

## JOYFUL LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

Yassirli Ambrina<sup>1</sup>, Zulvia Trinova<sup>2</sup>, Raudhatul Jannah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Imam Bonjol Padang

email: <sup>1</sup>[yassiriambri12@gmail.com](mailto:yassiriambri12@gmail.com), <sup>2</sup>[zulviatrinova@uinib.ac.id](mailto:zulviatrinova@uinib.ac.id) <sup>3</sup>[raudhatuljannah@uinib.ac.id](mailto:raudhatuljannah@uinib.ac.id)

Articel Received: 26/08/2024; Accepted: 06/09/2024

### ABSTRACT

*This research is motivated by the many previous studies which discuss fun learning at the elementary/MI level with the problem of monotonous and boring learning in the classroom, as well as educators who use one-way learning methods and have fun learning as a solution. educational references in the scientific vision of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Imam Bonjol University, Padang. This research aims to analyze and review the joy of learning at the elementary/middle school level. This research uses qualitative research methods with the type of research, namely library research. Data sources come from journals and theses as well as supporting data related to fun learning at the elementary/MI level. Research was conducted on 20 journals and theses taken from 2018-2023. The results of research using analysis of joy learning in learning at the elementary/MI level show an increase in the number of publications about joy learning as a main concern in 2023. The type of research most widely used in this research is: Research on joyful learning at the elementary/MI level is research class action. (PTK). The learning design that is often used in fun learning research is strategic learning design because learning methods or procedures and techniques are part of the learning strategy. Joyful learning can be applied to all subjects, especially mathematics, even though mathematics is a learning that is considered difficult and boring, applying joyful learning can make learning mathematics fun and effective. Based on the results of this research, the application of joy learning can have a positive influence on variable Y in previous research, especially in improving elementary/MI student learning outcomes..*

**Keywords :** Joyful Learning

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya penelitian terdahulu yang membahas mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI dengan permasalahan pembelajaran di kelas yang monoton dan membosankan, juga pendidik yang menggunakan metode pembelajaran satu arah dan adanya *joyful learning* sebagai acuan pendidikan pada visi keilmuan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Imam Bonjol Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mereview bagaimana *joyful learning* di tingkat SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian kepustakaan (*Library Research*). Sumber data berasal dari jurnal-jurnal dan skripsi serta data yang mendukung terkait dengan *joyful learning* di tingkat SD/MI. Penelitian yang dilakukan terhadap 20 jurnal dan skripsi yang diambil dari tahun 2018-2023. Hasil penelitian dengan analisis *joyful learning* dalam pembelajaran di tingkat SD/MI, menunjukkan bahwa ditemukan adanya peningkatan jumlah publikasi *joyful learning* sebagai perhatian utama pada tahun 2023. Jenis penelitian yang paling banyak digunakan dalam meneliti *joyful learning* di tingkat SD/MI adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Desain pembelajaran yang sering digunakan dalam meneliti *joyful learning* adalah desain pembelajaran strategi dikarenakan metode atau prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. *Joyful learning* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran terutama mata pelajaran matematika, meskipun matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit dan membosankan namun dengan penerapan *joyful learning* dapat menjadikan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan efektif. Terkait dengan outcome dalam penelitian ini, penerapan *joyful learning* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap variabel Y pada penelitian terdahulu terutama pada peningkatan hasil belajar peserta didik SD/MI.

**Kata kunci:** Joyful Learning

## A. PENDAHULUAN

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah apabila peserta didik senang dalam belajar dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik. Peserta didik dapat belajar dari lingkungannya baik dalam lingkungan fisik maupun dari lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Peserta didik juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang dimilikinya sendiri, sehingga peserta didik dapat mengekspresikan dirinya. Adapun faktor pemicu terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta untuk belajar. Suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam belajar (Porter, 2000).

Dalam proses pembelajaran. Biasanya pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional yang terdiri dari ceramah, mencatat dan menjawab pertanyaan. Pembelajaran hanya terjadi satu arah yaitu peran pendidik lebih aktif dibandingkan peserta didik, sehingga suasana kelas monoton, membosankan dan kurang menarik, serta peserta didik hanya menjadi penerima informasi yang pasif. Pembelajaran di kelas hanya ditujukan pada kemampuan peserta didik dalam mengingat suatu informasi, dan mereka dipaksa untuk mengingat berbagai informasi yang diterimanya. Akibatnya informasi tersebut hanya di ingat sementara setelah itu dilupakan (Susi Susanti, 2018).

Pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi apabila pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik nyaman, aktif tanpa rasa bosan dan mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami materi yang di ajarkan, dalam penyampaian materi pendidik harus mengetahui kebutuhan peserta didik dan kondisi kelas, artinya pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik harus menggunakan strategi, model ataupun metode pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*).

Banyak penelitian yang melakukan penelitian mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI. Salah satu penelitian terdahulu mengenai *joyful learning* yaitunya penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahma Maulidia dengan judul "Pengaruh penerapan strategi *joyful learning* terhadap hasil belajar IPS kelas III Inpres Kota Makassar" menyatakan bahwa dengan penerapan *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan rata-rata nilai sebelum penerapan *joyful learning* hanya mencapai 61,7 namun setelah penerapan *joyful learning* rata-rata nilai mencapai 88,5.

Berdasarkan uraian diatas, dengan menggunakan analisis konten pada 20 jurnal *joyful learning* di tingkat SD/MI yang di ambil dari tahun 2018 hingga 2023, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai penelitian yang membahas mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI. Secara rinci penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana perkembangan publikasi penelitian *joyful learning* di tingkat SD/MI? 2) Bagaimana jenis penelitian dalam meneliti *joyful learning* di tingkat SD/MI? 3) Bagaimana desain

pembelajaran yang digunakan untuk meneliti *joyful learning* di tingkat SD/MI? 4) Bagaimana penerapan *joyful learning* terhadap mata pelajaran di tingkat SD/MI? 5) Bagaimana outcome dari penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI?

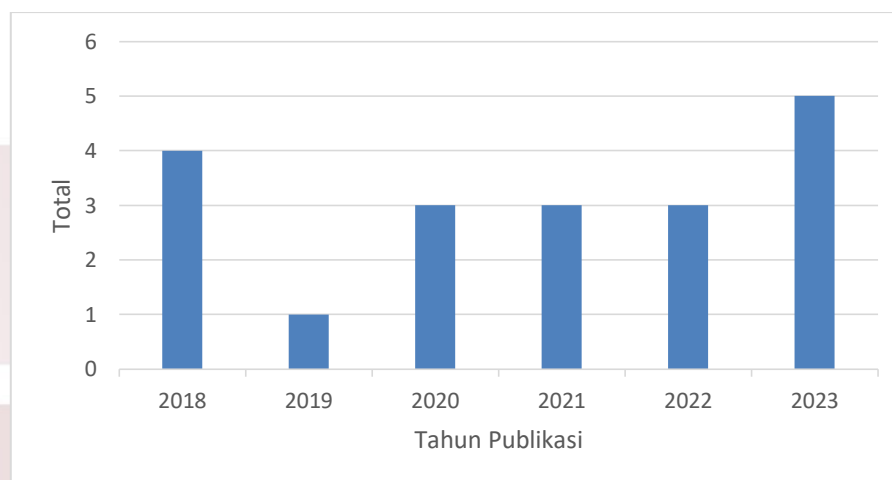
## B. METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Pustaka (*Library Research*). Penelitian kepustakaan (*Library Research*) adalah penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai Literatur. Waktu penelitian yang dilakukan pada penelitian ini terhitung dari bulan Maret-April 2024. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan sumber data sekunder yang berasal dari 20 jurnal dan skripsi penelitian terdahulu yaitu jurnal sebanyak 10 dan skripsi 10 buah terkait tentang penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI yang dipublikasikan pada tahun 2018-2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari data yang berkaitan dengan *joyful learning* yang berupa jurnal dan skripsi *Joyful learning* di tingkat SD/MI dipublikasikan pada tahun 2018-2023 data jurnal di ambil melalui penelusuran pada *Harzing Publish or Perish* sedangkan skripsi di ambil melalui penelusuran pada *Google Chrome*. Teknik analisis data dilakukan dengan cara Reduksi data, Display data dan Verifikasi data.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perkembangan Publikasi penelitian *joyful learning* yang di ambil dari tahun 2018-2023

Banyaknya publikasi jurnal dan skripsi yang menunjukkan seberapa sering penelitian yang dilakukan daritahun 2018 sampai tahun 2023. Mengacu pada hasil penelitian dari penelitian sebelumnya yang mengulas mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI. Jurnal dan skripsi yang mengulas mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI dapat ditemukan sejak tahun 2018. Seperti yang di tunjukkan gambar pada gambar 1.



**Gambar 1 peningkatan jumlah pulikasi penelitian**

Dapat dilihat dari diagram peningkatan jumlah publikasi penelitian mengenai *joyful learning* di tingkat SD/MI menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada jumlah peneliti yang meneliti mengenai *joyfil learning* ditingkat SD/MI.

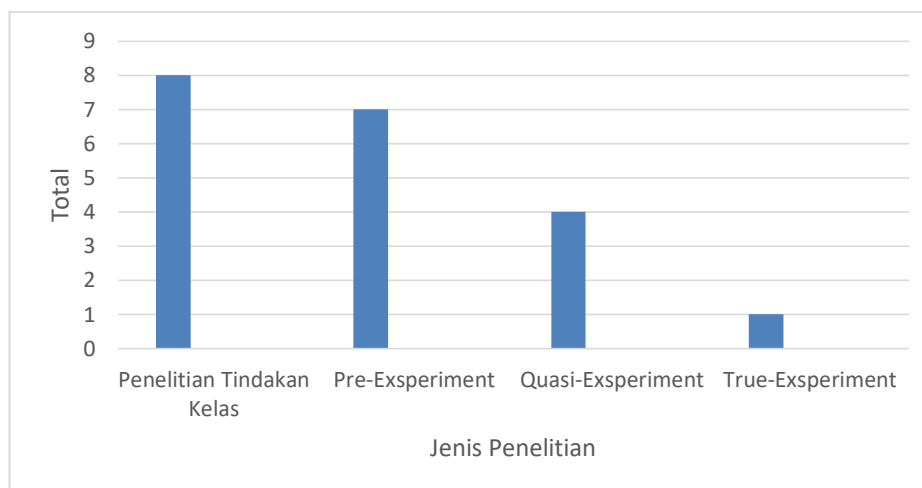
Pengacu pada gambar 1 jumlah publikasi sejak tahun 2018 mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dari tahun-tahun sebelumnya, terlihat bahwasannya jumlah publikasi *joyful learning* meningkat pada tahun 2023.

Sebagian besar penelitian saat ini dihasilkan dari kepekaan peneliti terhadap isu-isu yang sering terjadi disekitar mereka dalam bidang pendidikan. Salah satu permasalahan yang banyak dijumpai pada saat ini dalam pendidikan di tingkat SD/MI adalah kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat monoton sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, melakukan penelitian diyakini sebagai cara yang paling efektif untuk menangani dan mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penelitian, peneliti dapat mengidentifikasi desain atau media, metode, strategi, ataupun model pembelajaran yang efektif dan mungkin mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Semakin banyak penelitian yang meneliti *joyful learning*, maka akan semakin besar pengaruh positifnya terhadap perkembangan pembelajaran di tingkat SD/MI. Hal ini didasarkan pada gagasan yang menyatakan bahwa tujuan akhir dari sebuah penelitian yaitunya untuk meningkatkan praktik pendidikan. Suatu penelitian akan mempengaruhi proses pendidikan karena berbagai alasan, yaitu: (1) Temuannya dapat dijadikan sebagai informasi yang kredibel dan dapat diterapkan oleh pendidik; (2) Dapat menjadi dasar fundamental dalam pengambilan keputusan pendidikan, baik di lembaga nasional, lokal, atau spesifik; dan (3) Temuannya dapat mempengaruhi cara berpikir pendidik. Pembelajaran merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi intensif dengan sumber belajar. Belajar sambil bermain kepada anak memberikan kesempatan untuk memanipulasi, mengulangi, mengeksplorasi, berlatih, mengambil banyak konsep. Belajar menyenangkan adalah suatu proses belajar dalam situasi yang menyenangkan dan bermakna yang dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (T Zulvia, 2012).

## 2. Jenis penelitian dalam meneliti *Joyful Learning* di tingkat SD/MI

Jenis dan desain penelitian menentukan fokus suatu penelitian. Berdasarkan diagram 2 penelitian kuantitatif merupakan desain yang paling dominan yang dilakukan oleh peneliti dalam menyelidiki *joyful learning*. Jenis penelitian merupakan aspek yang menentukan fokus penelitian. Data yang diperoleh mengenai berbagai jurnal tentang *joyful learning* di tingkat SD/MI adalah sebagai berikut:



**Gambar 2 jenis penelitian**

Berdasarkan data pada gambar 2, jenis penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang paling banyak digunakan dalam meneliti *joyful learning*. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada didalam kelas. Penelitian tindakan kelas dijadikan sebagai sarana bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif. Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan secara fleksibel dan dapat disesuaikan dengan keadaan yang dihadapi oleh pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, penelitian tindak kelas cocok diterapkan untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja pendidik dan pendidik juga dapat meningkatkan atau memunculkan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian kelas yang dilakukan oleh pendidik dapat diterapkan dengan segera pada kegiatan pembelajaran dikelas selanjutnya, dan pendidik dapat melakukan penelaahan kembali atas tindakan tersebut secara terus menerus agar terjadinya perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran (Abdulah, Sani Ridwan, dkk, 2017).

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pengajaran di kelas yang menitikberatkan pada kelas atau proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Mutu pendidikan yang baik ditandai dengan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan mengajar, mengajar, dan/atau mendidik. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki berbagai keterampilan (Nisa, Khairun dkk, 2019).

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk mengubah perilaku pengajaran pendidik, perilaku peserta didik di kelas, peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran, dan atau mengubah kerangka kerja melaksanakan pembelajaran kelas yang diajar oleh pendidik tersebut sehingga terjadi peningkatan layanan professional pendidik dalam menangani proses pembelajaran. Jadi PTK dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru

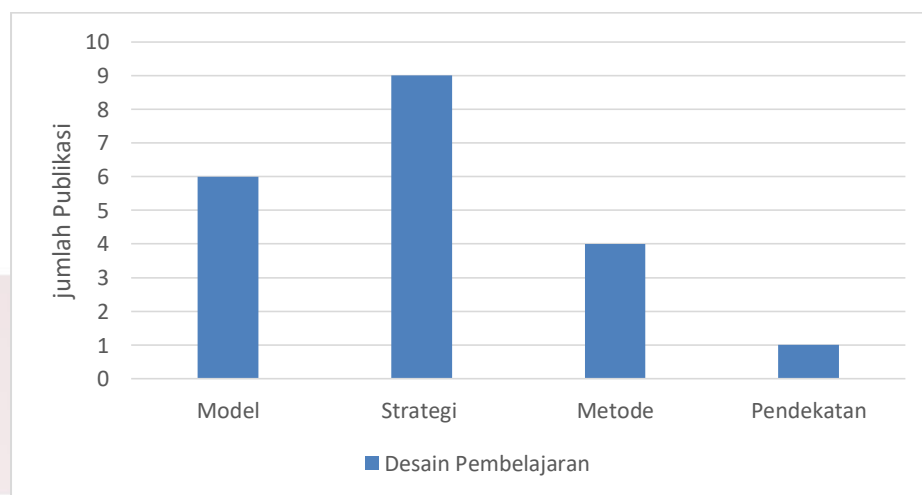
pembelajaran dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di ruang kelas.

Banyaknya peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas disebabkan oleh penelitian tindakan kelas menguntungkan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik dan juga dapat mengatasi berbagai masalah atau kesulitan yang dihadapi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

### 3. Desain Pembelajaran Penerapan *Joyful Learning* ditingkat SD/MI

Proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh pendidik dalam mentranfer ilmu kepada peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan model pembelajaran, dalam kata lain istilah-istilah tersebut dapat dikatakan dengan desain pembelajaran. Jika hal tersebut dapat dikuasai pendidik dengan baik, maka pembelajaran akan menarik dan menyenangkan. Selain itu akan memudahkan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik (Siregar, Raja Lottung. 2021).

*Joyful learning* dalam desain pembelajaran dapat direalisasikan kedalam berbagai istilah dalam pembelajaran seperti pendekatan, teknik, taktik, strategi ataupun metode pembelajaran, yang dapat dilihat dari hasil analisis yang dilakukan terhadap 20 jurnal atau artikel penelitian terdahulu.



Gambar 3 desain pembelajaran

Dari temuan penelitian ini menginformasikan bahwa sebagian besar peneliti lebih suka menerapkan desain pembelajaran *joyful learning* sebagai strategi pembelajaran, namun tidak hanya sebagai strategi pembelajaran *joyful learning* juga dapat dikatakan sebagai model, metode dan pendekatan pembelajaran. Desain pembelajaran *joyful learning* sebagai strategi atau sebagai pendekatan

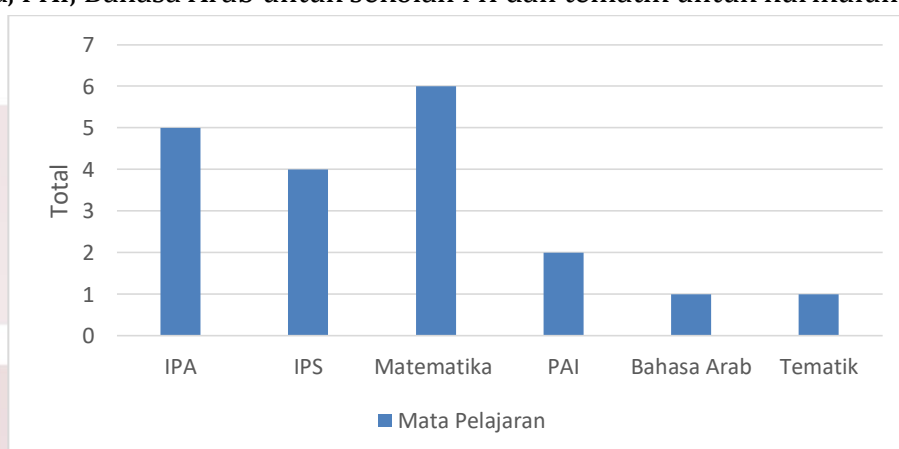
pembelajaran memiliki kaitan yang erat, karena suatu strategi pembelajaran yang diterapkan pendidik akan tergantung kepada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran, dalam menjalankan metode pembelajaran pendidik dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode. Teknik itulah yang nantinya terlihat pada saat pendidik melaksanakan pembelajaran (Harisnur Fadhlina, Suriana, 2022). Untuk itu pendidik harus mampu menentukan strategi, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Bambar 3 banyaknya penelitian menggunakan desain pembelajaran strategi dikarenakan strategi pembelajaran harus memuat penjelasan mengenai metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kata lain strategi mengandung arti yang lebih luas dibandingkan dengan teknik, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya metode, prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran (Nina Lamatenggo, 2022) sehingga dapat disimpulkan bahwasannya *joyful learning* termasuk kepada desain pembelajaran strategi.

#### 4. Penerapan *joyful learning* Terhadap Mata Pelajaran ditingkat SD/MI

Mata pelajaran adalah suatu bidang belajar yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang spesifik. Dalam konteks pendidikan, mata pelajaran digunakan untuk mengajar dan menguji kemampuan peserta didik dalam suatu subjek tertentu, seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Agama Islam. Setiap mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman di berbagai bidang mata pelajaran.

Penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI dapat direalisasikan ke dalam berbagai mata pelajaran di tingkat SD/MI. Seperti mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, PAI, Bahasa Arab untuk sekolah MI dan tematik untuk kurikulum 2013.



Gambar 4 mata pelajaran dalam penerapan *joyful learning*

Gambar di atas dapat dilihat bahwa penerapan *joyful learning* paling sering digunakan dalam pembelajaran Matematika. Artinya dari 20 jurnal yang

menerapkan *joyful learning* pada mata pelajaran terdapat 6 jurnal yang menerapkan *joyful learning* terhadap mata pelajaran matematika.

Siagian mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sebagai alat dalam penerapan dan pengembangan cabang ilmu pengetahuan lainnya, yaitu matematika itu sendiri (Siagian, 2016). Matematika berperan penting dalam pembelajaran, namun pembelajaran matematika dianggap sulit dan membosankan sehingga tidak jarang peserta didik yang mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran matematika. Sulitnya pembelajaran matematika bagi peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

1. Konsep Abstrak: Matematika sering kali melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan tidak langsung terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat peserta didik kesulitan untuk memahami dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.
2. Metode Pengajaran yang Kurang Menarik: Banyak pendidik yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang kurang interaktif dan menarik. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.
3. Kurangnya Pemahaman Dasar: peserta didik yang tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep dasar matematika sering kali mengalami kesulitan saat menghadapi materi yang lebih kompleks. Ketidakpahaman ini dapat mengakibatkan kebingungan dan frustrasi.
4. Tekanan dan Stres: Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menuntut ketelitian dan kecepatan. Tekanan untuk mencapai hasil yang baik dapat menyebabkan stres, yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk belajar dan memahami materi.
5. Persepsi Negatif: Banyak siswa memiliki persepsi negatif terhadap matematika, sering kali karena pengalaman buruk di masa lalu atau karena mendengar komentar negatif dari teman sebaya atau orang dewasa. Persepsi ini dapat mempengaruhi sikap mereka terhadap pembelajaran matematika.
6. Kurangnya Keterlibatan: peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung merasa kesulitan. Keterlibatan yang rendah dapat mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat untuk memahami materi

Faktor-faktor ini berkontribusi pada pandangan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, dan penting bagi pendidik untuk mencari strategi pengajaran yang dapat mengatasi tantangan ini dan meningkatkan pemahaman serta minat peserta didik terhadap matematika.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, akan memberikan dampak positif bagi peserta didik jika pendidik mengetahui bagaimana menghubungkan materi yang dibahas dengan kondisi, hobi atau kebutuhan peserta didik, perkembangan kognitif, lingkungan sehari-hari, dan aksesoris yang telah peserta didik. yaitu bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan cara mempelajari suatu konsep matematika

akan menjadi menyenangkan (*joyful learning*).

Kedua, gambar menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA juga banyak peneliti yang meneliti mengenai penerapan *joyful learning* pada mata pelajaran ini. Pembelajaran IPA di SD/MI seharusnya dapat memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah. Hal tersebut dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan memberikan jawaban atas suatu fenomena. Pendidikan IPA di SD/MI seharusnya dapat memupuk pengertian, minat dan pencapaian hasil belajar yang sebaik-baiknya oleh peserta didik. Tapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik yang dapat mencapai hasil yang diharapkan (Imanuel Sairo awang, 2015).

Tingkat penguasaan pembelajaran dalam mempelajari IPA dapat dilihat prestasi belajar peserta didik pada umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai. Penguasaan konsep dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh. Penguasaan konsep IPA yang kurang disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Imanuel Sairo awang, 2015). Adapun penyebab kesulitan belajar IPA peserta didik SD menurut Khoir adalah banyaknya istilah asing, materi yang terlalu padat, malasnya peserta didik dalam menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, penguasaan pendidik terhadap materi lemah dan pembelajaran yang terlalu monoton (Khoir, 2008).

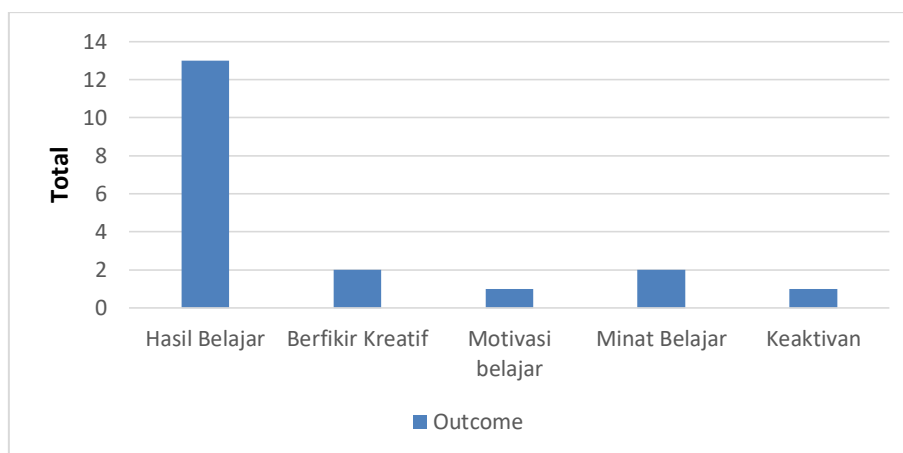
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA perlu adanya penerapan *joyful leaning* agar pembelajaran IPA dapat lebih menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam menghafal materi, misalnya dengan menjadikan materi pembelajaran IPA dalam bentuk nyanyian.

Sedangkan pembelajaran Tema merupakan sarana atau wadah untuk memperkenalkan berbagai konsep kepada peserta didik dalam proses pembelajaran secara keseluruhan, tema diberikan dengan tujuan menyatukan isi kurikulum menjadi satu kesatuan yang utuh, memperkaya kebahasaan peserta didik, keterampilan dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Tujuan penggunaan tema adalah agar peserta didik dapat mengenali berbagai konsep dengan mudah dan jelas. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mencakup beberapa topik yang memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Integrasi pembelajaran dapat dilihat dari sudut pandang proses atau waktu, kurikulum dan proses belajar mengajar. Oleh karena itu pembelajaran berbasis tema merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi beberapa mata pelajaran sekaligus dalam pertemuan yang sama (Istiningsih, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa tematik merupakan pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran terpadu dalam bentuk materi yang diajarkan dalam pertemuan pembelajaran yang sama sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian jika dikaitkan dengan penerapan *joyful learning* maka pembelajaran tema tidak perlunya penerapan *joyful learning* karena pembelajarannya sudah bersifat menyenangkan. Hal tersebut dibuktikan dengan sedikitnya peneliti yang meneliti *joyful learning* terhadap pembelajaran tematik.

## 5. Outcome dari Penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI

Outcome merupakan dampak yang ditimbulkan dari suatu aktivitas tertentu. Outcome seringkali diartikan dengan tujuan atau target yang akan dicapai (Mardisni, 2009). Dalam penelitian ini outcome mengarah kepada variabel Y yang ada pada penelitian terdahulu yaitunya mengenai pengaruh atau dampak yang di timbulkan oleh penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI baik itu pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, minat belajar peserta didik ataupun motivasi belajar peserta didik.



**Gambar 5 Outcome**

Gambar 5 menjelaskan bahwa pengaruh atau dampak penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu (peserta didik) setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Hamalik mengatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Omea Hamalik, 2007). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki peserta didik setelah dilaksakannya pembelajaran, baik itu perubahan terhadap pengetahuan dari yang tidakpahaman menjadi paham maupun perubahan tingkahlaku. Perubahan tersebut terjadi apabila pembelajaran di kelas berjalan dengan baik namun sebaliknya jika pembelajaran tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar peserta didik akan rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, menurut Husni (2016) faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitunya a). faktor yang bersumber dari diri sendiri, faktor ini sangat berpengaruh

terhadap hasil belajar peserta didik misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar dan kemandirian. b). faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan hasil belajar peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah dan juga peralatan sekolah (Husni, 2016). Dari faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut pendidik seharusnya mengguankan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bersadarkan gambar 5 strategi *joyful learning* paling banyak digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, berarti dengan penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan penelitian *joyful learning* di tingkat SD/MI dengan menganalisis jurnal dan skripsi terkait *Joyful learning* yang dipublikasikan pada tahun 2018 hingga 2023 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Dari analisis temuan 20 jurnal dan skripsi yang dipublikasikan pada tahun 2018 hingga 2023 ditemukan adanya peningkatan jumlah publikasi dengan *joyful learning* di tingkat SD/MI sebagai perhatian utama pada tahun 2023. Dari berbagai jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam meneliti penerapan *joyful learning* di tingkat SD/MI jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang paling banyak ditemukan, karena penelitian tindak kelas cocok diterapkan untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja pendidik sehingga pendidik juga dapat meningkatkan atau memunculkan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar

Desain pembelajaran yang sering digunakan dalam meneliti *joyful learning* adalah desain pembelajaran strategi dikarenakan metode atau prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. *Joyful learning* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran terutama mata pelajaran matematika, meskipun matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit dan membosankan namun dengan penerapan *joyful learning* dapat menjadikan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan efektif. Terkait dengan outcome dalam penelitian ini, penerapan *joyful learning* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap variabel Y pada penelitian terdahulu terutama pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Sani Ridwan, dkk, 2017, Penelitian Tindakan Kelas, Tangerang: Tsmart.
- Istiningsih. 2019. Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD, (Yogyakarta: K-Media, 53
- Immanuel. S.A. 2015. Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. STKIP Persada Khatulistiwa, Jl Pertamina, Sengkayang, Sintang. Vox Edukasi Vol 6, No 2 Nopember 10.15548/nsc.v6i1.1555.
- Kasmawati. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan GPS Harta Karun untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik di SD Negeri 2 Lamokato. Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran Volume 1 Nomor 2: 80-93. ISSN 2721-9739 (Online).

- Khoir, A. 2008. Kesulitan belajar sains: Studi Pada Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Sains Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Jatimulya Kabupaten Bekasi. [versi elektronik]. Turats. 4. 1-21.
- Lamatenggo Nina. 2022. Strategi Pembelajaran, Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar" Gorontalo, ISBN: xxxxxxxxxxxx
- Marlina, L. 2020. Penggunaan Bahan Ajar PKN Berbasis Pendekatan *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Pola Berpikir Kreatif Siswa. 21(1), 1-9. 74 <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Nisa, Khairun dkk. 2019. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru SD N Gugus 2 Mataram. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat.
- S. Raja Lottung. 2021. Memahami tentang Metode, Strategi, Model, Pendekatan, Teknik dan Taktik pembelajaran, Jurnal pendidikan islam Vol. 10 No. 1 Januari
- Salamah, Umi, Muhammad Taufiq, and Akhwani Akhwani. 2021 "Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 13.1: 114-121.
- Saparuddin. 2018. Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Panca Indera Manusia Pada Peserta didik Kelas IV SDN No 61 Puntondo Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar. Universitas Muhammadiyah Makasar. [https://digilibadMIn.unismuh.ac.id/upload/4300-Full\\_Text.pdf](https://digilibadMIn.unismuh.ac.id/upload/4300-Full_Text.pdf)
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, dalam MES (Journal of Mathematics Education and Science) Jakarta: CV. Rajawali.
- T Zulvia, 2012, Hakikat Belajar dan Bermain menyenangkan bagi Peserta Didik. Al-Ta Lim Journal, Volume 10, No. 3, Page. 209-215  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=kIM3M8YAAAAJ&pagesize=80&citation\\_for\\_view=kIM3M8YAAAAJ:5U14iDaHHb8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=kIM3M8YAAAAJ&pagesize=80&citation_for_view=kIM3M8YAAAAJ:5U14iDaHHb8C)