Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

Penerapan Pendekatan *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Bilal Angga Wijaya[1], Harun Joko Prayitno[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

[2]hjp220@ums.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3772

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana implementasi pendekatan *Joyful Learning* dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan hambatan dalam pelaksanaannya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas V dan guru kelas di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *Joyful Learning* melalui pemanfaatan media video, permainan edukatif, ice breaking, diskusi kelompok, dan komunikasi positif dari guru berhasil membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Siswa terlihat lebih antusias, tidak cepat jenuh, dan menunjukkan keterlibatan emosional, sosial, serta kognitif yang lebih intens. Faktor pendukung utama mencakup tersedianya sarana dan prasarana, dukungan dari pihak sekolah, serta kreativitas guru, sementara hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu dan kesulitan mengelola kelas pada sebagian siswa yang sulit dikontrol. Penelitian ini menyajikan gambaran empiris yang mendalam mengenai implementasi *Joyful Learning* di kelas V sekolah dasar dengan mengintegrasikan data observasi dan wawancara secara menyeluruh, sehingga dapat berfungsi sebagai acuan praktis bagi guru dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada siswa.
Kata kunci: *Joyful Learning*, Partisipasi, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan siswa, pengajar, serta sumber pembelajaran dalam konteks lingkungan tertentu. Di dalam proses tersebut, guru memiliki tugas untuk memberikan dukungan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, menguasai berbagai keterampilan, membangun sikap yang positif, dan meningkatkan rasa percaya diri (Nofeanasari et al., 2025). Guru berfungsi memfasilitasi siswa dalam mencapai pembelajaran yang maksimal. Proses ini bersifat berkelanjutan sepanjang hayat dan dapat berlangsung di berbagai waktu serta tempat (Yestiani et al., 2020). Proses belajar tidak hanya berfokus pada pemahaman materi akademik, tetapi juga mencakup pengembangan minat, pembentukan kebiasaan positif, serta penguatan motivasi dan keterampilan adaptif siswa dalam menghadapi lingkungan belajar (Agung et al., 2021).

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi secara signifikan oleh peran strategis guru dalam menyusun rancangan pembelajaran yang terstruktur dan efektif guna mencapai tujuan instruksional yang telah dirumuskan (Zefania, 2021). Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran mencerminkan perhatian yang tinggi terhadap materi, dorongan

untuk berpartisipasi, serta keinginan untuk mengeksplorasi pemahaman secara lebih mendalam (Saleh, 2025). Keterlibatan ini berperan penting dalam meningkatkan daya serap, memperkuat penguasaan konsep, dan mendorong capaian pembelajaran yang optimal. Sebaliknya, minimnya keterlibatan siswa dapat mengakibatkan lemahnya motivasi, hambatan dalam memahami materi, serta penurunan kinerja akademik (Nursiniah et al., 2025).

Meski demikian, dalam pelaksanaannya membangun partisipasi siswa yang tinggi merupakan sebuah tantangan tersendiri dan tidak dapat dilakukan secara instan (S. N. Hidayati et al., 2020). Kejenuhan belajar kerap dialami oleh siswa sebagai akibat dari penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif. Dominasi guru dalam pembelajaran (teacher-centered learning) seringkali membuat siswa menjadi kurang aktif (Rozali et al., 2022). Dalam situasi seperti itu, siswa cenderung berperan pasif sebagai penerima informasi semata tanpa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, beban akademik yang tinggi, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung turut menjadi faktor yang menyebabkan berkurangnya ketertarikan dan semangat belajar siswa (R. Hidayati et al., 2022).

Tantangan pendidikan di era abad ke-21 tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga pada bagaimana proses belajar dapat menumbuhkan kompetensi esensial abad ini, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi (Triningsih et al., 2025). Kondisi tersebut memerlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Asari et al., 2021). Strategi yang menitikberatkan pada pengalaman positif, interaksi yang aktif, serta pendekatan yang kreatif dinilai efektif untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi (Lubis, 2022). Pendekatan ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang inovatif, kreatif, dan mampu beradaptasi terhadap kebutuhan belajar siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses belajar yang dirancang secara inovatif untuk menciptakan suasana ceria, interaktif, serta bebas dari rasa jenuh, sehingga siswa dapat merasa nyaman dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Salamah et al., 2021). Penerapan model *Joyful Learning* bertujuan membangun lingkungan belajar yang positif, menggembirakan, dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa (Dewi et al., 2025). Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan *Joyful Learning*, siswa lebih mudah memahami materi secara mendalam melalui pengalaman langsung dalam suasana yang menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan berkesan (Ramadhani et al., 2024).

Untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, Model Pembelajaran yang menyenangkan mengintegrasikan berbagai strategi pengajaran (Diana & Nurhajati, 2022). Melalui aktivitas yang mendorong minat dan partisipasi aktif siswa, pendekatan ini menggabungkan unsur kognitif, emosional, dan sosial sambil menekankan kesenangan dalam belajar. Permainan edukatif, diskusi kelompok, eksperimen, dan penggunaan teknologi interaktif yang menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran merupakan beberapa strategi yang digunakan (Yulia et al., 2025). Melalui desain pembelajaran yang menarik dan dinamis, *Joyful Learning* efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta mencegah kejenuhan, sehingga mampu meningkatkan prestasi akademik (Setyawati, 2020).

Selain itu, penerapan *Joyful Learning* sesuai dengan kebutuhan Pendidikan abad ke-21 yang menegaskan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi oleh siswa (Firmansyah et al., 2024). Dengan menyediakan proses belajar yang relevan dan bermakna, metode ini berpotensi mengatasi kejenuhan dan mengubah anggapan

Copyright © 2026 The Author(s)

bahwa belajar adalah aktivitas yang membosankan (Kusmana & Putri, 2025). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, *Joyful Learning* juga memperkuat pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, guru perlu memiliki pemahaman yang komprehensif serta kemampuan untuk menyesuaikan penerapan *Joyful Learning* dengan karakteristik siswa dan konteks lingkungan belajar (Manalu et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas pendekatan *Joyful Learning* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Ramadhani et al., 2024), sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah dan menekankan aspek kognitif semata. Penelitian pada konteks sekolah dasar, khususnya yang mengintegrasikan dimensi sosial emosional dan reflektif siswa, masih terbatas (Kusmawati et al., 2025). Selain itu, belum banyak penelitian yang menelaah secara mendalam bagaimana guru mendesain dan menerapkan strategi *Joyful Learning* secara terencana dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menelusuri penerapan *Joyful Learning* di sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif deskriptif, guna memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai praktik nyata, tantangan, dan faktor pendukung dalam peningkatan partisipasi serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, menjadi dasar untuk deskripsi studi mengenai implementasi Pendekatan Pembelajaran yang menyenangkan sebagai cara untuk menumbuhkan semangat belajar dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pendidikan mereka. Selain itu, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam berbagai faktor pendukung dan tantangan yang dihadapi pendidik selama proses implementasi. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyajikan ilustrasi empiris mengenai implementasi *Joyful Learning* di dalam kelas melalui penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif, serta berfungsi sebagai panduan yang berguna bagi pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan maksud untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pelaksanaan *Joyful Learning* dalam upaya meningkatkan partisipasi serta semangat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Metode kualitatif digunakan pada penelitian ini dengan tujuan untuk menelaah fenomena pendidikan secara kontekstual dan holistik, dengan fokus pada makna, pengalaman, serta interaksi sosial yang terjadi di lingkungan pembelajaran. Menurut Haki & Prahastiwi (2024) penelitian kualitatif berlandaskan pada paradigma postpositivisme yang menjadikan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan serta interpretasi data. Desain deskriptif diterapkan untuk menguraikan fakta dan fenomena sosial secara apa adanya tanpa melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel yang menjadi objek kajian (Adiningrat et al., 2025).

Teknik pengumpulan data pada studi ini meliputi wawancara, dokumentasi, dan observasi. Untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan rinci, ketiga teknik ini diterapkan secara bersamaan. Studi ini menggunakan pendekatan triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk menjamin keabsahan data. Sementara triangulasi metode melibatkan penggabungan temuan dari pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk menghasilkan data dengan validitas dan reliabilitas tinggi, triangulasi sumber melibatkan perbandingan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber.

Instrumen penelitian dalam studi ini meliputi peneliti sebagai instrumen utama serta instrumen pendukung berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Peneliti berperan langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data dengan melakukan pengamatan, pencatatan, serta interpretasi terhadap fenomena pembelajaran yang terjadi di kelas. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses penerapan *Joyful Learning*, meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, interaksi, dan partisipasi siswa. Pedoman wawancara disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka yang berfokus pada persepsi, pengalaman, serta respons guru dan siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap kegiatan pembelajaran di kelas serta wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa guna memperoleh informasi mengenai strategi, pengalaman, serta persepsi mereka terhadap penerapan *Joyful Learning*. Adapun data sekunder diperoleh melalui studi dokumentasi yang mencakup berbagai dokumen sekolah, laporan pelaksanaan pembelajaran, catatan prestasi siswa, serta literatur pendukung seperti jurnal ilmiah dan buku yang menjadi dasar penguatan kerangka teoretis penelitian ini.Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah yang menerapkan pembelajaran inovatif dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa. Subjek penelitian meliputi siswa kelas V serta guru kelas yang terlibat langsung dalam implementasi pembelajaran *Joyful Learning*.

Tahap analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan mengikuti model analisis kualitatif modern yang dikembangkan oleh (Creswell & Poth, 2016). Analisis dilakukan sejak tahap pengumpulan hingga interpretasi data untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan Joyful Learning. Tahapan analisis meliputi pengorganisasian data, pembacaan menyeluruh, pengodean, kategorisasi, dan penemuan tema-tema utama yang relevan dengan fokus penelitian. hal tersebut sejalan dengan pandangan Wijaya (2020) bahwa analisis data kualitatif dalam penelitian pendidikan harus dilakukan secara reflektif dan berkesinambungan melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini dinilai relevan bagi penelitian pendidikan kontemporer karena mampu mengintegrasikan analisis deskriptif dan interpretatif secara holistik (Ash-shiddiqi et al., 2025).

Hasil

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2025 memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi pendekatan *Joyful Learning* di kelas V SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penerapan *Joyful Learning* terbukti memberikan hasil yang positif terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Guru mampu menerapkan prinsip-prinsip *Joyful Learning* secara sistematis pada setiap tahapan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih bermakna dan interaktif. Proses observasi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Joyful Learning* tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga menumbuhkan suasana emosional positif di dalam kelas. Siswa terlihat antusias, saling berinteraksi dengan baik, serta menunjukkan

Copyright © 2026 The Author(s)

keberanian untuk mengemukakan pendapat. Hasil observasi secara rinci ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Implementasi Penerapan *Joyful Learnig*

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Perencanaan Pembelajaran	Guru menyiapkan video edukatif dan permainan sebagai media belajar.
Pelaksanaan Pembelajaran	Pembelajaran diawali *ice breaking*, tanya jawab ringan, dan dilanjutkan diskusi kelompok serta permainan edukatif.
Aktivitas dan Partisipasi Siswa	Siswa aktif bertanya, berdiskusi, menjawab, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok.
Interaksi Guru Siswa dan Suasana Kelas	Guru memberi apresiasi, menggunakan bahasa positif, dan menciptakan suasana kelas yang hidup dan antusias.
Kendala dan Faktor Pendukung	Kendala waktu terbatas dan beberapa siswa sulit dikondisikan. Pendukung sarana lengkap dan dukungan sekolah.

Berdasarkan Tabel 1, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan berlangsung efektif pada seluruh aspek pembelajaran. Guru menunjukkan kesiapan dalam merancang kegiatan belajar yang variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan berbagai media pembelajaran menarik seperti video edukatif, permainan, dan alat peraga sederhana yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memperkuat keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan tercapai selama proses pembelajaran melalui kegiatan kooperatif seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan presentasi hasil kerja. Guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan-kegiatan ini, memberikan arahan, inspirasi, dan pertanyaan menantang untuk mendorong pemikiran kritis siswa. Siswa lebih mampu memahami ide-ide abstrak ketika menggunakan alat bantu visual seperti kartu kosakata, objek nyata, dan video animasi. Aspek interaksi guru-siswa juga menjadi faktor penting keberhasilan implementasi *Joyful Learning* guru menggunakan bahasa yang komunikatif, memberi umpan balik positif, dan mengapresiasi setiap usaha siswa. Sikap guru yang ramah, terbuka, dan apresiatif menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan penuh semangat. Pemberian pujian sederhana seperti “Bagus sekali idemu!” atau “Hebat, kamu berani mencoba!” terbukti meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pemberdayaan siswa melalui interaksi positif serta dukungan emosional guru.

Pada tahap evaluasi dan refleksi, guru tidak hanya menilai hasil kerja siswa, tetapi juga mengajak mereka merefleksikan proses belajar untuk mengidentifikasi pengalaman, kesulitan, dan hal baru yang dipelajari. Kegiatan reflektif ini memperkuat kemampuan metakognitif siswa dan menumbuhkan kesadaran terhadap cara belajar mereka sendiri. Sebagaimana disampaikan guru, “Anak-anak kami ajak berbicara tentang bagaimana mereka belajar hari ini, apa yang mereka suka, dan bagian mana yang menurut mereka sulit.” Pendekatan ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam *Joyful Learning* tidak sekadar berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembentukan karakter dan kesadaran belajar. Meski demikian, penerapannya menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas akibat antusiasme siswa yang tinggi.

Namun, dukungan kepala sekolah, ketersediaan sarana, serta antusiasme guru dan siswa menjadi faktor penting keberhasilan program.

Untuk memperkuat temuan observasi, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru kelas dan beberapa siswa kelas V. Wawancara ini bertujuan menggali persepsi, pengalaman, dan refleksi mereka terhadap penerapan pendekatan *Joyful Learning* di dalam proses pembelajaran. Data hasil wawancara kemudian dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pemahaman guru & siswa terkait *Joyful Learning*

Aspek	Kutipan Wawancara	Makna Temuan
Pemahaman Guru tentang *Joyful Learning*	*"Joyful tidak hanya asal anak-anak senang saja tetapi proses belajar tidak hanya berfokus pada hasil tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna."* – Guru	Guru memahami *Joyful Learning* secara konseptual, tidak sekadar membuat siswa gembira tetapi memberikan pengalaman belajar bermakna.
Strategi dan Metode Pembelajaran	*Diselingi dengan ice breaking, permainan edukatif dan menggunakan media yang menarik agar siswa tertarik."* – Guru	Guru menggunakan strategi variatif untuk membangun suasana menyenangkan dan menarik perhatian siswa.
Respon Siswa terhadap *Joyful Learning*	*"Lebih berani karena suasananya santai dan menyenangkan."* – Ju	Suasana nyaman meningkatkan keberanian dan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab.
Motivasi dan Antusiasme Belajar Siswa	*"Lebih semangat, kalau belajarnya seru rasanya tidak bosan."* – Ju *"Suka banget karena tidak mengantuk dan lebih semangat."* – Sy	Siswa mengalami peningkatan motivasi, fokus, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.
Kendala dan Dukungan Pembelajaran	*"Keterbatasan waktu dan pengondisian kelas."* – Guru *"Sarana dan prasarana serta antusiasme guru membantu pembelajaran."* – Guru	Guru menghadapi kendala teknis, tetapi didukung fasilitas memadai dan antusiasme tinggi.

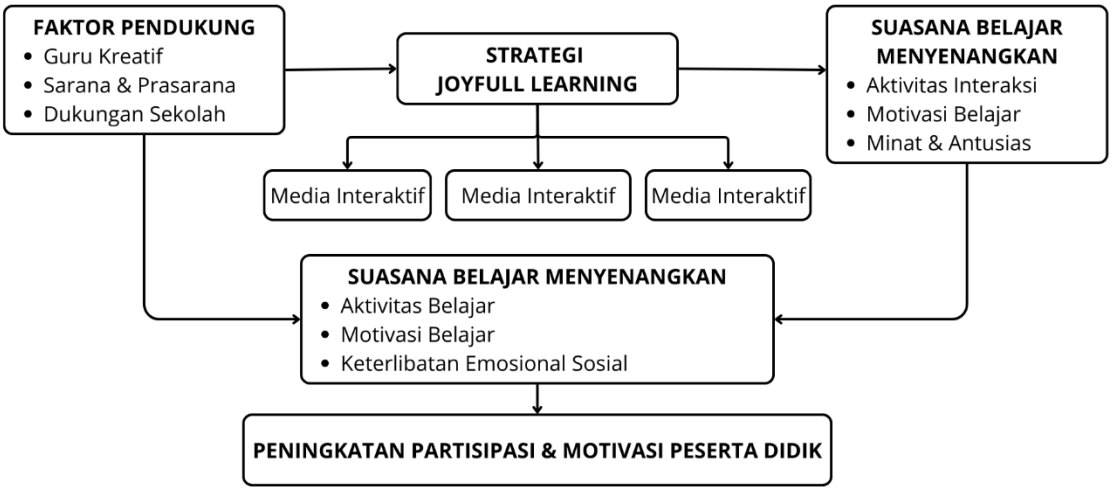
Berdasarkan Tabel 2, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman mendalam tentang esensi pendekatan *Joyful Learning.* Guru menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan bukan sekadar membuat siswa gembira, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan. Hal ini tercermin dari pernyataannya: "*Joyful* tidak hanya asal anak-anak senang saja, tetapi proses belajar juga harus memberikan pengalaman yang bermakna." Pernyataan ini menegaskan bahwa orientasi *Joyful*

Copyright © 2026 The Author(s)

Learning bukan pada hiburan semata, melainkan pada penciptaan suasana pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial. Dalam praktiknya, guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang kreatif dan variatif, seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan penggunaan media visual menarik untuk mempertahankan semangat belajar siswa. Guru menyampaikan, "Kegiatan diselingi dengan permainan dan media menarik supaya anak-anak tetap semangat belajar."

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan perilaku dan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Mereka merasa lebih nyaman, berani, dan termotivasi saat belajar dengan pendekatan *Joyful Learning*. Salah satu siswa menyatakan, "Lebih berani karena suasananya santai dan menyenangkan," sementara yang lain menambahkan, "Kalau belajarnya seru jadi tidak bosan dan lebih semangat." Suasana belajar yang santai terbukti menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif. Namun, guru menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu dan pengondisian kelas akibat antusiasme siswa yang tinggi. Guru menuturkan, "Waktunya kadang terbatas, dan mengondisikan anak-anak juga butuh kesabaran." Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan waktu yang matang dan manajemen kelas yang baik. Faktor pendukung seperti sarana prasarana yang lengkap, lingkungan belajar yang positif, serta antusiasme guru dan siswa menjadi elemen penting keberhasilan *Joyful Learning*.

Untuk memperjelas hubungan antar komponen dalam penerapan *Joyful Learning*, penelitian ini menyusun model konseptual yang menggambarkan alur logis antara faktor pendukung, strategi pembelajaran, suasana belajar, dan hasil yang dicapai. Alur hubungan antarkomponen tersebut divisualisasikan dalam Diagram Konseptual Penerapan *Joyful Learning* berikut



Gambar 1. Diagram Konseptual penerapan *Joyful Learning*

Diagram di atas menggambarkan hubungan konseptual antara faktor pendukung, strategi pembelajaran, suasana belajar, dan hasil yang dicapai dalam penerapan *Joyful Learning* di sekolah dasar. Faktor pendukung seperti kreativitas guru, dukungan sekolah, dan sarana prasarana yang memadai menjadi dasar terbentuknya strategi pembelajaran yang melibatkan media interaktif, diskusi kelompok, serta permainan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang positif, dinamis, dan bermakna, sehingga berpengaruh terhadap partisipasi dan motivasi belajar siswa

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan konsistensi antara temuan empiris dan landasan teoretis. Implementasi *Joyful Learning* di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menunjukkan potensi keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara simultan. Penerapan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman positif membuat siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan bekerja sama. Hal ini memperkuat hasil penelitian Agung et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan iklim belajar yang lebih menarik. Selain itu, hasil ini memperluas temuan Diana & Nurhajati (2022), yang menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan iklim emosional positif di kelas. Dalam penelitian ini, guru berperan tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai *motivator* dan *coach* yang memberikan penguatan afektif melalui apresiasi dan dukungan emosional. Pemberian umpan balik positif secara konsisten terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan stabilitas emosional siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Ramadhani et al. (2024) bahwa suasana kelas yang penuh dukungan emosional mendorong keberanian dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Penerapan konsep konstruktivisme sosial, di mana siswa memperoleh informasi melalui interaksi dan pengalaman bersama, tercermin dalam kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan presentasi hasil kerja (Sutrina et al., 2025). Menurut teori Vygotsky, pembelajaran yang bermakna terjadi di Zona Pengembangan Proksimal (ZPD) dengan bantuan teman sebaya dan guru (Khoirotin et al., 2025). Dalam lingkungan ini, siswa belajar dan membantu satu sama lain menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai cara yang sangat baik untuk memberikan scaffolding alami. Sejalan dengan temuan Firmansyah et al., (2024) dan Ramadhani et al., (2024), yang menunjukkan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan berhasil meningkatkan keberanian, partisipasi aktif, dan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan didukung oleh pengamatan yang menunjukkan siswa tampak antusias, bersemangat, dan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi belajar. Guru memberikan kebebasan berekspresi serta apresiasi terhadap usaha siswa, sebagaimana tergambar dari kutipan wawancara: "*Kami berikan mereka kesempatan untuk mencoba ide mereka sendiri, karena kalau anak-anak merasa dipercaya, mereka lebih semangat belajar.*" Hal ini sejalan dengan penelitian Insani et al. (2025), yang menemukan bahwa penerapan *Joyful Learning* berbasis aktivitas kreatif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini juga mendukung temuan Aftalina et al. (2024), yang menunjukkan bahwa *Joyful Learning* berbantuan *ice breaking* dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan. Penggunaan kegiatan permainan sederhana sebelum memulai pembelajaran terbukti mampu mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat. Kamil & Safrul, (2023) menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti *picture cards* efektif dalam meningkatkan interaksi siswa selama proses belajar. Hal serupa ditemukan dalam penelitian ini, di mana penggunaan alat bantu visual sederhana seperti kartu bergambar dan video pendek meningkatkan daya tarik serta keterlibatan siswa. Selain itu, Muliawati et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan komunikasi siswa semuanya tercermin dalam kegiatan diskusi kelompok dan permainan edukatif yang diamati selama penelitian ini.

Dari sudut pandang pedagogis, penelitian ini membantu meningkatkan standar pengajaran di sekolah dasar, di mana guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang

Copyright © 2026 The Author(s)

menarik dan bermakna selain memiliki pemahaman yang kuat tentang teori belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang beragam dan kontekstual (Asdar et al., 2025). Guru-guru di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan telah menerapkan hal ini dengan menggunakan strategi pengajaran inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang aktif dan menyukai tantangan. Senada dengan itu, Insani et al. (2025) menemukan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* melalui permainan edukatif, diskusi, dan *storytelling* efektif meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Pendekatan ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat. Guru menciptakan ruang inklusif dengan memberikan apresiasi kepada siswa yang berani mencoba, meskipun belum benar, sehingga menumbuhkan rasa aman psikologis dan keberanian akademik. Temuan ini diperkuat oleh Kusmawati et al. (2025) dan Rahmawati et al. (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* secara bermakna meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, dan hubungan sosial positif di kelas.

Relevansi *Joyful Learning* semakin kuat dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan penguatan profil Pelajar Pancasila. Pendekatan ini mendukung dimensi beriman dan berakhlak mulia melalui kegiatan reflektif, gotong royong melalui kerja kelompok, serta kemandirian dan kreativitas melalui eksplorasi ide. Sejalan dengan konsep *Joyful Learning* pendekatan ini terbukti menumbuhkan motivasi intrinsik dan kreativitas siswa (Rahmawati et al., 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pelatihan *Joyful Learning* bagi guru memperkuat kompetensi pedagogik dan mendorong pembelajaran yang kontekstual serta kolaboratif (Indriani et al., 2025). Selain itu, penerapan *Joyful Learning* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar terbukti meningkatkan keterlibatan emosional, hasil belajar, dan suasana kelas yang positif (Kusmawati et al., 2025). Dengan demikian, *Joyful Learning* menjadi strategi pedagogis yang holistik dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran yang humanis dan bermakna (Purwanti, 2025).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Subjek penelitian yang terbatas pada satu sekolah dasar membuat temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Waktu penelitian yang singkat juga hanya menggambarkan dampak jangka pendek dari penerapan *Joyful Learning*. Selain itu, karena bersifat kualitatif deskriptif, analisis berfokus pada proses dan pengalaman belajar tanpa pengukuran statistik terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dengan waktu penelitian yang lebih panjang serta menggunakan pendekatan *mixed methods* agar hasilnya lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pemanfaatan media digital dan teknologi interaktif dalam penerapan *Joyful Learning*, serta mengkaji pengaruhnya terhadap perkembangan sosial, emosional, dan karakter siswa di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa implementasi *Joyful Learning* memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Guru perlu mempertahankan konsistensi penerapan pendekatan ini serta terus mengembangkan kreativitas dalam merancang aktivitas yang relevan dan menarik. Dukungan dari pihak sekolah, kepala sekolah, dan kebijakan pendidikan juga menjadi faktor yang menentukan keberlanjutan inovasi ini. Pendekatan *Joyful Learning* pada akhirnya sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan bukan sekadar strategi metodologis, tetapi juga manifestasi dari upaya menciptakan pendidikan yang humanis, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi anak secara utuh. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi empiris dan

teoretis bagi pengembangan pedagogi sekolah dasar serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Kesimpulan

Hasil studi mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* di kelas V SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar positif melalui strategi seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan refleksi diri siswa. Penerapan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, serta mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa dan menumbuhkan kompetensi abad ke-21.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang hanya mencakup satu sekolah dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, pendekatan kualitatif yang digunakan belum memungkinkan pengukuran statistik terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dengan latar belakang yang beragam, menggunakan metode campuran (*mixed methods*), dan meneliti dampak jangka panjang penerapan *Joyful Learning* terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik siswa.

References

adiningrat, N., Albina, M., Padila, W., Tanjung, E. R., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Descriptive Research In Education. *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *2*, 2557–2564. Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara Https://Jicnusantara.Com/Index.Php/Jicn

Aftalina, R., Nurmalina, Rizal Syahrul, M., & Daulay, M. I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V9i04.21416

Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(3), 346–354. Http://Dx.Doi.Org/10.23887/Jippg.V4i3

Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratiwi, H., & Putriningtyas, C. A. (2021). Paikem (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *Journal Of Comunity Service*, *3*(2008), 1139–1148. https://doi.org/https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249

Asdar, A., Rahman, M. S., & Tasni, N. (2025). Penguatan Kompetensi Guru SMP Melalui Pelatihan Gamifikasi Media Pembelajaran Manipulatif untuk Mendukung Joyful Learning. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(2), 177–185. https://doi.org/https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i2.9747

Ash-shiddiqi, H., Sinaga, R. W., Audina, N. C., Data, R., & Data, D. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *Jurnal edukatif*, *3*(2), 333–343.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.

Dewi, A. R., Eka, M., Maily, W., Nur, F., Safitri, C., & Zaitunnah, P. N. (2025). *Deep Learning Dalam Pembelajaran MI Tinjauan Literatur dalam Meaning Learning Mindful*. *10*(2), 584–

Copyright © 2026 The Author(s)

592. https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.580 ABSTRAK

Diana, M. W., & Nurhajati, D. (2022). Joyful Learning, Strategi Menyiapkan Guru Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Di Universitas Nusantara PGRI Kediri. *SEMDIKJAR*, *5*, 550–558. https://doi.org/10.29407/k7fg8d19

Firmansyah, G., Raharjo, & Abdillah, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyfull Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa. *Journal OF Science Studies*, *1*(1), 20–29.

Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024). Strategi pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 1–19.

Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Educatio*, *8*(3), 1153–1160. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223

Hidayati, S. N., Indonesia, U. P., & Barat, J. (2020). Eksplorasi Strategi Guru untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Aktifitas Membaca Exploring Teacher ' s Strategies to Encourage Student Engagement in Reading Activity. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *20*(April), 121–128. https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24563

Indriani, F., Khasanah, R. U., Sintawati, M., Dwanta, L., Kurniawan, M. R., & Dahlan, U. A. (2025). Pelatihan Joyful Learning Dan Pembelajaran Aktif Untuk Guru SD Muhammadiyah Mertosanan Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(6), 1641–1654. https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v5i6.11572

Insani, M., M, S., & Rachmadita, V. (2025). Strategi Penerapan Pendekatan Joyful Learning Dengan Berbagai Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 1 Tegineneng. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *13*(2), 1164–1174. https://doi.org/https://doi.org/10.23960/simbol.v13i2.1081

Kamil, M. R., & Safrul. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Picture Cards Digital. *Journal of Education Action Research*, *7*(3), 403–408. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055 Peningkatan

Khoirotin, K., Yusuf, H., & Rohmah, L. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Model Play-Based Learning Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 137–149.

Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD. *Kiprah Pendidikan*, *4*(3), 294–299. https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299

Kusmawati, H., Ningtyas, K., Sahara, N., & Asfiah, R. U. (2025). Pemanfaatan Mindful , Meaningful , dan Joyful Learning untuk Meningkatakan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa SD N 01 Guwo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 23117–23122. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30299

Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *jurnal pembelajaran, bimbingan dan pengelolaan pendidikan*, *2*(20), 1121–1126. https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126

Manalu, A., Silaban, W., & Rajagukguk, T. P. (2025). Penguatan Pemahaman Awal Guru tentang Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 273–277. https://doi.org/https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.583

Muliawati, S. N., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal dunia pendidikan*. https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1465

Nofeanasari, Z., Murdani, E., & Wijaya, A. K. (2025). Effectiveness of Joyful Learning with Audio-Visual Media on Elementary Students ' Learning Interest. *JGPD*, *10*(2), 249–259. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.43355

Nursiniah, S., Inesia, I., & Utami, S. (2025). Minimnya Keterlibatan Siswa dalam Merancang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *4*(9), 7082–7095. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20536

Purwanti, E. (2025). Meningkatkan Pendidikan Agama Islam melalui Joyful Learning : Implementasi dan Tantangan di Sekolah Dasar. *An-Nida: Jurnal pendidikan islam*, *13*. https://doi.org/https://doi.org/10.30999/an-nida.v13i2.3568

Rahmawati, L., Nisfah, N. lailin, Anisa, H. B., & Setyawan, A. (2025). Strategi Penerapan Prinsip Deep Leraning (Meaningful, Mindful, Joyful) untuk Mewujudkan Pembelajaran Bermakna dalam Konteks Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial, Ekonomi dan Pendidikan*, *1*(2), 45–54.

Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Derivat*, *11*(2), 134–146. https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: sdn dukuh, sukabumi. *Journal of Elementary Education*, *05*(01), 77–85. https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996

Salamah, U., Muhammad, T., Akhwani, & Nafi'ah. (2021). Meta Analisis pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan dan pembelajaran*, *13*(1), 114–121. https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1125

Saleh, A. R. (2025). Peran Lingkungan Belajar dalam Mendorong Partisipasi Aktif Siswa Sekolah Dasar. *JAKAP*, *1*, 83–92. https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jakap.v1i2.56

Setyawati, H. (2020). Penerapan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Matakuliah Fisiologi Tumbuhan. *Mathematics and Natural Sciences Education*, *1*(3), 158–164. https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.39

Sutrina, D., Alexander, J., & Dwi, M. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, *02*(01), 611–616.

Triningsih, T., Sumantri, M. S., & Dallion, E. (2025). Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pendahuluan. *DEIKTIS*, *5*(2), 1356–1362. https://doi.org/https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i2.1554

Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Yestiani, D. K., Zahwa, N., & Tangerang, U. M. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 41–47.

Yulia, N. M., Putri, E., Indah, N., & Soffiana, M. (2025). Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *At-Ta;dib*, *2*(02), 165–174. https://jurnal.staisam.ac.id/index.php/attadib/article/view/296

Zefania, W. (2021). Upaya guru meningkatkan keterlibatan siswa kelas k1 dalam pembelajaran synchronous. *Journal of Elementary Education*, *04*(03), 337–347. https://doi.org/10.22460/collase.v4i3.7154