

PENDEKATAN JOYFUL LEARNING MELALUI PEMANFAATAN MEDIA INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI SD NEGERI 3 BUNGAYA KANGIN, BEBANDEM, KARANGASEM

Joyful Learning Approach Through the Utilization of Interactive Flat Panel (IFP) Media in IPAS Learning for Grade III at SD Negeri 3 Bungaya Kangin, Bebandem, Karangasem

Submit Tgl.: 03-Oktober-2026

Diterima Tgl.: 23-Oktober-2026

Diterbitkan Tgl.: 25-Oktober-2026

Ni Made Musti Nuarthani^{1*}
I Made Wirahadi Kusuma²
I Komang Wisnu Budi Wijaya³

^{*1,2,3}Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Dharma Acarya, Universitas
Hindu Negeri I Gusti Bagus
Sugriwa, Denpasar, Bali, Indonesia

*email: mustinuarthani@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pendekatan *Joyful Learning* dengan memanfaatkan media *Interactive Flat Panel* (IFP). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat, serta menganalisis dampaknya. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah yaitu Teori Konstruktivisme, Teori Behavioristik, dan Teori Motivasi Belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran; 2) faktor pendukung meliputi ketersediaan media IFP, jaringan internet, pelatihan guru, dan antusiasme peserta didik, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan media IFP, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kendala jaringan internet; 3) penerapan pendekatan *Joyful Learning* melalui media IFP memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi belajar, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci:

Joyful Learning
Interactive Flat Panel (IFP)
Pembelajaran IPAS

Keywords:

Joyful Learning
Interactive Flat Panel (IFP)
IPAS Learning

Abstract

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools requires an approach that creates an active and enjoyable learning environment. One effort to achieve this is through the *Joyful Learning* approach by utilizing *Interactive Flat Panel* (IFP) media. This study aims to describe the implementation of the *Joyful Learning* approach through the use of *Interactive Flat Panel* (IFP) media in third-grade IPAS learning at SD Negeri 3 Bungaya Kangin, identify supporting and inhibiting factors, and analyze its impacts. The theories used to analyze the problems were Constructivist Theory, Behaviorist Theory, and Learning Motivation Theory. This study employed a qualitative research design with a case study approach. Informants were selected using *purposive sampling*. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature study. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings showed that: 1) the implementation of the *Joyful Learning* approach through the use of *Interactive Flat Panel* (IFP) media was carried out through the stages of lesson planning, implementation, and evaluation; 2) the supporting factors included the availability of IFP media, internet access, teacher training, and students' enthusiasm, while the inhibiting factors included the limited availability of IFP media, teachers' varying abilities in utilizing technology, and internet connectivity issues; and 3) the implementation of the *Joyful Learning* approach through the use of IFP media had a positive impact on students' activeness, learning motivation, and understanding in IPAS learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran menjadi fondasi utama dalam membentuk kemampuan berpikir dan karakter siswa. Seiring dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih berpusat pada peserta didik serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Guru diberikan keleluasaan untuk merancang pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pemahaman konsep secara optimal.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, namun beberapa konsep di dalamnya masih bersifat abstrak sehingga memerlukan bantuan visualisasi. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan media yang dapat membantu memahami konsep secara lebih nyata (Slavin, 2021). Apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung interaksi dan visualisasi dalam pembelajaran IPAS.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi sekolah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan Interactive Flat Panel (IFP), yaitu perangkat

layar digital interaktif yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih partisipatif dan komunikatif. Penggunaan media interaktif di sekolah dasar berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Akyuna et al., 2025). Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu alternatif dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Selain penggunaan media, suasana belajar yang menyenangkan juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pendekatan Joyful Learning menekankan penciptaan pembelajaran yang membuat siswa merasa nyaman, termotivasi, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi terhadap munculnya motivasi belajar siswa sebagai salah satu faktor pendukung keterlibatan dalam pembelajaran (Uno, 2023). Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, pendekatan Joyful Learning dapat dipadukan dengan media interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan komunikatif. Kombinasi antara pendekatan pembelajaran dan pemanfaatan media inilah yang menjadi aspek penting dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan smartboard mendukung interaksi antara guru dan siswa (Sari et al., 2026). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengukuran hasil belajar atau peningkatan aspek tertentu melalui pendekatan kuantitatif. Kajian yang secara khusus mendeskripsikan proses penerapan pendekatan Joyful Learning melalui pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas rendah masih relatif terbatas. Selain itu, faktor pendukung dan penghambat serta



dampak yang muncul dalam dinamika pembelajaran secara kontekstual belum banyak diungkap secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang memerlukan kajian deskriptif kualitatif.

SD Negeri 3 Bungaya Kangin merupakan salah satu sekolah dasar yang telah memanfaatkan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS kelas III, penggunaan media tersebut berpotensi dipadukan dengan pendekatan Joyful Learning untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fenomena ini menarik untuk dideskripsikan guna memahami bagaimana pelaksanaan pembelajaran berlangsung serta faktor-faktor penghambat dan pendukung serta dampaknya. Penelitian ini tidak berorientasi pada pengujian efektivitas, melainkan pada penggambaran proses pelaksanaan, identifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta deskripsi dampak yang muncul dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pendekatan Joyful Learning melalui pemanfaatan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin, mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta menganalisis dampak yang ditimbulkan dari penerapan pendekatan tersebut.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus mendeskripsikan integrasi antara pendekatan Joyful Learning dengan pemanfaatan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji pemanfaatan IFP sebagai media pembelajaran secara umum (Sari et al., 2026; Suryandari et al., 2026) atau penerapan Joyful Learning dalam konteks pembelajaran IPA secara umum (Kurniati et al., 2023; Lutfi et al., 2025). Penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih kontekstual dengan menggambarkan secara mendalam bagaimana kedua elemen tersebut diintegrasikan dalam praktik

pembelajaran nyata di kelas, serta mengungkap faktor pendukung, penghambat, dan dampaknya terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai praktik pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas rendah.

METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Bungaya Kangin, Bebandem, Karangasem, Bali. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi pedoman wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang disusun untuk Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas III, dan peserta didik kelas III; pedoman observasi non-partisipan (*non-participant observation*) yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran IPAS; serta alat dokumentasi berupa kamera ponsel dan buku catatan lapangan untuk merekam aktivitas pembelajaran dan mencatat temuan di lapangan. Bahan penelitian terdiri atas dokumen perangkat pembelajaran berupa modul ajar, RPP, dan ATP; arsip profil sekolah; serta literatur pendukung seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan pendekatan *Joyful Learning*, media *Interactive Flat Panel* (IFP), dan pembelajaran IPAS. Informan dalam penelitian ini meliputi Kepala SD Negeri 3 Bungaya Kangin, Guru Wali Kelas III, dan peserta didik kelas III yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran IPAS serta pemanfaatan media IFP (Sugiyono, 2019).

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis selama periode Maret hingga Mei 2026. Tahapan-tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi fenomena pembelajaran IPAS berbasis *Joyful Learning* dengan pemanfaatan media IFP di SD Negeri 3 Bungaya Kangin. Peneliti menyusun proposal penelitian, menentukan fokus kajian, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan format dokumentasi. Peneliti juga mengurus perizinan penelitian kepada pihak sekolah dan instansi terkait.
2. Tahap Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilaksanakan melalui empat teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi non-partisipan, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Wawancara mendalam dilakukan terhadap Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas III, dan peserta didik kelas III untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning*, pemanfaatan media IFP, faktor pendukung dan penghambat, serta dampak pembelajaran (Creswell, 2018). Observasi non-partisipan dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran IPAS di kelas III tanpa melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan arsip sekolah yang relevan. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis untuk memperkuat landasan teoretis penelitian.
3. Tahap Analisis Data. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan selama proses pengumpulan data berlangsung dengan mengacu pada model Miles et al. (2020), yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*).

Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih informasi pokok, dan memfokuskan perhatian pada aspek yang berkaitan dengan rumusan masalah. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang disusun berdasarkan kategori hasil reduksi data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menganalisis keterkaitan antara hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

4. Tahap Penyusunan Laporan. Pada tahap akhir, peneliti menyusun laporan penelitian secara sistematis sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah yang berlaku. Laporan disusun berdasarkan hasil analisis data yang telah diverifikasi dan disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang komprehensif. Peneliti juga melakukan pengecekan ulang terhadap data dan sumber referensi untuk memastikan validitas dan kredibilitas temuan penelitian.

Dengan demikian, metode pelaksanaan penelitian ini dirancang untuk memperoleh data yang mendalam, kontekstual, dan relevan dengan fokus kajian, yaitu pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bungaya Kangin, Bebandem, Karangasem, dengan fokus pada pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas III. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi non-partisipan, wawancara mendalam dengan Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas III, dan peserta didik kelas III, serta dokumentasi perangkat pembelajaran dan kegiatan belajar. Data dianalisis menggunakan model Miles et al. (2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* melalui media IFP berlangsung melalui tiga tahapan pembelajaran, didukung dan dihambat oleh berbagai faktor, serta memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Uraian hasil dan pembahasan secara rinci disajikan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Pendekatan *Joyful Learning* melalui Pemanfaatan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Pembelajaran IPAS Kelas III

Pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan proses pembelajaran yang utuh.

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Luh Putu Intan Mertami, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas III, pada tanggal 9 Mei 2026, diketahui bahwa guru mempersiapkan modul ajar, buku, alat peraga, serta media IFP yang akan digunakan. Guru juga menyiapkan konten pembelajaran berupa presentasi *PowerPoint*, video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru sebagai berikut.

"Pertama, saya mempersiapkan dengan membuat modul ajar, kemudian mempersiapkan bukunya, alat peraganya. Dan yang paling penting itu dalam penggunaan media IFPnya, seperti *PowerPoint* saya mempersiapkannya lebih matang agar siswa itu benar-benar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik."

Hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2026 menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran dan media IFP. Guru menampilkan materi melalui presentasi *PowerPoint* yang dipadukan dengan video pembelajaran

dan aktivitas interaktif yang telah dipersiapkan sebelumnya. Persiapan tersebut membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik tampak antusias mengikuti proses pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Ni Wayan Purniarsa, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Bungaya Kangin, pada tanggal 9 Mei 2026, yang menyatakan bahwa sekolah mendukung pemanfaatan media IFP melalui penyusunan jadwal penggunaan, penyediaan akses internet, serta pelaksanaan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media tersebut secara optimal.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan adanya upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemilihan media IFP, penyusunan materi yang dilengkapi video pembelajaran, serta penyediaan aktivitas interaktif merupakan bentuk persiapan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara lebih konkret. Kondisi tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952), bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar dan interaksi secara langsung dengan lingkungan belajar. Melalui perencanaan yang matang, guru menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi baru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2026, pembelajaran IPAS diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa bersama, pengecekan kehadiran, serta apersepsi yang dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan media IFP. Pada kegiatan inti, guru menyajikan materi melalui presentasi *PowerPoint*, video

pembelajaran, serta berbagai aktivitas interaktif yang ditampilkan melalui media IFP. Peserta didik terlihat aktif memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kuis maupun permainan edukatif. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi, menyimpulkan pembelajaran, dan memberikan penguatan.

Hasil wawancara dengan Guru Wali Kelas III pada tanggal 9 Mei 2026 mengungkapkan bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan secara beragam sesuai dengan materi. Guru menyajikan *PowerPoint* yang dilengkapi video pembelajaran atau permainan edukatif agar peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru sebagai berikut.

"Aktivitas pembelajaran dilakukan beragam sesuai dengan materinya. Saya biasanya menyajikan *PowerPoint*, kemudian di dalam *PowerPoint* tersebut ditambahkan video pembelajaran untuk diperlihatkan kepada siswa. Jika tidak menggunakan video, biasanya saya tambahkan game agar anak-anak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran."

Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pembelajaran menggunakan media IFP. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang aktif dalam memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diberikan oleh guru. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara berikut.

"Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan media IFP, siswa terlihat sangat tertarik dan sangat antusias ketika diminta menjawab pertanyaan."

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat aktif memperhatikan materi yang ditampilkan melalui media IFP. Siswa tampak antusias ketika guru menampilkan video pembelajaran dan memberikan kuis maupun

permainan edukatif. Selain itu, peserta didik juga aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.

Pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS menunjukkan fungsi atensi, yaitu mampu menarik dan memusatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang bervariasi membantu peserta didik mempertahankan perhatian selama kegiatan pembelajaran sehingga proses penyampaian materi berlangsung lebih efektif. Selain itu, media IFP juga menunjukkan fungsi motivasi, di mana peserta didik menunjukkan semangat belajar yang tinggi, berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kuis dan permainan edukatif. Media IFP juga menunjukkan fungsi pemahaman, yaitu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah melalui penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tzeng (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Large Interactive Displays* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat menciptakan proses belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong meningkatnya keterlibatan, perhatian, dan motivasi peserta didik. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa efektivitas media interaktif tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Nabillah dan Harjunanto (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media IFP mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara



aktif melalui pengalaman dan interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengamati tayangan video, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan permainan edukatif yang difasilitasi melalui media IFP. Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan awal dengan pengalaman belajar baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi IPAS. Hasil penelitian ini didukung oleh Lestari et al. (2024) yang menjelaskan bahwa dalam teori konstruktivisme, peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman secara bermakna.

Selain itu, kondisi tersebut sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, pertanyaan pemantik, serta penguatan kepada peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Bimbingan tersebut membantu peserta didik menyelesaikan kegiatan pembelajaran secara bertahap hingga akhirnya mampu memahami materi dan menyelesaikan tugas secara lebih mandiri. Pemanfaatan media IFP turut mendukung proses tersebut karena materi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga proses *scaffolding* yang diberikan guru menjadi lebih optimal. Temuan ini didukung oleh Janaris et al. (2024) yang menjelaskan bahwa konsep ZPD dan *scaffolding* membantu peserta didik mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bimbingan guru maupun interaksi dengan teman sebaya.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Fauziyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar

serta memperoleh respons positif dari peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara optimal. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil *Systematic Literature Review* oleh Putra et al. (2026) yang menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* mampu meningkatkan *student engagement*, motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

c. Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2026, guru melaksanakan evaluasi melalui berbagai aktivitas interaktif yang ditampilkan pada media IFP. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik, kegiatan menjodohkan jawaban dengan gambar yang sesuai, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk maju ke depan dan menyelesaikan tugas yang ditampilkan pada layar IFP.

Selama kegiatan evaluasi berlangsung, peserta didik terlihat aktif dan antusias. Beberapa peserta didik secara sukarela mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, sementara peserta didik lainnya menunjukkan perhatian terhadap penjelasan guru dan menunggu giliran untuk berpartisipasi. Selain melalui kegiatan tanya jawab dan tugas interaktif, guru juga melaksanakan refleksi pembelajaran pada akhir kegiatan belajar dengan meminta peserta didik memberikan tanggapan melalui pilihan emoji yang ditampilkan pada media IFP, yaitu emoji senang, bingung, dan sedih. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memilih emoji senang sebagai bentuk respons terhadap pembelajaran yang telah mereka ikuti.

Tabel 1. Hasil Refleksi Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPAS Menggunakan Media IFP

Pilihan Emoji	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Keterangan
---------------	----------------------	----------------	------------

Senang	15	78,9	Peserta didik merasa nyaman, tertarik, dan menikmati pembelajaran
Bingung	3	15,8	Peserta didik masih memerlukan penjelasan tambahan pada beberapa bagian materi
Sedih	1	5,3	Peserta didik kurang memahami materi karena kendala teknis jaringan internet
Jumlah	19	100	

Berdasarkan Tabel I, sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang dilaksanakan melalui pendekatan *Joyful Learning* dengan memanfaatkan media IFP mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui tanya jawab, tugas interaktif, dan kegiatan refleksi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman yang telah mereka bangun selama mengikuti pembelajaran. Kegiatan tersebut tidak hanya digunakan untuk mengetahui hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengemukakan pemahamannya secara aktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1952) yang memandang bahwa pemahaman peserta didik berkembang melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, kegiatan refleksi yang difasilitasi guru juga menunjukkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam mengevaluasi proses belajar. Kondisi tersebut sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa bimbingan guru memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan membangun pemahaman secara bertahap.

2. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Pendekatan *Joyful Learning* melalui Pemanfaatan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Pembelajaran IPAS Kelas III

Pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi keberlangsungannya.

Faktor-faktor tersebut meliputi faktor pendukung yang membantu kelancaran proses pembelajaran dan faktor penghambat yang menjadi kendala dalam pelaksanaannya.

a. Faktor Pendukung

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin. Faktor pendukung tersebut meliputi ketersediaan media IFP, dukungan jaringan internet, pelatihan penggunaan teknologi bagi guru, serta antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Ibu Luh Putu Intan Mertami, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas III, pada tanggal 9 Mei 2026, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media IFP. Beliau menyatakan sebagai berikut.

"Faktor yang mendukung adalah sudah tersedianya media IFP walaupun baru hanya ada satu, itu sudah cukup menjadi pendukung dalam pembelajaran. Kemudian jaringan internet yang sudah ada, dan masing-masing guru sudah ada pelatihan, walaupun belum terlalu memahami, tetapi setidaknya sudah ada dan sudah bisa memanfaatkan."

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa keberadaan media IFP menjadi salah satu faktor utama yang mendukung pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* pada pembelajaran IPAS. Selain itu, tersedianya jaringan internet membantu guru dalam mengakses berbagai sumber belajar dan menampilkan materi pembelajaran yang lebih variatif melalui media IFP. Pelatihan yang telah diikuti guru juga memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Tabel II. Faktor Pendukung Pelaksanaan Pendekatan *Joyful Learning* melalui Media IFP



No	Faktor Pendukung	Keterangan
1	Ketersediaan media IFP	Sekolah telah memiliki 1 unit IFP yang digunakan secara bergiliran
2	Dukungan jaringan internet	Tersedianya akses internet untuk mengakses sumber belajar daring
3	Pelatihan penggunaan teknologi	Guru telah mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi
4	Antusiasme peserta didik	Peserta didik menunjukkan minat dan semangat tinggi selama pembelajaran

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media IFP dimanfaatkan untuk menampilkan materi pembelajaran, video edukatif, serta aktivitas interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat antusias dan aktif ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media IFP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan penerapan pendekatan *Joyful Learning*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner (1953), yang menjelaskan bahwa proses belajar dapat dipahami melalui hubungan antara stimulus, respons, dan penguatan (*reinforcement*). Dalam penelitian ini, penggunaan media IFP dan aktivitas pembelajaran yang interaktif menjadi rangsangan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Respons tersebut terlihat dari perhatian, keaktifan, dan antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPAS. Selain itu, pemberian arahan, pujian, maupun umpan balik positif oleh guru selama kegiatan pembelajaran menjadi bentuk penguatan yang dapat mendukung keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Zulfa et al. (2023) yang menjelaskan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar didukung oleh ketersediaan sarana pembelajaran, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta dukungan fasilitas sekolah. Pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa keberadaan media IFP, tersedianya jaringan internet, pelatihan penggunaan teknologi bagi guru, serta antusiasme peserta didik menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin.

b. Faktor Penghambat

Selain adanya faktor pendukung, pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin juga menghadapi beberapa faktor penghambat. Faktor penghambat tersebut berkaitan dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan guru dalam memanfaatkan media IFP secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Luh Putu Intan Mertami, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas III, pada tanggal 9 Mei 2026, diketahui bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media IFP selama proses pembelajaran. Beliau menyatakan sebagai berikut.

"Ada beberapa kendala yang saya alami, seperti pemanfaatan IFP belum sepenuhnya saya pahami. Dikarenakan baru dapat pelatihan hanya beberapa kali. Selain itu, kendalanya pada jaringan internet, dimana terkadang tidak selalu jaringannya itu lancar. Dan penghambatnya ada saat guru menjelaskan misalnya di tengah jalan proses pembelajaran berlangsung, jaringannya tiba-tiba terputus sehingga dapat membuat siswa kurang konsentrasi."

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa salah satu faktor penghambat berasal dari keterbatasan pemahaman guru dalam mengoperasikan seluruh fitur yang tersedia pada media IFP. Meskipun guru telah mengikuti pelatihan,

kemampuan dalam memanfaatkan media tersebut masih terus dikembangkan melalui proses belajar dan pengalaman penggunaan dalam pembelajaran. Selain itu, kendala jaringan internet yang tidak selalu stabil juga memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, terutama ketika guru menampilkan video atau mengakses sumber belajar secara daring.

Hasil wawancara dengan Ibu Ni Wayan Purniarsa, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Bungaya Kangin, pada tanggal 9 Mei 2026, juga menunjukkan bahwa keterbatasan jumlah media IFP menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaannya. Saat ini sekolah hanya memiliki satu unit media IFP yang digunakan secara bergiliran oleh seluruh kelas sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan. Selain itu, tingginya antusiasme peserta didik ketika menggunakan media IFP juga menuntut guru untuk melakukan pengelolaan kelas secara lebih optimal agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk terlibat dalam pembelajaran.

Tabel III. Faktor Penghambat Pelaksanaan Pendekatan *Joyful Learning* melalui Media IFP

No	Faktor Penghambat	Keterangan
1	Keterbatasan jumlah media IFP	Sekolah hanya memiliki 1 unit IFP yang digunakan secara bergiliran
2	Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi	Guru belum sepenuhnya memahami seluruh fitur yang tersedia pada media IFP
3	Kendala jaringan internet	Jaringan internet tidak selalu stabil sehingga mengganggu kelancaran pembelajaran
4	Pengelolaan kelas	Antusiasme peserta didik yang tinggi menuntut guru mengelola kelas secara optimal

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media IFP sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan kesiapan perangkat pendukung lainnya. Meskipun demikian, kendala yang muncul tidak menghambat pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan karena guru tetap berupaya menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi yang ada.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner (1953). Dalam perspektif teori tersebut, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh efektivitas stimulus yang diberikan kepada peserta didik. Ketika guru belum menguasai seluruh fitur media IFP, jumlah perangkat yang tersedia masih terbatas, atau jaringan internet mengalami gangguan, maka stimulus yang diberikan dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi tersebut dapat memengaruhi respons peserta didik, misalnya berkurangnya fokus atau terhambatnya keterlibatan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis media interaktif. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana yang memadai, serta dukungan jaringan internet yang stabil menjadi faktor penting agar stimulus yang diberikan selama pembelajaran dapat menghasilkan respons belajar yang diharapkan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Iswala et al. (2025) yang mengemukakan bahwa kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar meliputi keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan media pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana, akses teknologi dan jaringan internet yang belum stabil, serta pelatihan penggunaan teknologi yang masih terbatas. Kondisi tersebut dapat menghambat optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa keterbatasan pemahaman guru dalam memanfaatkan fitur media IFP, jumlah perangkat yang masih terbatas, serta jaringan internet yang belum stabil menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin.

3. Dampak Pelaksanaan Pendekatan *Joyful Learning* melalui Pemanfaatan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Pembelajaran IPAS Kelas III



Pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin memberikan berbagai dampak dalam proses pembelajaran. Dampak tersebut berkaitan dengan keaktifan peserta didik, motivasi belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

a. Dampak terhadap Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Luh Putu Intan Mertami, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas III, pada tanggal 9 Mei 2026, diketahui bahwa penggunaan media IFP mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru sebagai berikut.

"Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan media IFP, siswa terlihat sangat tertarik dan sangat antusias ketika diminta menjawab pertanyaan. Daripada mereka tidak belajar menggunakan media IFP terlihat lebih antusias saat memakai IFP ini."

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 Mei 2026 juga menunjukkan bahwa peserta didik terlihat aktif selama mengikuti pembelajaran IPAS. Keaktifan tersebut tampak ketika peserta didik memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan yang diberikan, serta menunjukkan antusiasme untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui media IFP. Peserta didik juga terlihat berani mengangkat tangan ketika guru memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat terkait materi yang dipelajari.

Temuan tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2023), yang menyatakan bahwa motivasi belajar tercermin melalui perhatian, semangat, serta keterlibatan peserta didik

dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik memiliki dorongan untuk terlibat secara aktif selama proses belajar. Penggunaan media IFP yang dipadukan dengan pendekatan *Joyful Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Sutrina et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pendekatan *Joyful Learning* mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan serta melibatkan berbagai aktivitas interaktif mendorong peserta didik lebih berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian tersebut semakin memperkuat bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP memberikan dampak positif terhadap meningkatnya keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin.

b. Dampak terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2026, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran IPAS. Peserta didik tampak memperhatikan penjelasan guru, mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Luh Putu Intan Mertami, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas III, pada tanggal 9 Mei 2026, yang menyatakan bahwa penggunaan media IFP membuat

peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya sebagai berikut.

"Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan media IFP, siswa terlihat sangat tertarik dan sangat antusias ketika diminta menjawab pertanyaan. Daripada mereka tidak belajar menggunakan media IFP terlihat lebih antusias saat memakai IFP ini."

Hasil wawancara tersebut juga didukung oleh pernyataan salah satu peserta didik kelas III, yaitu Ratih, pada tanggal 9 Mei 2026. Ratih mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media IFP membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya sebagai berikut.

"Sangat menyenangkan dan ingin belajar lebih lama."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan menikmati pembelajaran yang berlangsung. Perasaan senang selama mengikuti pembelajaran menjadi salah satu indikator munculnya motivasi belajar pada diri peserta didik. Hasil refleksi yang diberikan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan tanda centang pada emoji senang sebagai bentuk respons terhadap pembelajaran yang telah diikuti.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori motivasi belajar menurut Uno (2023), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui adanya dorongan untuk belajar, perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar yang menarik. Pemanfaatan media IFP dalam pendekatan *Joyful Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan ketertarikan peserta didik terhadap materi IPAS.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian Yudhanto dan Budisantoso (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media IFP melalui pendekatan *Joyful*

Learning memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media interaktif mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar. Kesesuaian hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media IFP dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, semangat belajar, serta respons positif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

c. Dampak terhadap Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menerima, mengolah, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2026, peserta didik terlihat mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik memperhatikan penjelasan guru, menyimak video pembelajaran yang ditampilkan melalui media IFP, serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru terkait materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik juga dapat menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran yang diberikan melalui media IFP, seperti kegiatan menjodohkan jawaban dengan gambar yang sesuai pada saat evaluasi pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Krishna, salah satu peserta didik kelas III SD Negeri 3 Bungaya Kangin, pada tanggal 9 Mei 2026. Krishna mengungkapkan bahwa penggunaan media IFP membantu dirinya memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya sebagai berikut.

"Membuat lebih mudah untuk memahami pembelajaran."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media IFP memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan

oleh guru. Penyajian materi melalui gambar, video, dan aktivitas interaktif membantu peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran juga tidak terlepas dari adanya motivasi belajar yang tumbuh selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Uno (2023), peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, terlibat secara aktif, dan berupaya memahami materi yang dipelajari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media IFP yang dipadukan dengan pendekatan *Joyful Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti penjelasan guru, berani menjawab pertanyaan, serta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.

Temuan dalam penelitian ini juga selaras dengan penelitian Jumiaty et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan IFP sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian materi berupa teks, gambar, animasi, video, dan berbagai aktivitas interaktif. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media IFP juga mendorong peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Kesesuaian hasil tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan media IFP dalam pendekatan *Joyful Learning* membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih mudah melalui pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin telah terlaksana

dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Joyful Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam membangun motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Sari et al. (2026) yang menyatakan bahwa pemanfaatan IFP dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan serta meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian Kurniati et al. (2023) menggunakan pendekatan *systematic literature review* yang menganalisis temuan dari berbagai studi sebelumnya, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan kualitatif yang mendeskripsikan secara langsung penerapan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP. Penelitian Sari et al. (2026) lebih menekankan pada deskripsi pemanfaatan IFP secara umum dalam aktivitas pembelajaran, sedangkan penelitian ini selain mendeskripsikan penggunaan IFP juga menekankan pada implementasi pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media tersebut. Penelitian Suryandari et al. (2026) menitikberatkan pada pemanfaatan IFP sebagai sarana pembelajaran aktif secara umum di kelas IV, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan IFP dalam pembelajaran IPAS di kelas III.

Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian Aulia et al. (2025) yang menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar sebagai variabel utama melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini lebih fokus untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan suasana *Joyful Learning* melalui pemanfaatan IFP. Perbedaan lainnya terletak pada konteks lokasi penelitian. Penelitian Sari et al. (2026) dilaksanakan di

SDN Pelambuan 4 Banjarmasin, penelitian Suryandari et al. (2026) dilaksanakan di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan, dan penelitian Aulia et al. (2025) dilaksanakan di SD Negeri 01 Surian Kabupaten Solok, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bungaya Kangin, Bebandem, Karangasem, Bali, yang memiliki karakteristik budaya dan geografis yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam kajian penerapan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media IFP pada pembelajaran IPAS di kelas rendah sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran di daerah Bali. Penelitian ini juga mengungkap secara mendalam faktor-faktor pendukung dan penghambat yang bersifat kontekstual, serta dampak yang muncul terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan praktik pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pendekatan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 3 Bungaya Kangin dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan modul ajar, media IFP, serta berbagai materi pembelajaran seperti presentasi *PowerPoint*, video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan media IFP untuk menyajikan materi secara interaktif sehingga peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap evaluasi, guru melaksanakan kegiatan tanya jawab, tugas interaktif, serta refleksi pembelajaran untuk mengetahui pemahaman dan respons peserta didik. Faktor pendukung pelaksanaan pendekatan ini meliputi

ketersediaan media IFP, dukungan jaringan internet, pelatihan penggunaan teknologi bagi guru, serta antusiasme peserta didik, sedangkan faktor penghambatnya meliputi keterbatasan jumlah media IFP, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang belum merata, serta kendala jaringan internet yang terkadang mengganggu kelancaran pembelajaran. Penerapan pendekatan *Joyful Learning* melalui media IFP juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik, tumbuhnya motivasi belajar yang ditunjukkan melalui antusiasme dan respons positif peserta didik, serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui penyajian gambar, video, dan aktivitas interaktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan bagi sekolah untuk terus mendukung pemanfaatan media IFP dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan teknologi pembelajaran; bagi guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang menarik melalui pendekatan *Joyful Learning* dan memanfaatkan berbagai fitur media IFP; serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji pemanfaatan media IFP maupun pendekatan *Joyful Learning* pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks lokasi yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih luas mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/3112>
- Arief, M. M. (2024). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal*



- Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan, 5(1). <https://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, M., IfiaSr., Yunus, Y. S., & Hidayani, S. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Interactive Flat Panel (IFP) pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Surian Kabupaten Solok. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 217–221. <https://ejournal.jurnalcenter.com/index.php/ijete/article/view/1814>
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Fauziyah, M., Dewi, G. K., & Rahmawati, E. (2025). Pengaruh Strategi Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. *Jurnal Pendas*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29592>
- Fitri, D. A., Sholeh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, L., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391–397. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383>
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Iswala, A., Widawati, S. A., Fariidah, A. N., Putri, Q. Z. A., Jelita, L., Indrawati, D., & Andringrum, H. (2025). Klasifikasi Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendas*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45268>
- Janaris, A., Syamsudduha, S., & Jamilah, J. (2024). The Influence of the Application of Vygotsky's Theory on Primary School Students' Learning Outcomes in Natural Sciences Learning in Sumbawa Besar Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(2). <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/1644>
- Jumiati., Sulistyawan, G. D., & Siswadi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 75–79. <https://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumbang/article/view/572>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kurniati, R., Alba, F., Nabila, S. M., & Aprilita, S. (2023). Analisis Penerapan Metode Joyful Learning dalam Menumbuhkan Motivasi Siswa SD terhadap Pembelajaran IPA: Literatur Review. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 1(1), 65–75. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/293>
- Lutfi, S., Mazrur, M., & Saihu, M. (2025). Eksplorasi Joyful Learning dalam Perspektif Teori Humanistik di SDIT Al-Jamiel Palangka Raya. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 277–291. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/4326>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, M. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Nabillah, S. S., & Harjunanto, A. (2025). Penggunaan Media Interactive Flat Panel (IFP) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Murid. *Jurnal Literasi dan Media Pembelajaran*, 23(1). <https://doi.org/10.54124/jlmp.v23i1.190>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Putra, Z. H., Alim, J. A., Kurnia, R., Gunawan, Y., Dahnilyah, D., & Aljarrah, A. (2026). A Systematic Literature Review of Joyful Learning in Mathematics: An Implication for Teaching and Learning in Elementary School. *Frontiers in Education*, 11, Article 1561649. <https://doi.org/10.3389/educ.2026.1561649>
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT RajaGrafindo Persada.

- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1). <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/view/3302>
- Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Pearson.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryandari, D. A., Wakidah, S. A., & Sudi, S. (2026). Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Sarana Pembelajaran Aktif pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1), 313–319. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i1.1927>
- Sutrina, D., Nurlisma, N., Alim, J. A., & Anggriani, M. D. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, 2(1), 611–616. <http://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/686>
- Tzeng, B.-J. (2026). Implementing Large Interactive Displays in Elementary Classrooms: An Evaluation of Teacher Adoption, Student Engagement, and Parental Perceptions. *International Journal of Educational Technology and Learning*, 20(2), 9–19. <https://doi.org/10.55217/I01.v20i2.1076>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yudhanto, D. F., & Budisantoso, H. T. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interactive Flat Panel terhadap Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Joyful Learning pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Sains Guru Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.9.2.2026.9052>
- Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1–15.