



## Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2

Jejen Tabriji

Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Alamat: Jln. Nangka No. 58C Tanjung Barat (TB. Simatupang), Jagaraksa, Jakarta Selatan

Korespondensi penulis: [yuna81upi@gmail.com](mailto:yuna81upi@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to create a fun learning environment to increase student activity in the third grade at SDN Gempol Kolot 2. The study used a classroom action research method with two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed a significant increase in student activity after the implementation of more fun and interactive learning. In the first cycle, student participation in class discussions was only 60%, while in the second cycle it increased to 85%. Involvement in group activities also increased from 65% to 90%, and responses to learning materials increased from 55% to 80%. Additionally, students showed an increase in the desire to ask questions, rising from 50% to 75%. This study concludes that a fun learning environment can enhance student activity, positively influencing the quality of learning.*

**Keywords:** *Environment, Learning, Activeness, Students.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan guna meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Gempol Kolot 2. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa setelah penerapan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pada siklus pertama, partisipasi siswa dalam diskusi kelas hanya mencapai 60%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 85%. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok juga meningkat dari 65% menjadi 90%, dan tanggapan terhadap materi ajar dari 55% menjadi 80%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keinginan untuk bertanya, yang naik dari 50% menjadi 75%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci:** Lingkungan, Belajar, Keaktifan, Siswa.

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu pendekatan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di kelas III, suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi pelajaran tetapi juga membangun motivasi intrinsik yang membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Di SDN Gempol Kolot 2, kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa.

Lingkungan belajar yang menyenangkan tidak hanya berfokus pada suasana kelas yang positif, tetapi juga melibatkan penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis aktivitas kreatif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini relevan dengan tantangan yang dihadapi guru dalam menjaga perhatian siswa di era digital, di mana distraksi dari teknologi sering kali mengurangi fokus mereka terhadap pembelajaran di kelas. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting keberhasilan proses belajar mengajar. Keaktifan ini mencakup partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian bertanya, serta keterlibatan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Namun, beberapa siswa kelas III di SDN Gempol Kolot 2 menunjukkan tingkat keaktifan yang beragam. Sebagian siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa berani mengemukakan pendapat. Hal ini memunculkan kebutuhan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Dalam konteks pembelajaran di SDN Gempol Kolot 2, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, pendekatan bermain sambil belajar, serta pemberian penghargaan atas partisipasi siswa menjadi beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu, keterlibatan orang tua dan pengelolaan kelas yang baik juga menjadi faktor pendukung dalam menciptakan suasana belajar yang optimal.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Gempol Kolot 2. Penelitian ini berfokus pada identifikasi strategi pembelajaran, implementasi pendekatan yang inovatif, serta dampak lingkungan belajar yang menyenangkan terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Lingkungan Belajar yang Menyenangkan**

Lingkungan belajar yang menyenangkan menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Menurut Suherman (2018), suasana belajar yang positif dan ramah anak mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini mencakup baik aspek fisik, seperti penataan ruang kelas, maupun aspek sosial, seperti hubungan yang harmonis antara guru dan siswa. Lingkungan yang

demikian dapat meminimalkan rasa tertekan yang sering kali menghambat kreativitas dan eksplorasi siswa.

Penelitian oleh Setiyawan (2019) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Sebagai contoh, penggunaan alat peraga sederhana dan strategi pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih fokus dan antusias. Pendekatan ini sangat relevan untuk anak usia sekolah dasar yang secara psikologis berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan eksplorasi dan stimulasi.

Selain itu, Rahman (2020) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai-nilai pembelajaran. Sebagai contoh, permainan tebak kata atau simulasi peran dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih ringan. Ini menunjukkan bahwa suasana yang menyenangkan tidak hanya memberikan efek psikologis yang positif tetapi juga memengaruhi hasil belajar secara langsung.

Dari perspektif fisik, Ananda dan Fadillah (2021) menyoroti pentingnya pengaturan ruang kelas yang ramah anak. Dekorasi yang menarik, penggunaan warna-warna cerah, dan penataan kursi yang fleksibel mendorong siswa untuk merasa nyaman dan fokus. Penataan ruang seperti ini juga mendukung aktivitas kelompok, yang memperkuat interaksi sosial siswa.

Lingkungan belajar yang menyenangkan bukan hanya soal suasana fisik, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional. Guru harus mampu menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi, interaksi, dan kenyamanan siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang tidak hanya bermakna tetapi juga menyenangkan bagi siswa kelas III.

### **Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran**

Keaktifan siswa adalah salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hidayati (2018) menyebutkan bahwa siswa yang aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang pasif. Keaktifan ini juga mencerminkan keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik.

Kurniawati (2020) menambahkan bahwa metode pembelajaran berbasis kelompok mampu meningkatkan keaktifan siswa. Misalnya, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah proyek atau tugas, mereka lebih termotivasi untuk berkontribusi karena merasa menjadi bagian dari sebuah tim. Strategi ini juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting untuk perkembangan sosial siswa.

Penelitian oleh Prasetya (2019) menemukan bahwa penghargaan, baik berupa pujian maupun bentuk simbolis seperti stiker, dapat menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa merasa dihargai atas kontribusinya, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka. Ini menunjukkan bahwa apresiasi sederhana dapat memiliki dampak besar pada keaktifan siswa.

Komunikasi yang efektif antara guru dan siswa juga menjadi kunci dalam mendorong keaktifan siswa. Rahayu (2021) menegaskan bahwa guru yang mampu mendengarkan dan merespons kebutuhan siswa dengan empati akan menciptakan hubungan yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hubungan yang positif ini memungkinkan siswa merasa bebas untuk mengemukakan pendapat tanpa rasa takut atau malu.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah hasil dari kombinasi berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran, penghargaan, dan hubungan positif dengan guru. Guru perlu terus mencari strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### **Strategi untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan**

Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan membutuhkan strategi yang terencana dan berpusat pada siswa. Wibowo (2020) menyarankan penggunaan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) untuk melibatkan siswa secara mendalam. Strategi ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata, yang membuat mereka merasa belajar menjadi relevan dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Rahmawati (2019) mengungkapkan bahwa teknologi memiliki peran besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media digital seperti video interaktif atau aplikasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga membantu mereka memahami konsep yang sulit. Teknologi ini juga memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri di luar kelas.

Menurut Nugroho (2021), pembelajaran berbasis kolaborasi menjadi salah satu pendekatan yang sangat efektif. Ketika siswa bekerja sama dalam kelompok, mereka belajar untuk saling berbagi ide, mendengarkan, dan mencari solusi bersama. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka.

Wardani (2020) menekankan pentingnya integrasi permainan edukatif ke dalam pembelajaran. Permainan seperti kuis interaktif, teka-teki, atau simulasi peran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik karena mereka belajar tanpa tekanan.

Strategi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan membutuhkan kreativitas dan adaptasi terhadap kebutuhan siswa. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek, teknologi, kolaborasi, dan permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru harus menjadi fasilitator yang terus berinovasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Gempol Kolot 2. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas III, dengan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, angket, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan dalam keaktifan siswa dan persepsi mereka terhadap lingkungan belajar yang diterapkan.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan dua indikator utama: peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Peningkatan keaktifan diukur melalui partisipasi siswa dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran, sedangkan lingkungan belajar yang menyenangkan diukur melalui persepsi siswa tentang kenyamanan ruang kelas dan metode pembelajaran yang digunakan. Data dari angket, wawancara, dan observasi dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

### **4. HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Gempol Kolot 2. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam keaktifan siswa dan persepsi mereka terhadap lingkungan belajar. Peningkatan ini tercermin dalam berbagai aspek, baik melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, maupun dalam peningkatan persepsi mereka terhadap suasana kelas yang diterapkan. Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan kedua penelitian.

## Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pada awalnya, pembelajaran berlangsung dengan pendekatan yang masih konvensional, di mana siswa lebih banyak mendengarkan guru dan kurang terlibat dalam diskusi atau kegiatan kelompok. Hal ini terlihat pada data observasi yang menunjukkan tingkat partisipasi dalam diskusi kelas hanya sekitar 60%, dengan keterlibatan dalam kegiatan kelompok sebesar 65%. Tanggapan terhadap materi ajar juga relatif rendah, yakni hanya 55%, yang menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengajukan pertanyaan atau berdiskusi.

Namun, setelah menerapkan tindakan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, pada siklus kedua, terdapat peningkatan yang signifikan dalam setiap aspek keaktifan. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas meningkat menjadi 85%, keterlibatan dalam kegiatan kelompok meningkat menjadi 90%, dan tanggapan terhadap materi ajar meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok yang lebih aktif, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan pendekatan tersebut, siswa merasa lebih tertarik dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Tabel berikut menunjukkan perubahan yang terjadi pada keaktifan siswa antara siklus pertama dan kedua:

**Tabel 1. Keaktifan Siswa**

Aspek yang Diamati	Siklus 1	Siklus 2
Partisipasi dalam diskusi kelas	60%	85%
Keterlibatan dalam kegiatan kelompok	65%	90%
Tanggapan terhadap materi ajar	55%	80%
Keinginan untuk bertanya	50%	75%

Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai aspek, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

## Hasil Angket Persepsi Siswa Terhadap Lingkungan Belajar

Selain observasi, angket yang diberikan kepada siswa juga mengungkapkan peningkatan yang signifikan dalam persepsi mereka terhadap lingkungan belajar. Angket ini berfokus pada kenyamanan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus pertama,

skor rata-rata siswa berkisar antara 3,0 hingga 3,5, yang menunjukkan bahwa siswa merasa kurang nyaman dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Mereka cenderung merasa pembelajaran berjalan monoton dan kurang mengundang partisipasi aktif.

Namun, pada siklus kedua, terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Skor rata-rata naik menjadi antara 4,0 hingga 4,3, yang mencerminkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan berbagai media pembelajaran, dan perubahan suasana kelas yang lebih kondusif membuat siswa merasa lebih dihargai dan lebih terlibat. Mereka merasakan adanya kebebasan untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat, yang tentunya berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

Berikut adalah hasil angket tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan:

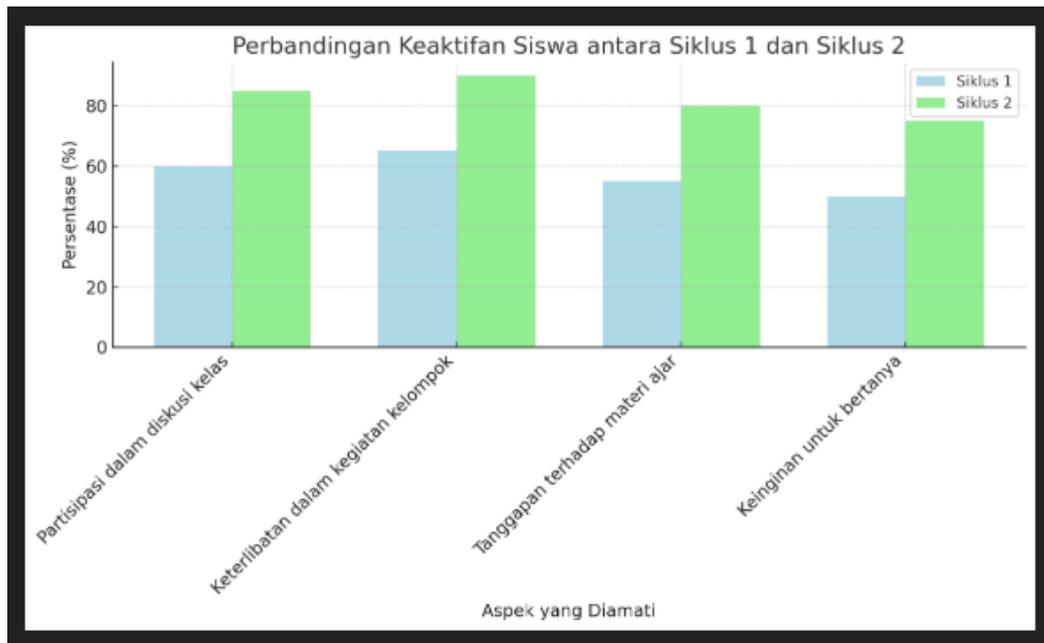
**Tabel 2. Skor Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran**

Pertanyaan	Rata-rata Skor Siklus	Rata-rata Skor Siklus
	1	2
Apakah Anda merasa nyaman selama pembelajaran?	3.4	4.2
Apakah pembelajaran yang dilakukan menarik?	3.5	4.3
Apakah Anda merasa lebih aktif dalam belajar?	3.0	4.0
Apakah Anda menikmati metode pembelajaran yang digunakan?	3.2	4.1
Apakah Anda merasa lebih banyak kesempatan untuk bertanya?	3.1	4.0

Peningkatan skor yang signifikan ini mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih nyaman, lebih aktif, dan lebih terlibat dalam pembelajaran setelah diterapkannya metode yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih diberdayakan untuk berbicara, bertanya, dan berpartisipasi dalam pembelajaran, yang meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

### **Visualisasi Peningkatan Keaktifan dan Persepsi Siswa**

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan keaktifan dan persepsi siswa, berikut adalah grafik histogram yang menunjukkan perubahan dari siklus pertama ke siklus kedua:



**Gambar 1. Histogram Peningkatan Keaktifan Siswa (Siklus 1 vs. Siklus 2)**

Grafik ini memberikan gambaran visual yang jelas tentang peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Terlihat bahwa pada siklus pertama, keaktifan siswa cenderung rendah, tetapi pada siklus kedua, keaktifan siswa meningkat secara signifikan di berbagai aspek, termasuk partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta respons terhadap materi ajar.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti mampu menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi kelas, kegiatan kelompok, dan tanggapan terhadap materi ajar menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Perubahan yang terjadi tidak hanya terbatas pada peningkatan keaktifan, tetapi juga pada persepsi siswa terhadap pembelajaran itu sendiri. Siswa merasa lebih nyaman dan terlibat dalam suasana belajar yang menyenangkan, yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, guna meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran di kelas.

## DAFTAR REFERENSI

- Ananda, R., & Fadillah, D. (2021). Pengaruh lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–55.
- Hidayati, N. (2018). Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 99–107.
- Kurniawati, S. (2020). Peningkatan keaktifan siswa melalui pendekatan kolaboratif di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 213–225.
- Nugroho, A. (2021). Metode pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 17(4), 301–312.
- Rahayu, M. (2021). Komunikasi efektif guru dan siswa dalam meningkatkan partisipasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 55–67.
- Rahman, T. (2020). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 33–45.
- Rahmawati, E. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 78–88.
- Setiyawan, H. (2019). Pengaruh lingkungan belajar interaktif terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 112–124.
- Suherman, S. (2018). Lingkungan belajar yang menyenangkan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(4), 15–25.
- Wibowo, T. (2020). Strategi pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 9(2), 99–109.