STRATEGI MENYENANGKAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS UNTUK MENGATASI KEBOSANAN SISWA

Yelvi Lestari[1], Syahrul Ramadhan[2], Urwatil Wustqo[3], Zahara Febriani[4], Zakiyatus Silmi[5], Susi Ratna Sari[6]

[123456]PGMI Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar
[1]yelvilestari@gmail.com, [2]syahrulramadhan009900@gmail.com, urwatilwustqo12@gmail.com[3], febrianizahara9@gmail.com[4], zakiyatussilmi28@gmail.com[5], susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id[6]

ABSTRACT

Social studies learning in elementary schools continues to face notable challenges, particularly low student engagement and high levels of boredom, often associated with the dominance of conventional teaching methods. This study aims to examine various enjoyable learning strategies and their contribution to improving student engagement and conceptual understanding. A qualitative approach was applied through a systematic literature review of 25 relevant sources, consisting of journal articles and proceedings published between 2020–2025. The findings show that five main strategies, joyful learning, game-based learning, traditional games, varied learning media, and active learning, consistently contribute to more engaging classroom experiences. These strategies not only help reduce boredom but also encourage active participation and foster deeper conceptual understanding. In addition, they support the creation of a more psychologically conducive learning environment. However, their implementation still faces several challenges, including limited facilities, teachers' technical competencies, and classroom management complexity. Therefore, a flexible and context-based approach is needed. Overall, enjoyable learning strategies should be positioned as an essential component in enhancing the quality of social studies learning, making it more interactive, meaningful, and student-centered.

Keywords: Social Studies Learning, Joyful Learning, Game-Based Learning, Student Engagement, Conceptual Understanding

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya keterlibatan siswa dan tingginya tingkat kejenuhan yang sering dikaitkan dengan dominasi metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai strategi pembelajaran menyenangkan serta kontribusinya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode *systematic literature review* terhadap 25 sumber literatur yang relevan, yang terdiri atas artikel jurnal dan prosiding terbitan tahun 2020–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa lima strategi utama, *joyful learning, game-based learning,* permainan tradisional, variasi media pembelajaran, dan pembelajaran aktif, secara konsisten mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Strategi tersebut tidak hanya membantu mengurangi kejenuhan siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta memperdalam pemahaman konsep. Selain itu, penerapannya turut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif secara psikologis. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana, kompetensi teknis guru, serta kompleksitas pengelolaan kelas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang fleksibel dan kontekstual dalam penerapannya.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, *Joyful Learning, Game-Based Learning,* Keterlibatan Siswa, Pemahaman Konsep

A. Pendahuluan

Pendidikan di jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk dasar pola pikir sosial serta karakter peserta didik, khususnya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan sosial serta kemampuan memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, proses pembelajaran seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini tidak terlepas dari dominasi metode hafalan serta penyampaian materi yang kurang variatif dan minim keterlibatan aktif siswa (Paryati & Ningsih, 2025; Rohani et al., 2021). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Kejenuhan siswa dalam pembelajaran IPS juga berkaitan erat dengan terbatasnya variasi strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pendekatan yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dalam perspektif konstruktivistik, pembelajaran seharusnya menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Ahmad, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga keterlibatan siswa dapat meningkat secara signifikan.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi digital serta penerapan pendekatan pembelajaran inovatif membuka peluang baru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Integrasi media digital dan strategi pembelajaran berbasis permainan *(game-based learning)* telah banyak dilaporkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan berbagai media pembelajaran yang variatif juga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS (Ahmad, 2025; Erni et al., 2025). Di sisi lain, lingkungan belajar yang menyenangkan juga berperan penting dalam mendukung kenyamanan psikologis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji berbagai strategi pembelajaran menyenangkan, seperti kuis interaktif, pembelajaran berbasis proyek, maupun aktivitas kolaboratif (Wulandari et al., 2024). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar serta penurunan tingkat kebosanan siswa secara signifikan (Windasari et al., 2024). Selain itu, strategi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar,

termasuk pada siswa dengan kemampuan yang beragam (Sriwidiastuty et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih mengkaji strategi tersebut secara parsial dan belum mengintegrasikan berbagai pendekatan dalam satu kerangka yang komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merumuskan strategi pembelajaran IPS yang menyenangkan melalui integrasi berbagai pendekatan pembelajaran aktif guna mengatasi kebosanan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran IPS, serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era modern.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis *systematic literature review* (SLR) untuk mengkaji secara komprehensif berbagai strategi pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan dari berbagai penelitian terdahulu secara sistematis dan transparan (Fadli, 2021). Pendekatan ini dinilai tepat karena penelitian berfokus pada analisis kecenderungan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari 25 literatur ilmiah yang terdiri atas artikel jurnal terakreditasi nasional (SINTA) serta prosiding seminar ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2020 hingga 2025 untuk menjaga kebaruan dan relevansi kajian. Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data, yaitu Google Scholar, SINTA, dan Directory of Open Access Journals (DOAJ), dengan menggunakan kata kunci: “strategi pembelajaran IPS menyenangkan”, “*joyful learning* IPS SD”, “mengatasi kebosanan siswa IPS”, “*game-based learning* IPS”, dan “pembelajaran aktif IPS SD”.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel ilmiah berbahasa Indonesia yang terdiri atas

jurnal dan prosiding, (2) membahas strategi pembelajaran IPS di sekolah dasar, (3) tersedia dalam bentuk teks lengkap, serta (4) diterbitkan pada rentang tahun 2020–2025. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup literatur yang tidak secara spesifik membahas strategi pembelajaran IPS, hanya tersedia dalam bentuk abstrak, atau merupakan tulisan non-ilmiah. Prosiding yang digunakan merupakan hasil seminar ilmiah yang relevan dan memiliki kualitas akademik yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 25 sumber yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah identifikasi, yaitu proses pencarian dan pengumpulan literatur berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan. Tahap kedua adalah seleksi, yaitu penyaringan literatur berdasarkan judul, abstrak, serta kesesuaian dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Tahap ketiga adalah sintesis, yaitu membaca secara menyeluruh isi artikel dan mengelompokkan temuan penelitian ke dalam tema-tema tertentu yang berkaitan dengan strategi pembelajaran menyenangkan (Sari & Asmendri, 2020).

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu mengidentifikasi pola, tema, serta kecenderungan hasil penelitian dari berbagai literatur yang telah dikumpulkan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan minimal tiga referensi untuk setiap temuan utama. Selain itu, dilakukan diskusi antarpeneliti untuk memverifikasi hasil analisis serta memastikan konsistensi dalam pengelompokan tema.

Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis untuk merumuskan strategi pembelajaran IPS yang menyenangkan dan efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Identifikasi Berbagai Strategi Menyenangkan untuk Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran IPS

Hasil telaah terhadap 25 literatur yang memenuhi kriteria inklusi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran IPS yang bersifat menyenangkan dalam mengatasi

kejenuhan siswa memiliki variasi yang cukup luas. Secara umum, strategi tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu pendekatan berbasis teknologi digital dan pendekatan non-teknologi. Kedua pendekatan ini memiliki karakteristik yang berbeda, namun sama-sama berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Pada pendekatan berbasis teknologi, *game-based learning* menjadi strategi yang paling dominan dalam berbagai penelitian. Paryati & Ningsih (2025) melaporkan bahwa penggunaan platform Baamboozle efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Audina & Ramadan (2025) yang menunjukkan bahwa aplikasi Educandy berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Manurung et al. (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis permainan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sementara Wiseza et al. (2023) melaporkan peningkatan ketuntasan belajar hingga mencapai 100%. Penggunaan platform seperti Quizizz juga terbukti mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Khoiriyah et al., 2025). Sejalan dengan itu, Winatha & Setiawan (2020) menyatakan bahwa *game-based learning* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Di luar konteks permainan digital, pemanfaatan media seperti video, ilustrasi, dan alat peraga juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa (Iyai & Zahara, 2025).

Sementara itu, pendekatan non-teknologi tetap memiliki relevansi yang kuat, khususnya pada sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital. Dalam kategori ini, *joyful learning* menjadi strategi yang paling banyak digunakan. Rohani et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan metode ini melalui media kartu bergambar mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Hal serupa juga ditemukan oleh Wulandari et al. (2024) yang melaporkan peningkatan ketuntasan belajar secara signifikan. Azkiya & Istiqomah (2025) menambahkan bahwa *joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, sementara Sufiani & Marzuki (2021) menegaskan bahwa pendekatan ini berperan dalam

mengurangi tekanan psikologis siswa selama proses pembelajaran.

Selain *joyful learning,* permainan tradisional seperti ular tangga juga masih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Mariska (2021) menunjukkan bahwa media ini sederhana, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Di samping itu, strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok dan *role play* juga memberikan kontribusi yang signifikan. Magfiroh et al. (2025) serta Nurhalimah et al. (2023) menyatakan bahwa strategi tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan tidak terbatas pada satu pendekatan tertentu. Guru dapat mengombinasikan berbagai strategi berbasis teknologi maupun non-teknologi secara fleksibel sesuai dengan kondisi pembelajaran. Pendekatan bertahap dengan memulai dari strategi yang paling sederhana dan mudah diterapkan dinilai lebih realistis serta berkelanjutan. Dengan demikian, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran menyenangkan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Peningkatan Keterlibatan Aktif Siswa sebagai Dampak Penerapan Strategi Menyenangkan

Penerapan strategi pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran IPS menunjukkan dampak yang nyata terhadap peningkatan keterlibatan aktif siswa. Perubahan ini tercermin dari pergeseran peran siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi yang dirancang secara interaktif mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun terlibat dalam aktivitas kolaboratif.

Rohani et al. (2021) melaporkan bahwa penerapan *joyful learning* mampu mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup. Siswa yang sebelumnya

enggan berpartisipasi mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Wulandari et al. (2024), yang mencatat adanya peningkatan perhatian dan keaktifan siswa setelah penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sufiani & Marzuki (2021), kondisi ini tidak terlepas dari berkurangnya tekanan psikologis yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Ketika suasana belajar menjadi lebih nyaman, siswa cenderung lebih percaya diri untuk berpartisipasi secara aktif. Bahkan, Azkiya & Istiqomah (2025) menemukan bahwa siswa menunjukkan tingkat kejujuran yang lebih tinggi dalam mengerjakan tugas, yang mengindikasikan meningkatnya kepercayaan diri terhadap pemahaman mereka.

Pada pendekatan *game-based learning,* peningkatan keterlibatan siswa terjadi melalui unsur kompetisi dan interaktivitas yang melekat dalam aktivitas pembelajaran. Paryati & Ningsih (2025) menunjukkan bahwa elemen permainan mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Hal ini diperkuat oleh Audina & Ramadan (2025) yang menemukan adanya peningkatan interaksi antarsiswa melalui diskusi dan kerja sama. Selain itu, Ariga (2025) dalam studinya mencatat hal senada, pembelajaran aktif berbasis diskusi kelompok dan proyek mampu menciptakan atmosfer kelas yang dinamis dan partisipatif. Khoiriyah et al. (2025) menegaskan bahwa umpan balik langsung dalam permainan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses berpikir, bukan sekadar menjawab pertanyaan secara mekanis.

Sementara itu, permainan tradisional dan variasi media pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Mariska (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa secara signifikan. Di sisi lain, Iyai & Zahara (2025) menyatakan bahwa variasi media pembelajaran, seperti video, gambar, dan alat peraga, dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menjaga perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini diperkuat oleh Adhari et al. (2022) yang menegaskan bahwa variasi media

efektif dalam mengurangi kejenuhan karena penyajian materi yang tidak monoton.

Selain itu, pendekatan pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok dan *role play* juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Magfiroh et al. (2025) menyatakan bahwa diskusi kelompok mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi karena adanya tanggung jawab dalam kelompok. Sementara itu, Nurhalimah et al. (2023) menjelaskan bahwa *role play* memungkinkan siswa terlibat secara langsung melalui pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga meningkatkan partisipasi sekaligus pemahaman.

Secara keseluruhan, peningkatan keterlibatan siswa yang dihasilkan dari penerapan strategi pembelajaran menyenangkan menunjukkan bahwa siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Keterlibatan ini bersifat inklusif, karena memberikan kesempatan yang relatif setara bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi. Dengan demikian, strategi pembelajaran menyenangkan tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna.

3. Kontribusi Strategi Menyenangkan terhadap Pemahaman Konsep IPS yang Bermakna

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS tidak hanya diukur dari kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga dari kemampuan mengaitkan konsep, menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri, serta menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Dalam hal ini, strategi pembelajaran menyenangkan memiliki peran penting dalam mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna. Pendekatan yang bersifat interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pengolahan informasi, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat dangkal maupun sementara.

Rohani et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* tidak hanya meningkatkan ketepatan jawaban siswa, tetapi juga kemampuan mereka dalam menjelaskan alasan di balik jawaban tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya pemahaman konsep yang

lebih mendalam. Temuan ini sejalan dengan Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa pendekatan *problem-based learning* mampu memperkuat pemahaman melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, Wulandari et al. (2024) mencatat bahwa siswa menjadi lebih mampu mengaitkan materi IPS dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Dalam pendekatan *game-based learning,* pemahaman konsep diperkuat melalui mekanisme umpan balik langsung yang diterima siswa selama proses pembelajaran. Khoiriyah et al. (2025) menjelaskan bahwa umpan balik yang diberikan secara instan membantu siswa memahami kesalahan yang dilakukan dan segera melakukan perbaikan. Manurung et al. (2024) menambahkan bahwa multimedia interaktif berbasis permainan mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Selain itu, penggunaan permainan tradisional seperti ular tangga juga memberikan kontribusi terhadap pemahaman konsep. Mariska (2021) menunjukkan bahwa penyajian materi melalui visualisasi dalam permainan membantu siswa memahami urutan peristiwa secara lebih sistematis. Di sisi lain, strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok mendorong siswa untuk mengorganisasikan dan menyampaikan pemahamannya kepada orang lain. Magfiroh et al. (2025) menegaskan bahwa proses menjelaskan kembali konsep merupakan salah satu cara efektif dalam memperdalam pemahaman siswa.

Dengan demikian, strategi pembelajaran menyenangkan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga berperan dalam membangun pemahaman konsep yang lebih bermakna. Siswa tidak lagi sekadar menghafal informasi, melainkan mampu mengolah, mengaitkan, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi pembelajaran.

4. Tantangan Implementasi dan Solusi Strategis Penerapan Pembelajaran IPS Menyenangkan di Sekolah Dasar

Meskipun strategi pembelajaran menyenangkan terbukti memberikan dampak positif terhadap

keterlibatan dan pemahaman siswa, implementasinya di lapangan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Paryati & Ningsih (2025) mencatat bahwa tidak semua sekolah memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai, seperti proyektor, laptop, maupun jaringan internet yang stabil. Kondisi ini menjadi hambatan dalam penerapan strategi berbasis teknologi, khususnya *game-based learning.* Selain itu, Manurung et al. (2024) menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi teknis guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Di samping itu, kesesuaian antara strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Azkiya & Istiqomah (2025) menemukan bahwa penggunaan strategi yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Hasan et al. (2024) dan Alkasima et al. (2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif masih menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar siswa.

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah pengelolaan kelas. Nurhalimah et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif cenderung menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, sehingga memerlukan keterampilan manajemen kelas yang baik agar proses pembelajaran tetap kondusif. Selain itu, Erni et al. (2025) menekankan bahwa perbedaan karakteristik, kemampuan, dan motivasi siswa dalam satu kelas menuntut guru untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran secara fleksibel.

Meskipun demikian, berbagai penelitian juga menunjukkan adanya solusi strategis yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut. Azkiya & Istiqomah (2025) menegaskan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi strategi pembelajaran. Mariska (2021) membuktikan bahwa penggunaan media sederhana seperti permainan tradisional tetap efektif dalam

meningkatkan keterlibatan siswa tanpa memerlukan teknologi yang kompleks. Selain itu, kolaborasi antarguru juga dapat menjadi solusi yang efektif. Sriwidiastuty et al. (2025) menunjukkan bahwa diskusi dan berbagi pengalaman antar guru membantu dalam menemukan strategi pembelajaran yang lebih tepat dan kontekstual.

Dengan demikian, tantangan dalam penerapan strategi pembelajaran menyenangkan bukanlah hambatan yang tidak dapat diatasi, melainkan bagian dari proses adaptasi dalam pembelajaran. Pendekatan yang fleksibel, kreatif, dan kolaboratif menjadi kunci dalam mengoptimalkan implementasi strategi tersebut. Guru tidak perlu menunggu kondisi ideal untuk memulai, tetapi dapat mengawali dari strategi yang sederhana dan secara bertahap mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil telaah terhadap 25 sumber literatur, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran IPS yang menyenangkan memiliki variasi yang beragam, meliputi *joyful learning, game-based learning,* permainan tradisional, variasi media pembelajaran, serta pembelajaran aktif. Berbagai strategi tersebut terbukti mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan ini menunjukkan adanya pergeseran peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan.

Selain itu, strategi pembelajaran menyenangkan juga berkontribusi dalam membentuk pemahaman konsep IPS yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya mampu mengingat materi, tetapi juga dapat mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata, menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berdampak pada aspek afektif, tetapi juga pada kualitas pemahaman kognitif siswa.

Meskipun demikian, implementasi strategi pembelajaran menyenangkan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana, kompetensi

teknis guru, serta kompleksitas pengelolaan kelas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang fleksibel dan kontekstual dalam penerapannya. Guru dapat memulai dari strategi yang sederhana, memanfaatkan sumber daya yang tersedia, serta mengembangkan pembelajaran secara bertahap. Dengan demikian, strategi pembelajaran menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 4321–4325. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3536

Ahmad. (2025). Strategi Inovatif Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, *1*(1), 14–25. https://doi.org/10.64690/jakap.v1i1.2

Alkasima, P. S., Marhayani, D. A., & Hendriana, E. C. (2022). Analisis Faktor-faktor Penyebab Kejenuhan Belajar dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Singkawang. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *9*(2), 94–104. https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.5725

Ariga, B. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Mengurangi Kebosanan Belajar Siswa di SMKS Muhammadiyah 9 Medan. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, *2*(4), 22–31. https://doi.org/10.61132/karakter.v2i4.1275

Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 457–467. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4588

Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2025). Penerapan Metode Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *9*(2), 401–414. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9770

Erni, Karima M., K., Arditha, B. D., Kurniawan, F., Adella, G., Anggraeni, L., Anggraeni, T. A., Ines, V. L., & Putri, F. A. (2025). Strategi Guru dalam Mengatasi Rendahnya Minat Siswa terhadap Pembelajaran IPS di SD. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, *3*(2), 304–311. https://doi.org/10.59061/guruku.v3i2.1014

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *21*(1), 33–54. https://dx.doi.org/10.21831/hum.

v21i1.38075

Hasan, S. S. S., Azzahra, P. L., & Utami, I. I. S. (2024). Tantangan dalam Mengatasi Rasa Bosan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPIPS: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *1*(16), 123–130. http://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS

Iyai, Y., & Zahara, L. (2025). Peningkatan Ketertarikan Siswa terhadap Materi IPS melalui Penggunaan Media Pembelajaran yang Variatif di Kelas 3 SD Pembangunan Laboratorium UNP. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, *5*(4), 20–29. https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i4.7453

Khoiriyah, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, *2*(3), 2820–2825. https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1286

Magfiroh, N. L., Febriani, A., Mayaza, K., & Farhurohman, O. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *2*(12), 19142–19148. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Manurung, M. N. U., Agung, A., Agung, G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 51–60. https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296

Mariska, R. (2021). Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS dengan Permainan Ular Tangga di MI Walisongo Kebaran Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 668–690. http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai

Nurhalimah, M. L., Hibatulloh, M., Rohmah, N. A., Rifai, M. T., Taqiyah, D. B., Yati, H. F., & Indana, R. M. I. F. A. K. (2023). Penggunaan Metode Aktif dalam Pembelajaran IPS: Keuntungan dan Hambatan dalam Kelas. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, *1*(2), 1–7. https://doi.org/10.62017/arima.v1i2.100

Paryati, & Ningsih, T. (2025). Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital melalui Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* *5*(2), 1773–1780. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925

Rahmawati, E. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Primary: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora*, *1*(1), 21–30. https://ejournal.universitaspgridelta.ac.id/index.php/psd/article/vie

w/51

Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *5*(2), 208–215. https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906

Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, *6*(1), 41–53. https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159

Sriwidiastuty, A., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Eksplorasi Strategi Guru dalam Mengajarkan Materi IPS kepada Siswa Slow Learner di Kelas V SD. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, *6*(1), 86–99. https://doi.org/10.51875/jispe.v6i01.704

Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, *7*(1), 121–141. https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(4), 54–68. https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3667

Wiseza, F. C., Ibermarza, Andini, N. F., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, *10*(1), 124–138. https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516

Wulandari, S., Mulyono, A., & Mahendra, J. P. (2024). Penerapan Metode Joyfull Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di SD Negeri 4 Pemenang Barat Tahun Ajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, *3*(2), 62-66. https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.482