Strategi Guru dalam Menciptakan Ekosistem Pembelajaran yang Menyenangkan (Study Kasus di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II)

Anah Nurhasanah*[1], Asep Jaya[2], Lia Rosliani[3], Apin[4], Susi Susilawati[5], Firda Prihatini[6], H. Nana Herdiana Abdurrahman[7], Revita Yanuarsari[8]
Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Islam Nusantara Bandung[1,2,3,4,5,6,7,8]
*e-mail: ainunuy8791@gmail.com

ABSTRAK
Pembelajaran yang menyenangkan, atau ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna, terutama di sekolah dasar. Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk lebih terlibat, termotivasi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis pendekatan guru untuk membuat ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar 2 Observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, dan studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan banyak strategi, seperti pembelajaran interaktif, pembelajaran berbasis permainan, penggunaan media dan teknologi yang sederhana, manajemen kelas yang baik, dan hubungan emosional yang baik antara guru dan siswa. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan partisipasi aktif guru adalah kunci utama dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar.

Kata kunci : *Strategi Guru; Pembelajaran Menyenangkan; Ekosistem Pembelajaran; Sekolah Dasar.*

ABSTRACT
Enjoyable learning, or a pleasant learning ecosystem, is essential to support effective and meaningful learning, particularly at the elementary school level. Teachers play a strategic role in creating learning environments that encourage students to be more engaged, motivated, and able to achieve better learning outcomes. This study employed a qualitative case study method to describe and analyze teachers' approaches in creating an enjoyable learning ecosystem at SDN Kutamekar I and SDN Kutamekar II. Data were collected through classroom observations, teacher interviews, and document analysis. The findings reveal that teachers implement various strategies, including interactive learning, game-based learning, the use of simple media and technology, effective classroom management, and the development of positive emotional relationships between teachers and students. These strategies were proven to increase students' enthusiasm, create a comfortable learning environment, and encourage active participation in the learning process. The results of this study indicate that teachers' creativity and active involvement are key factors in creating an enjoyable learning environment in elementary schools.

Keywords **:** *Teacher Strategies; Enjoyable Learning; Learning Ecosystem; Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan akademik, sosial, emosional, dan pembentukan karakter peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada dalam masa perkembangan yang memerlukan proses pembelajaran yang tidak semata-mata menekankan aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan pengembangan sikap, minat, serta motivasi belajar. Pengalaman belajar yang dirancang secara positif dan bermakna dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. (Kurniawan, Erita, Syahrir, & Khairunnisa, 2023).

Dengan demikian, mutu proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan secara menyeluruh. Selain itu, terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan menjadi salah satu faktor kunci dalam mendukung keberhasilan proses

pembelajaran. Lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan menarik dapat menumbuhkan rasa senang serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, suasana pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berfungsi sebagai pendukung, tetapi juga sebagai elemen penting dalam membangun keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar. (Kurniawan et al., 2023; Putri, 4.1)

Pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*) tidak hanya berorientasi pada menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, tetapi juga bertujuan membangun kondisi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas belajar (Bayu, Jampel, Tegeh, & Ada, 2025). Pendekatan ini menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan dasar, mengingat perkembangan motivasi intrinsik siswa pada jenjang ini masih dalam tahap awal dan sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Musadad, Undayasari, & Abidin, 2025).

Berbagai hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan yang dirancang melalui penerapan strategi pembelajaran yang beragam dan inovatif seperti pembelajaran berbasis permainan, penggunaan aktivitas konkret, serta penguatan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Musadad et al., 2025; Kinanti & Hernawan, 2023).

Dalam literatur pendidikan, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*) sering digandang sebagai strategi efektif untuk mendorong motivasi, keterlibatan aktif, dan pencapaian belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa strategi seperti pembelajaran berbasis permainan, interaksi aktif, penggunaan media kontekstual, serta hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik (Bayu, Jampel, Tegeh, & Ada, 2025).

Beberapa studi bahkan menekankan bahwa integrasi strategi ini dapat memperkuat antusiasme belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih relevan dan student-centered. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana guru sekolah dasar secara nyata merancang, menyesuaikan, dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan konteks dan kondisi sekolah masing-masing. Kesenjangan antara konsep teoretis dan praktik pembelajaran di lapangan inilah yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan penelitian studi kasus untuk memperoleh pemahaman empiris mengenai implementasi strategi pembelajaran yang menyenangkan, termasuk tantangan dan keberhasilannya, di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II

Namun demikian, temuan empiris di lapangan sering memperlihatkan realitas yang berbeda dari apa yang digambarkan dalam teori. Walaupun konsep pembelajaran menyenangkan sudah banyak dibahas dalam kajian ilmiah, implementasinya dalam praktik pembelajaran sehari-hari masih menghadapi tantangan signifikan. Guru sering kali dihadapkan pada keterbatasan sarana dan prasarana, waktu pembelajaran yang terbatas, beban administratif, serta variasi karakteristik siswa yang beragam, sehingga strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif belum berjalan secara optimal dan berkelanjutan dalam kelas. Hal ini menandakan bahwa meskipun teori menawarkan berbagai pendekatan ideal, praktik di sekolah dasar sering kali belum sepenuhnya mengadopsi atau mewujudkannya secara konsisten.

Selain itu, masih sedikit penelitian yang secara mendalam menelusuri bagaimana guru merancang dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kondisi kontekstual masing-masing sekolah dasar. Hal ini menciptakan kesenjangan antara konsep teoretis yang ideal dengan praktik riil yang terjadi di kelas, sehingga memerlukan kajian empiris yang kuat untuk memahami dinamika implementasi, hambatan, dan keberhasilan strategi pembelajaran menyenangkan tersebut di sekolah seperti SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam strategi yang diterapkan oleh guru dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II. Fokus utama penelitian ini adalah memahami bagaimana peran guru dalam merancang suasana belajar yang kondusif, menarik, dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta

menciptakan lingkungan kelas yang positif dan efektif. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai praktik terbaik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali dan memahami fenomena sosial secara mendalam melalui sudut pandang partisipan dalam situasi yang berlangsung secara alami. Metode ini berfokus pada pengungkapan makna, proses, serta pemahaman fenomena secara menyeluruh, tanpa menitikberatkan pada pengukuran kuantitatif atau generalisasi statistik (Creswell, 2014).

Pemilihan desain studi kasus didasarkan pada fokus penelitian yang menelaah secara mendalam satu kasus spesifik yang dibatasi oleh konteks, waktu, dan lokasi tertentu (bounded system), yakni praktik guru dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II. Melalui pendekatan studi kasus, peneliti dapat menggali fenomena yang sedang berlangsung secara komprehensif dalam kondisi nyata, khususnya ketika hubungan antara fenomena yang diteliti dan konteksnya tidak dapat dipisahkan secara jelas (Yin, 2018).

Penggunaan metode kualitatif dengan desain studi kasus dinilai sesuai karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis maupun menelusuri hubungan sebab dan akibat, tetapi untuk menggambarkan serta mengkaji secara mendalam strategi guru, pengalaman, dan praktik pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan belajar sehari-hari. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai proses perancangan dan penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam konteks pendidikan sekolah dasar (Moleong, 2017).

Dengan demikian, penerapan metode kualitatif melalui desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk memperoleh data secara mendalam melalui keterlibatan langsung dengan subjek penelitian serta memahami fenomena yang diteliti dalam konteks aslinya. Melalui pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat menyajikan gambaran empiris yang komprehensif dan bermakna mengenai strategi guru dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru, serta analisis dokumen yang dilaksanakan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II . Data yang dihimpun menunjukkan bahwa guru menerapkan beragam strategi dalam upaya membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, sebagaimana tercermin dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Selanjutnya, penyajian hasil penelitian disusun berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari temuan lapangan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru secara berkelanjutan menerapkan pendekatan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Guru memberikan ruang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Interaksi timbal balik antara guru dan siswa terlihat berlangsung secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik terhadap respons siswa. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga membimbing siswa untuk terlibat secara langsung dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif dilakukan secara sadar untuk meningkatkan keberanian dan keaktifan siswa, terutama dalam menyampaikan pendapat. Guru memandang keterlibatan siswa sebagai salah satu indikator utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif variasi metode pembelajaran. Permainan edukatif diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik pada tahap awal, inti, maupun penutup pembelajaran. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa

menunjukkan tingkat antusiasme dan semangat belajar yang lebih tinggi ketika materi disajikan melalui aktivitas permainan, seperti kuis, permainan kelompok, serta kegiatan berbasis tantangan sederhana.

Guru menjelaskan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran dimaksudkan untuk meminimalkan kejenuhan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih rileks. Meskipun dikemas dalam bentuk permainan, aktivitas pembelajaran tetap dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif bekerja sama dengan teman sekelas dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa guru memanfaatkan beragam media pembelajaran serta teknologi sederhana dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan meliputi gambar, alat peraga sederhana, kartu belajar, dan berbagai media visual lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran. Pemanfaatan media tersebut membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan tingkat fokus dan ketertarikan yang lebih tinggi ketika guru memanfaatkan media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa pemilihan media disesuaikan dengan kondisi sekolah serta ketersediaan sarana yang ada, sehingga tidak selalu bergantung pada penggunaan teknologi digital. Dalam hal ini, kreativitas guru dalam mengelola dan memanfaatkan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan terjalinnya hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa. Guru menampilkan sikap yang ramah dan empatik serta memberikan perhatian terhadap kondisi dan kebutuhan peserta didik. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara hangat, baik selama kegiatan pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan penguatan positif berupa pujian dan motivasi kepada siswa.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas yang hangat dan inklusif mendorong siswa untuk tidak ragu dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat. Hubungan emosional yang terjalin dengan baik tersebut turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan pengelolaan kelas secara efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru menetapkan tata tertib kelas dengan jelas dan konsisten, namun tetap memberikan ruang fleksibilitas dalam penerapannya. Selain itu, guru memberikan penguatan positif terhadap perilaku siswa yang sesuai dengan ketentuan kelas.

Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas terlihat tertib dan kondusif tanpa menciptakan tekanan bagi siswa. Siswa memahami aturan yang berlaku serta menunjukkan sikap disiplin selama proses pembelajaran berlangsung. Pengelolaan kelas yang diterapkan tersebut berperan dalam menciptakan rasa aman dan nyaman bagi siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Meskipun berbagai strategi pembelajaran telah diterapkan, hasil penelitian ini juga mengungkap adanya sejumlah kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan. Guru menghadapi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, tingginya beban administrasi, serta perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Kondisi tersebut berdampak pada tingkat fleksibilitas guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran secara optimal.

Namun demikian, guru tetap berupaya menyesuaikan penerapan strategi pembelajaran dengan situasi dan kondisi yang ada. Guru menunjukkan sikap adaptif dan kreatif dalam menyikapi berbagai keterbatasan, sehingga pembelajaran yang menyenangkan tetap dapat dilaksanakan melalui berbagai bentuk penyesuaian dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi utama yang diterapkan oleh guru di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II untuk membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif. Strategi ini terlihat dari adanya interaksi dua arah yang aktif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Guru memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta terlibat dalam diskusi baik secara

individu maupun kelompok. Selain itu, siswa dilibatkan langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan juga berpartisipasi dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Situasi ini mencerminkan pergeseran peran guru, yang semula berfokus sebagai penyampai materi menjadi fasilitator yang membimbing, mendampingi, dan mendukung siswa dalam membangun pemahaman secara mandiri, kontekstual, dan relevan dengan pengalaman belajar mereka.

Temuan ini memperkuat prinsip-prinsip teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pengembangan pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial. Dengan strategi pembelajaran yang bersifat partisipatif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman pribadi serta konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat Creswell (2014), yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong pengembangan kreativitas dan inisiatif siswa dalam belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Bayu et al. (2025) dan Kinanti dan Hernawan (2023), yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran interaktif secara konsisten mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat motivasi belajar, dan menciptakan suasana kelas yang positif, menyenangkan, serta mendukung interaksi sosial antar siswa. Strategi interaktif ini tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek akademik, tetapi juga berperan dalam pengembangan sikap, karakter, dan keterampilan sosial siswa, yang menjadi komponen penting dalam pendidikan dasar.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya menguatkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan bukti empiris yang lebih konkret mengenai praktik penerapan pembelajaran interaktif di kelas. Interaksi aktif antara guru dan siswa terbukti menjadi salah satu elemen kunci dalam membangun pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan iklim kelas yang aman dan kondusif, serta mendukung pengembangan potensi akademik, sosial, dan emosional siswa secara menyeluruh. Penerapan strategi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi atau metode tertentu, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola interaksi kelas secara kreatif, adaptif, dan kontekstual sehingga siswa dapat terlibat secara optimal dalam seluruh proses pembelajaran.

Selain menerapkan pembelajaran interaktif, guru di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II juga memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Penggunaan permainan edukatif dijadikan sebagai variasi metode pembelajaran guna mengurangi kejenuhan serta menciptakan suasana belajar yang lebih rileks tanpa menghilangkan esensi pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih aktif ketika materi pembelajaran disajikan melalui aktivitas permainan.

Temuan tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang menjadikan aktivitas bermain sebagai bagian penting dari proses belajar. Musadad, Undayasari, dan Abidin (2025) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong peningkatan motivasi intrinsik sekaligus partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Kinanti dan Hernawan (2023) menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan pandangan teoretis bahwa permainan merupakan salah satu strategi pedagogis yang efektif dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II secara aktif memanfaatkan beragam media pembelajaran dan teknologi sederhana sebagai sarana pendukung utama dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut tidak selalu bergantung pada perangkat teknologi yang canggih atau modern, melainkan disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas serta kondisi sekolah. Guru memanfaatkan media visual seperti gambar, alat peraga sederhana, kartu belajar, dan bahan ajar konkret lainnya untuk membantu menjelaskan konsep yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pendekatan ini juga terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Kurniawan et al. (2023), yang menekankan bahwa pemilihan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi lingkungan belajar dapat mendorong minat dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihannya, tetapi oleh kesesuaian media dengan konteks dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, penelitian Kinanti dan Hernawan (2023) menegaskan bahwa kreativitas guru dalam mengelola dan memanfaatkan media memiliki peran yang lebih penting daripada sekadar kelengkapan sarana dan prasarana. Guru yang mampu mengadaptasi media sesuai karakteristik siswa dan materi pembelajaran akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat perspektif teoretis yang menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana namun kreatif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kunci keberhasilan pembelajaran bukan semata-mata terletak pada kelengkapan fasilitas, tetapi pada kemampuan guru untuk menyesuaikan dan mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan konteks siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan pemahaman konsep, dan menikmati proses belajar, sehingga mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang positif dan kondusif di sekolah dasar.

Manajemen kelas yang efektif turut menjadi unsur penting dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II. Guru menerapkan tata tertib kelas secara konsisten, menjaga suasana belajar yang tertib tanpa bersifat kaku, serta memberikan penguatan positif sebagai bentuk apresiasi terhadap perilaku siswa. Pendekatan tersebut menciptakan rasa aman dan nyaman bagi siswa, sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih fokus dan tenang.

Temuan ini sejalan dengan teori manajemen kelas yang menyatakan bahwa pengelolaan lingkungan belajar yang terstruktur dan kondusif berpengaruh terhadap kualitas serta efektivitas pembelajaran (Moleong, 2017). Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa manajemen kelas yang bersifat positif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membangun iklim kelas yang mendukung terjadinya pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa manajemen kelas merupakan komponen integral dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar.

Hubungan emosional yang terjalin secara positif antara guru dan siswa menjadi salah satu temuan utama dalam penelitian ini. Guru yang menampilkan sikap empatik, menghargai keberagaman siswa, serta peka terhadap kebutuhan emosional peserta didik mampu menciptakan suasana kelas yang lebih ramah, nyaman, dan inklusif. Kondisi tersebut membuat siswa merasa dihargai, aman, serta lebih percaya diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori ekologi pembelajaran yang menekankan bahwa interaksi sosial dan kualitas relasi interpersonal merupakan komponen penting dalam membangun lingkungan belajar yang bermakna (Kurniawan et al., 2023). Selain itu, hasil penelitian Musadad et al. (2025) menunjukkan bahwa hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta kenyamanan siswa selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa penciptaan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya bergantung pada penerapan strategi pembelajaran tertentu, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas hubungan yang terjalin antara guru dan siswa.

Meskipun berbagai strategi pembelajaran telah diterapkan dengan upaya maksimal, hasil penelitian ini mengungkap adanya sejumlah kendala yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II. Guru dihadapkan pada keterbatasan waktu yang tersedia untuk setiap sesi pembelajaran, yang seringkali tidak seimbang dengan banyaknya materi yang harus disampaikan. Selain itu, beban administrasi yang tinggi turut menambah kompleksitas tugas guru, sehingga perhatian dan energi yang dapat difokuskan pada perancangan dan pelaksanaan strategi pembelajaran kreatif menjadi terbatas. Di samping itu, keberagaman karakteristik siswa, perbedaan tingkat kemampuan, minat, serta

kebutuhan belajar individu menuntut guru untuk mampu menyesuaikan pendekatan mereka secara fleksibel, sehingga strategi pembelajaran yang diterapkan tetap relevan dan efektif dalam mendukung keterlibatan serta motivasi siswa.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Moleong (2017) yang menekankan bahwa penerapan inovasi pembelajaran sering kali menghadapi hambatan struktural maupun administratif yang bersifat sistemik dalam praktik pendidikan sehari-hari. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan sumber daya, serta kompleksitas tanggung jawab guru, dapat menjadi faktor yang membatasi konsistensi dan keberlanjutan penerapan strategi pembelajaran yang kreatif. Meskipun demikian, observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan bahwa guru di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II tetap berkomitmen untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Guru menunjukkan kemampuan adaptasi yang tinggi, bersikap inovatif dalam menyesuaikan metode dan media pembelajaran, serta tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Sikap ini mencerminkan dedikasi dan profesionalisme guru yang kuat, sekaligus menunjukkan bahwa, meskipun menghadapi berbagai keterbatasan, guru tetap mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, inklusif, dan memotivasi bagi seluruh siswa.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini memperkuat teori serta hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan memiliki peran sentral dalam membangun ekosistem pembelajaran yang positif, kondusif, dan efektif (Bayu et al., 2025; Kinanti & Hernawan, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada materi atau metode tunggal, melainkan pada kemampuan guru dalam menerapkan strategi yang mampu mendorong keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, dan partisipasi siswa secara konsisten. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa konsep enjoyable learning dapat diimplementasikan secara nyata di kelas melalui kombinasi strategi interaktif, permainan edukatif, pemanfaatan media pembelajaran sederhana, manajemen kelas yang baik, serta pembangunan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya sejalan dengan kerangka teoretis yang ada, tetapi juga memperkaya pemahaman mengenai bagaimana prinsip-prinsip pembelajaran menyenangkan dapat diterjemahkan ke dalam praktik yang konkret di sekolah dasar.

Lebih lanjut, implikasi praktis dari penelitian ini menyoroti pentingnya dukungan yang berkelanjutan bagi guru dalam mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kompetensi pedagogik mereka. Guru perlu dibekali kemampuan untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan, relevan dengan konteks lokal, serta responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Creswell (2014) dan Moleong (2017) yang menekankan bahwa pemahaman terhadap konteks nyata praktik pembelajaran merupakan faktor krusial dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Pemahaman kontekstual ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar tetap efektif meskipun menghadapi keterbatasan sarana, waktu, maupun perbedaan karakteristik siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris yang signifikan bagi pengembangan kajian pembelajaran yang menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Temuan penelitian tidak hanya memperkuat bukti bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan ekosistem belajar yang positif, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan strategi-strategi tersebut secara adaptif dan kreatif. Lebih jauh, penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan program pelatihan, pendampingan guru, dan penelitian lanjutan yang dapat menelaah penerapan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di berbagai konteks sekolah, termasuk yang memiliki karakteristik lokal berbeda dari SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II, sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian kualitatif yang dilaksanakan di SDN Kutamekar I dan SDN Kutamekar II, dapat disimpulkan bahwa guru memegang peranan penting dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Guru mengimplementasikan beragam strategi pembelajaran, seperti pembelajaran interaktif, penggunaan permainan edukatif, pemanfaatan media dan teknologi sederhana, penerapan manajemen kelas yang efektif, serta penguatan hubungan emosional yang positif

antara guru dan siswa. Penerapan strategi tersebut berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman, meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa, serta mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, tetapi lebih bergantung pada kreativitas, fleksibilitas, serta kompetensi pedagogik guru dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Selain itu, terbangunnya hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa, disertai dengan penerapan manajemen kelas yang efektif, menjadi faktor pendukung utama dalam menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Walaupun demikian, penelitian ini juga mengungkap adanya beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, antara lain terbatasnya waktu pembelajaran, tingginya beban administrasi yang harus ditangani guru, serta keberagaman karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Kendati menghadapi kondisi tersebut, guru tetap menunjukkan kemampuan beradaptasi dan berinovasi, sehingga pembelajaran yang menyenangkan tetap dapat dilaksanakan melalui berbagai penyesuaian sesuai dengan situasi yang ada.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memberikan ruang bagi kajian lanjutan untuk menelaah penerapan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks sekolah yang lebih beragam, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, latar geografis, maupun karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya berpotensi mengintegrasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif agar dampak pembelajaran yang menyenangkan terhadap hasil belajar siswa dapat dianalisis secara lebih komprehensif dan mendalam.

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terutama dalam bentuk program pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi konkret terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar sekaligus mendukung penguatan profesionalisme guru secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Bayu, G. W., Jampel, I. N., Tegeh, I. M., & Ada, I. P. (2025). *Integrasi strategi enjoyable learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar*. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 28–35. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v9i1.87454

Hidayati, I. W., Azura, N., & Noviyanti, S. (2022). *Strategi pembelajaran aktif pada sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 216–221. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4295

Kinanti, R. A., & Hernawan, A. H. (2023). *Teacher strategies for creating interesting and dynamic learning*. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 679–689. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.4141

Kurniawan, F., Erita, Y., Syahrir, D., & Khairunnisa, V. (2023). *The influence of student's environment on students' learning motivation*. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(8), 297–305. http://doi.10.56778/jdlde.v1i7.58

Musadad, Y. S., Undayasari, D., & Abidin, Y. (2025). *Strategi guru kelas 1 dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan di SDN Cikalang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 14646–14652. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27690

Putri, D. I. (2020). *The influence of classroom environment on students*. https://repository.ar-raniry.ac.id/19156/1/Desi%20Ilham%20Putri%2C%20170203139%2C%20FTK%2C%20PBI%2C%20082165538362.pdf

Suwarni, S., Poncowati, S. D., Supriatna, E., Kurnia Adiputra, D., & Pasongli, H. (2025). Provide instructors with a learning experience that is fun, convenient, and enjoyable for students. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(1), 1–10. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.719

Liando, S. R., Lumapow, H. R., & Rindengan, M. E. (2025). Implementasi strategi mengajar kreatif oleh guru sekolah dasar: Kajian kualitatif. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(1), 1–11. https://doi.org/10.24256/pijies.v8i1.6947

Yanuari. (2025). Praktik dan tantangan keterampilan mengadakan variasi mengajar sebagai unsur penting dalam keterampilan dasar mengajar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*. https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107211

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.