

Implementasi Prinsip *Joyful Learning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Salsabilla Putri Damayanti^{1*}, Arta Mulya Budi Harsono², Ahmad Suryansyah³,
Norhikmah⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

⁴SDN Kelayan Timur 12

2210125320049@mhs.ulm.ac.id*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 4 Desember 2025

Page: 1494-1504

Article History:

Received: 02-12-2025

Accepted: 07-12-2025

Abstrak : Penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar penting karena pembelajaran ini sering membosankan dan belum sepenuhnya menumbuhkan semangat belajar siswa. Studi kasus kualitatif di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumen dengan guru matematika kelas III sebagai fokus utama. Hasilnya menunjukkan bahwa suasana belajar menyenangkan tercipta melalui strategi kreatif dan inovatif dengan menggunakan media sederhana seperti LCD untuk menayangkan video edukatif, dan Canva untuk pembuatan LKPD interaktif. Penerapan ini meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, meskipun terbatas pada fasilitas dan kemampuan belajar berbeda-beda. Guru mampu menyesuaikan strategi secara reflektif dan adaptif sehingga *joyful learning* tetap terlaksana. Temuan ini menegaskan pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui kreativitas guru tanpa bergantung pada teknologi canggih dan menjadi acuan sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci : *Joyful Learning*; Pembelajaran Matematika; Kreativitas Guru; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya dilaksanakan dengan menerapkan prinsip *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa (Ramadhani et al., 2024). Pembelajaran yang menyenangkan menuntut guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif. dengan cara ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis rasa ingin tahu serta motivasi belajar yang tinggi (Agustina et al., 2021). Berdasarkan temuan Miftah & Syamsurijal (2024), guru idealnya mampu menciptakan proses

pembelajaran yang aktif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi serta mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini karena dapat mendukung siswa untuk berpartisipasi dan terlibat langsung dalam proses belajar, mendukung guru dan siswa untuk berinteraksi dan berbagi ide serta mendukung guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien.

Kondisi ideal implementasi prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang (Yuliana et al., 2025). Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang variatif, seperti permainan, simulasi, dan proyek, untuk membuat matematika lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan menemukan konsep matematika secara mandiri, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan bermakna (Hidayati et al., 2023).

Prinsip *joyful learning* memang telah dikenal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, namun pelaksanaannya di lapangan belum berjalan sesuai harapan. Dari hasil studi pendahuluan, guru di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin sudah berusaha menciptakan suasana belajar menyenangkan melalui permainan edukatif, diskusi, dan latihan soal, tetapi belum banyak menggunakan cara yang benar-benar inovatif. Penggunaan teknologi digital masih terbatas, misalnya hanya menampilkan video dan membuat LKPD sederhana dan belum memanfaatkan aplikasi interaktif dengan maksimal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa (Hurriyati et al., 2022). Namun, penelitian tersebut belum banyak membahas bagaimana menerapkan prinsip tersebut di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas dan kemampuan siswa yang beragam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru masih menghadapi kendala seperti minimnya penggunaan teknologi digital, belum diterapkannya pendekatan berbasis STEM, serta perlunya penyesuaian metode agar sesuai dengan karakter siswa. Literatur yang ada juga belum banyak memberikan solusi yang cocok dengan kondisi sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tentang penerapan *joyful learning* yang sesuai dengan kondisi nyata di sekolah masih sedikit, terutama dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna meskipun dengan fasilitas yang terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menggambarkan secara mendalam bagaimana prinsip *joyful learning* diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan kondisi nyata yang penuh keterbatasan, seperti sarana prasarana yang terbatas, kemampuan siswa yang beragam, dan waktu belajar yang singkat. Penelitian ini juga menghadirkan kebaruan dari sisi metode karena tidak hanya berfokus pada nilai hasil belajar siswa, tetapi juga memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara menyeluruh. Temuan ini memperluas pemahaman bahwa *joyful learning* tidak selalu memerlukan fasilitas lengkap, tetapi dapat diwujudkan melalui kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Ridhayani et al., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya

pada kondisi yang memiliki keterbatasan seperti sarana, waktu, dan kemampuan siswa yang beragam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui alasan mengapa penerapan *joyful learning* belum berjalan secara maksimal meskipun guru telah berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media sederhana seperti menggunakan LCD untuk menayangkan video edukatif, permainan, dan soal kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus sebagaimana dijelaskan oleh Yin (2018), yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses dan faktor-faktor yang memengaruhi penerapan *joyful learning* di lapangan.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kriteria Yin (2018), yaitu digunakan untuk menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” suatu fenomena terjadi dalam kehidupan nyata. Fenomena yang dikaji adalah cara guru menerapkan prinsip *joyful learning* serta tantangan yang muncul selama proses tersebut, sedangkan konteks penelitian mencakup kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan kondisi siswa, sarana, dan fasilitas yang beragam. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan praktik pembelajaran menyenangkan secara mendalam sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

2. Konteks dan Unit Analisis

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin dengan fokus pada penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan mudah dijangkau serta lingkungan sekolahnya juga sudah dikenal oleh peneliti, sehingga proses komunikasi dan pengumpulan data dapat dilakukan secara lebih efektif. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Oktober 2025.

Unit analisis utama dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas III yang menjadi pelaksana langsung pembelajaran menyenangkan di kelas. Guru tersebut dipilih berdasarkan kriteria memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima belas tahun dan dikenal siswa sebagai guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui penggunaan media seperti video edukatif, permainan, dan LKPD. Selain guru, beberapa siswa kelas III juga menjadi partisipan pendukung untuk memberikan perspektif tentang pengalaman belajar mereka. Tetapi, fokus utama penelitian tetap pada implementasi prinsip *joyful learning* yang dilaksanakan oleh guru, bukan pada penilaian hasil belajar. Kasus penelitian ini dibatasi pada proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran matematika yang mengandung unsur inovatif, kreatif, dan komunikatif. Penelitian tidak mencakup aspek penilaian hasil belajar secara kuantitatif, melainkan berfokus pada strategi dan praktik pembelajaran yang menumbuhkan motivasi serta kegembiraan siswa dalam belajar matematika.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode agar data yang diperoleh lebih kuat dan mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi tidak langsung, dan studi dokumen.

a. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, sehingga informan dapat menjelaskan pengalaman mereka dengan leluasa. Wawancara dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan beberapa siswa kelas III untuk mengetahui dan menggali pengalaman mereka dalam belajar matematika dan hal yang membuat pelajaran terasa menyenangkan bagi mereka. Dari hasil wawancara ini muncul temuan awal bahwa siswa menyukai pelajaran matematika karena guru mengajarkan dengan cara yang menyenangkan.

Tahap kedua dilakukan kepada guru matematika kelas III sebagai informan utama untuk menggali lebih dalam bagaimana prinsip *joyful learning* diterapkan serta mengapa strategi tersebut dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Wawancara dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi sekitar 10–20 menit dan dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah.

b. Observasi Tidak Langsung

Observasi dalam penelitian ini bersifat non-partisipatif dan tidak dilakukan secara langsung di kelas karena keterbatasan waktu. Sebagai gantinya, data observasi diperoleh melalui wawancara dengan guru yang menggambarkan aktivitas pembelajaran, penggunaan media dan suasana kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil deskripsi tersebut kemudian dibandingkan dengan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya untuk memastikan agar sesuai dengan indikator penelitian.

c. Studi Dokumen

Studi dokumen digunakan untuk memperkuat hasil wawancara. Dokumen yang dianalisis meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Studi dokumen dilakukan untuk melihat sejauh mana prinsip *joyful learning* diterapkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran matematika.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis tematik (*thematic analysis*). Pendekatan ini digunakan untuk memahami pengalaman dan pandangan guru serta siswa tentang penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika. Proses analisis mengacu pada langkah-langkah Miles dan Huberman (1994), yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan mengode hasil wawancara serta dokumen berdasarkan tema awal, seperti inovatif, kreatif, komunikatif, *Content Knowledge* (CK), *Pedagogical Knowledge* (PK), dan *Technological Knowledge* (TK). Analisis juga diarahkan untuk mengetahui dampak penerapan pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru dan solusi yang dilakukan dalam pelaksanaan *joyful learning*.

Data yang sudah dipilih dan dikode dijelaskan secara naratif agar terlihat berhubungan antar-tema, seperti inovatif, kreatif, dan komunikatif. Peneliti juga

menyertakan kutipan langsung dari guru dan siswa supaya lebih jelas. Dari sini, peneliti menemukan pola dan makna setiap tema, sekaligus memastikan data tepat dan dapat dipercaya melalui triangulasi serta pengecekan dengan partisipan. Hasilnya memberikan gambaran lengkap tentang penerapan *joyful learning*, dampaknya, tantangan yang dihadapi guru, dan solusi yang mereka lakukan di pembelajaran matematika

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Prinsip *Joyful Learning*

Implementasi prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin tercermin melalui pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan komunikatif. Guru menerapkan berbagai strategi yang memadukan unsur pedagogis, *content knowledge* dan teknologi secara sederhana namun efektif. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis dokumen, guru memanfaatkan LCD untuk menayangkan video edukatif yang relevan dengan materi pelajaran serta menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun LKPD interaktif yang menarik minat siswa. Meskipun belum menggunakan pendekatan berbasis STEM, guru telah berupaya menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa melalui variasi media dan aktivitas pembelajaran (Suharti et al., 2024).

Dari aspek kreativitas, guru menampilkan variasi metode seperti permainan edukatif, soal cerita kontekstual, dan diskusi kelompok agar pembelajaran tidak monoton. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret melalui pengalaman sehari-hari, misalnya menghitung uang jajan atau belanja di pasar. Cara ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Handayani et al., 2022).

Selain itu, komunikasi dua arah yang dibangun guru menunjukkan penguasaan *Pedagogical Knowledge* (PK) yang baik. Guru menggunakan bahasa yang sederhana, jelas dan santun serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Strategi ini memperkuat suasana kelas yang interaktif dan nyaman, sebagaimana dikemukakan Suriansyah et al (2024) bahwa komunikasi terbuka antara guru dan siswa sangat penting untuk membangun kepercayaan dan membantu guru mengelola kondisi emosional siswa.

Penguasaan *Content Knowledge* (CK) juga tampak dari kemampuan guru dalam menjelaskan konsep-konsep matematika secara runtut dan kontekstual. Guru selalu berusaha memperdalam pemahaman materi sebelum mengajar dengan membaca sumber tambahan dan berdiskusi dengan rekan sejawat (Prasetyono et al., 2021). Di sisi lain, *Technological Knowledge* (TK) ditunjukkan melalui kemampuan guru mengintegrasikan teknologi sederhana seperti LCD dan Canva, meskipun siswa belum diperbolehkan menggunakan perangkat digital secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas tidak menghalangi guru untuk tetap menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (annisa et al., 2022).

Guru harus menerapkan berbagai strategi yang memadukan unsur pedagogis, *content knowledge*, dan teknologi karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik dan berbeda-beda. Dengan menggunakan strategi yang variatif, guru dapat menjangkau lebih banyak siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Unsur

pedagogis membantu guru memahami bagaimana siswa belajar, *content knowledge* memastikan bahwa materi yang diajarkan akurat dan relevan, sedangkan teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Pratiwi et al., 2023).

Melalui perpaduan ketiga unsur tersebut, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Rintayati et al., 2020). Selain itu, strategi ini juga membantu guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa yang berbeda-beda dan memberikan dukungan yang tepat, sehingga setiap siswa dapat mencapai potensi maksimalnya. Guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan video, animasi, dan simulasi untuk menjelaskan konsep yang kompleks (Normaliyanti et al., 2025).

Guru juga dapat menggunakan strategi pedagogis seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Sehingga, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai kesuksesan akademik. Selain itu, strategi ini juga membantu guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya dan mengikuti perkembangan teknologi dan pedagogi yang terbaru (Baniati et al., 2023).

Dalam jangka panjang, penerapan strategi ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, guru harus terus mengembangkan kemampuan dan strategi pembelajarannya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Sehingga, guru dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa mencapai kesuksesan (Febliza & Fauziah, 2020).

2. Dampak Terhadap Siswa dan Pembelajaran

Penerapan prinsip *joyful learning* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan siswa. Secara kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah. Mereka mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri serta menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan soal cerita.

Temuan ini sejalan dengan Hurriyati et al (2022) yang menemukan bahwa penerapan *joyful learning* dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Hal ini karena dengan menggunakan metode pembelajaran yang variatif, seperti permainan, simulasi, dan proyek, siswa dapat belajar dengan lebih santai dan tidak merasa tertekan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, *joyful learning* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mengalami langsung, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama.

Secara afektif, siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri selama pembelajaran. Mereka aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana kelas yang menyenangkan membuat siswa termotivasi belajar karena mereka senang, bukan hanya karena kewajiban. Temuan ini sejalan dengan Sabillah (2019) yang menemukan penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran

dapat meningkatkan kemampuan afektif siswa karena pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung. Melalui implementasi metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri, guru, dan materi pelajaran. *Joyful learning* juga mendukung siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, melalui aktivitas kelompok dan diskusi. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan regulasi diri, seperti mengelola emosi dan motivasi, sehingga mereka dapat menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam belajar.

Dari aspek psikomotor, siswa mampu menggunakan alat bantu matematika yaitu berupa penggaris. Mereka juga menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas yang menandakan adanya peningkatan disiplin belajar. Selain itu, guru mengamati adanya peningkatan hasil belajar secara umum, baik dalam nilai maupun kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan Agusta et al (2022) yang menemukan penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan psikomotor siswa karena pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mengalami langsung. Metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *Joyful learning* juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan psikomotor yang lebih kompleks, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, melalui aktivitas yang menantang dan memotivasi. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan regulasi diri, seperti mengelola emosi dan motivasi, sehingga mereka dapat menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa cepat memahami konsep dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Hurriyati et al (2022) bahwa lingkungan belajar yang positif mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa. Pendekatan *joyful learning* membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan. Sehingga, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Mereka lebih cepat memahami konsep karena dapat belajar secara aktif dan mengalami langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Lingkungan belajar yang positif juga mempengaruhi motivasi siswa, membuat mereka lebih percaya diri dan berani untuk berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelas.

3. Tantangan dalam Implementasi *Joyful Learning*

Dalam penerapan *joyful learning*, guru tetap menemui kendala meski hasil belajarnya cukup positif. Keterbatasan fasilitas dan waktu menjadi hambatan. Persiapan media pembelajaran seperti LCD untuk menayangkan video edukatif dan alat peraga memerlukan waktu lebih lama, sarana yang terbatas kadang mengganggu jalannya pembelajaran, hal ini selaras dengan temuan Mondong (2025) keterbatasan sarana dan prasarana merupakan salah satu tantangan guru dalam mengoptimalkan metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam menerapkan pendekatan *joyful learning*, guru memerlukan sumber daya dan fasilitas yang memadai untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Namun, seringkali guru dihadapkan pada

keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya teknologi, ruang kelas yang tidak memadai, dan sumber daya yang terbatas. Hal ini dapat menghambat kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa dapat terpengaruh (Morales, 2022).

Selain itu, terdapat hambatan pedagogis berupa perbedaan kemampuan belajar siswa. Guru perlu menyesuaikan metode agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa merasa tertinggal. Dukungan lingkungan belajar juga belum maksimal karena suasana kelas yang kadang kurang kondusif serta keterlibatan orang tua yang masih terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Mondong (2024) yang menunjukkan bahwa perbedaan latar belakang siswa seperti pengaruh lingkungan rumah dan keterlibatan orang tua menjadi salah satu hambatan dalam memastikan pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan.

4. Solusi

Untuk mengatasi berbagai hambatan, guru menerapkan pendekatan reflektif dan adaptif dalam proses pembelajaran. Guru mengelola waktu dengan lebih efisien serta merencanakan kegiatan pembelajaran secara matang agar substansi materi tidak berkurang. Media sederhana seperti papan tulis, permainan edukatif, dan video pembelajaran dimanfaatkan secara kreatif untuk menjaga suasana belajar tetap menyenangkan.

Guru juga aktif mengikuti pelatihan dan berbagi praktik baik dengan rekan sejawat sebagai upaya meningkatkan profesionalitas dan memperluas wawasan pembelajaran inovatif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Yin (2018) bahwa pelaku di lapangan perlu menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan konteks nyata agar hasilnya optimal. Guru dalam pembelajaran perlu menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan konteks nyata agar hasilnya optimal. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menerapkan pendekatan *joyful learning*.

Melalui pemahaman kebutuhan dan karakteristik siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar secara lebih efektif. Pendekatan *joyful learning* memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan konteks nyata, seperti menggunakan contoh dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik (Arifah & Marzuki, 2021).

Selain itu, guru menjalin komunikasi dengan orang tua untuk memperkuat dukungan belajar siswa di rumah. Kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua menjadi wujud nyata dari prinsip *joyful learning* yang menekankan pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan bermakna. Adanya semangat reflektif dan adaptif tersebut, guru berhasil mengintegrasikan nilai-nilai inovatif, kreatif, komunikatif, kondusif, serta menyenangkan dalam pembelajaran matematika, sehingga meskipun dengan keterbatasan fasilitas, proses belajar tetap berlangsung efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Nuriyadi et al., 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin sudah berjalan cukup baik. Guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan cara-cara yang sederhana tetapi tetap efektif, seperti menggunakan video edukatif yang ditayangkan melalui LCD, permainan, dan LKPD interaktif yang dibuat melalui

Canva. Pendekatan ini membuat siswa lebih semangat, aktif, dan mudah memahami pelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan nyaman bagi siswa. Walaupun masih ada kendala seperti fasilitas yang terbatas, waktu belajar yang singkat, dan kemampuan siswa yang berbeda-beda, guru tetap bisa menyesuaikan pembelajaran dengan kreatif dan bijaksana. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak harus bergantung pada teknologi canggih, tetapi bisa diwujudkan dengan kreativitas dan kepedulian guru terhadap kebutuhan belajar siswa.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa penerapan *joyful learning* tidak selalu bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi lebih pada kreativitas guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Rasa senang dan nyaman saat belajar mempunyai peranan yang sangat besar dalam membantu siswa memahami konsep matematika. Jadi, keberhasilan belajar tidak hanya tergantung dari materi dan metode, tetapi juga pada suasana belajar yang menyenangkan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk terus berinovasi dalam membuat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan sehari-hari siswa.

Saran

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dengan menyediakan pelatihan atau forum berbagi antar guru agar mereka bisa saling bertukar ide tentang cara menerapkan *joyful learning*. Selain itu, peran orang tua juga penting untuk melanjutkan suasana belajar yang positif di rumah. Penelitian ini juga bisa membantu dalam pembuatan kebijakan dalam merancang program pengembangan guru yang kreatif, menyenangkan dan memperhatikan kesejahteraan bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin menyampaikan apresiasi kepada diri saya sendiri atas komitmen, kesabaran, serta waktu yang telah saya curahkan selama proses menulis artikel ini. Perjalanan penyusunan tulisan ini bukanlah sesuatu yang selalu lancar, namun usaha untuk bertahan, mencoba lagi, dan menyelesaikan tiap tahap menjadi faktor penting hingga artikel ini dapat diselesaikan. Penghargaan juga saya berikan kepada Bapak Arta Mulya Budi Harsono selaku dosen Kapita Selektta Pembelajaran, yang sejak awal telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berarti. Penjelasan dan koreksi beliau membantu saya memahami penulisan ilmiah dengan lebih baik sekaligus meningkatkan kualitas tulisan ini. Saya juga menyampaikan terima kasih kepada Ibu Norhikmah yang telah meluangkan waktu untuk diwawancarai dan diobservasi. Kesediaan beliau berbagi pengalaman serta informasi menjadi kontribusi yang sangat berharga bagi penyusunan artikel ini. Seluruh ucapan terima kasih ini saya sampaikan sebagai bentuk apresiasi atas dukungan, baik moril maupun materil, dari berbagai pihak yang turut berperan dalam proses penelitian dan penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agusta, A. R., Suriansyah, A., Pratiwi, D. A., Noorhapizah, N., & Hussin, S. (2022). Increasing Society 5.0 Skills Elementary School Students By Gawi Manuntung Learning Model. *EDULEARN22 Proceedings*, 1(July), 7824–7834. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2022.1827>
- [2] Agustina, F., Suriansyah, A., & Asniwati. (2021). Teacher Professionalism

- Development. *Journal of K6 Education and Management*, 4(2), 207–216. <https://doi.org/10.11594/jk6em.04.02.09>
- [3] annisa, M., Asrani, Salima, S., Handayani, & Norhayati. (2022). Identifying Environmental Awareness of Indonesian's Elementary School Students in South Kalimantan. *International Journal of Social Science and Human Research*, 5(5), 1587–1591. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i5-06>
- [4] Arifah, R., & Marzuki, I. (2021). Constructivism Theory of Learning Solutions During the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 4(1), 91–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4668019>
- [5] Baniati, H., Isnaini, M., & Fauzi, M. (2023). Problematika Tugas Mengajar Dengan Bidang Keahlian Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 558–568.
- [6] Febliza, A., & Fauziah, N. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Kimia sebagai Kesiapan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 114–127.
- [7] Handayani, W. R., Widiada, I. K., & Nisa, K. (2022). Keterampilan Guru dalam Menggunakan Variasi Pembelajaran di SDN 1 Sakra Selatan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2152–2164.
- [8] Hidayati, A., Veriani, V., & Rohini. (2023). Penerapan Strategi Joyful Learning dalam Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 5 Karang Anyar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 65–72.
- [9] Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M., & Ramadhani. (2022). Metode Joyfull Learning dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119–123.
- [10] Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- [11] Mondong, R. (2025). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mengatasi Rendahnya Literasi Membaca dan Menulis Di Sekolah Dasar Dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6), 478–486.
- [12] Morales, J. (2022). The Evaluation of Teacher Performance in Higher Education. *International Journal of Science and Society*, 4(3), 140–150. <https://doi.org/10.54783/ijsoc.v4i3.507>
- [13] Normaliyanti, Aslamiah, W., Adistianisa, & Yamani. (2025). Legal Drafting: Tantangan Menjembatani Teori dan Praktik dalam Pembentukan Peraturan di Indonesia. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 2(2), 96–110.
- [14] Nuriyadi, Harsono, A. M. B., Suriansyah, A., & Ferdiyansyah, A. (2024). Strategi Komunikasi Guru Untuk Mendorong Keterlibatan Orang Tua Dalam Proses Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(2), 684–690.
- [15] Prasetyono, H., Abdillah, A., Djuhartono, T., Ramdayana, I. P., & Desnaranti, L. (2021). Improvement of teacher's professional competency in strengthening learning methods to maximize curriculum implementation. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 720–727. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.21010>
- [16] Pratiwi, D., Noorhapizah, Agusta, A., & Azzahra, D. (2023). *The Development of Elementary School Teaching Materials Based on Pancasila Students to Improve*

- the Character of Kayuh Baimbai*. 109–119. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_13
- [17] Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 11(2), 134–146.
- [18] Ridhayani, A., Faisal, M., & Pada, A. (2025). Penggunaan Metode Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Innawaparadu*, 1(2), 12–23.
- [19] Rintayati, P., Lukitasari, H., & Syawaludin, A. (2020). Development of Two-Tier Multiple Choice Test to Assess Indonesian Elementary Students' Higher-Order Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(1), 555–566. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14133A>
- [20] Sabillah, B. (2019). *Buku Ajar Model dan Media Pembelajaran IPS di SD*. Samudra Biru.
- [21] Suharti, Mulbar, U., & Talib, A. (2024). Technology Integration in Learning Design to Improve PGMI Students' Mathematical Communication Skills on the Concept of Integers. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 15(2), 518–527.
- [22] Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Iskandar, B., & Ayu. (2024). Pendekatan Guru Dalam Mengelola Perubahan Emosional Siswa Kelas V Selama Masa Pubertas Di SD Negeri 4 Sungai Buluh. *Journal Educational Research and Development Vol.*, 1(2), 149–154.
- [23] Yuliana, H., Supriatin, A., & Rizal, S. (2025). Pengaruh Model Joyful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Materi Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2449–2458.