

PENERAPAN *JOYFUL LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI NU NURUL HAQ

Intan Nurmala Putri¹, Rizal Kurniawan², Deshiva Alifh Aulia Reishmana³,
Dian Mustika Anggraini⁴

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kudus^{1,2,3,4}
e-mail: intanurmala@mhs.uinsuku.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of joyful learning in mathematics instruction and to assess its effects on students' motivation and learning outcomes at MI NU Nurul Haq Kudus using a descriptive qualitative approach involving a teacher and 27 fourth-grade B students as research participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman framework, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the application of joyful learning can foster a more engaging, interactive, and varied classroom atmosphere through the use of educational games, songs, and technology-based media, while also promoting students' active participation in the learning process. As a result, students demonstrate increased enthusiasm, greater confidence, and improved motivation and academic achievement, particularly in learning pictogram material. However, several challenges remain, including differences in students' abilities, the presence of misconceptions, and limited instructional time. Therefore, teachers are encouraged to continuously develop creative teaching innovations, apply differentiated instruction, and enhance students' conceptual understanding through contextual approaches to achieve more optimal learning outcomes.

Keywords :

Elementary School; Joyful Learning; Learning Motivation; Learning Outcomes; Mathematics Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika serta mengkaji dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI NU Nurul Haq Kudus dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang melibatkan guru dan 27 siswa kelas IV B sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bervariasi melalui pemanfaatan permainan edukatif, lagu, serta media berbasis teknologi, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dampaknya, siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, serta mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada materi piktogram. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa, munculnya miskonsepsi, serta keterbatasan waktu pembelajaran, sehingga guru disarankan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif, menerapkan pembelajaran diferensiasi, dan memperkuat pemahaman konsep secara kontekstual agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

Kata kunci :

Hasil Belajar; *Joyful Learning*; Motivasi Belajar; Pembelajaran Matematika; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan paradigma pendidikan mendorong diterapkannya pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*) guna meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah

joyful learning, yaitu pembelajaran yang menekankan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Hurriyati et al., 2022). Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga berperan

dalam mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (DePorter et al., 1999) yang menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional umumnya menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan selama proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Gagasan tersebut sejalan dengan pandangan (Oktavia Sukmana, 2024) yang menekankan bahwa pembelajaran konvensional umumnya menempatkan siswa sebagai pihak yang menerima informasi secara pasif, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan sejalan dengan prinsip PAKEM (aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan). Dalam penerapannya, guru dituntut untuk mampu mengelola kelas secara optimal serta menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui berbagai metode yang beragam, seperti permainan edukatif, proyek kreatif, dan kegiatan kolaboratif yang mendorong interaksi antar siswa (Mutmainnah et al., 2025). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pendekatan ini juga didukung oleh prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman

langsung, eksplorasi, dan kerja sama. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual turut membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, khususnya dalam pembelajaran matematika (Setiawati & Sutarna, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* memberikan dampak positif dalam pembelajaran matematika, baik dari segi aktivitas maupun hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Oktavia Sukmana, 2024) mengungkapkan adanya peningkatan keaktifan dan capaian belajar setelah pendekatan ini diterapkan. Temuan tersebut diperkuat oleh (Restuti & Novitasari, 2026) yang menyatakan bahwa *joyful learning* berbasis permainan edukatif yang bisa meningkatkan cara berpikir kritis matematis siswa. Selain itu, (Agustino & Bintoro, 2026) juga menegaskan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya pada materi piktogram, masih relatif terbatas. Kajian yang secara langsung menelaah implementasi pendekatan ini dalam situasi kelas nyata dengan karakteristik siswa yang beragam juga belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat menggambarkan secara menyeluruh penerapan *joyful learning* dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil observasi di MI NU Nurul Haq Kudus, upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan strategi yang inovatif dan menyenangkan mulai tampak dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV B. Guru berusaha menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif dengan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan interaktif, seperti tanya

jawab, diskusi kelompok, serta penggunaan permainan edukatif dalam penyampaian materi. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya antusiasme dan respons siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka terlihat lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Suasana kelas yang tercipta selama proses pembelajaran menunjukkan dinamika yang lebih hidup dan tidak monoton. Siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi dengan teman, serta terlibat dalam berbagai kegiatan yang diberikan oleh guru. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih komunikatif, sehingga suasana pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang menyenangkan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, tampak adanya variasi tingkat partisipasi di antara siswa. Sebagian siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan dorongan dari guru agar dapat terlibat secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan perhatian lebih kepada siswa yang kurang aktif serta memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dan kerja kelompok turut membantu siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri dan berani untuk berpartisipasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di MI NU Nurul Haq Kudus serta menelaah dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan

strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika pada materi piktogram di MI NU Nurul Haq, tanpa melibatkan intervensi maupun manipulasi terhadap variabel yang dikaji.

Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Nurul Haq Kudus pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan April 2026. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV B sebagai subjek utama serta 27 siswa sebagai subjek pendukung yang mencakup 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran matematika materi piktogram, di mana guru berperan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis *joyful learning*, sedangkan siswa diamati untuk mengetahui tingkat keterlibatan, minat, serta respons mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian, melakukan studi literatur, serta mengurus perizinan penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta pengumpulan dokumentasi sebagai data pendukung. Selanjutnya, pada tahap analisis data, peneliti melakukan pengelompokan, penafsiran, dan penyusunan data secara sistematis agar mudah dipahami. Tahap terakhir berupa penyusunan laporan hasil penelitian dalam bentuk artikel ilmiah.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengamati

pelaksanaan pembelajaran *joyful learning*, pedoman wawancara untuk memperoleh informasi dari guru terkait proses pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan arsip pembelajaran seperti modul ajar serta LKPD yang dimanfaatkan sebagai data pendukung.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran *joyful learning*, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dari guru. Adapun dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung yang berfungsi memperkuat hasil penelitian.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model *Miles* dan *Huberman* yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga data yang dihasilkan dapat dinyatakan valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendekatan, Strategi, Model, Metode, dan Teknik dalam Penerapan Joyful Learning

Pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh sebagian siswa sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta metode pembelajaran yang kurang variatif. Dalam konteks penelitian ini, guru kelas IV B MI NU Nurul Haq telah menerapkan *joyful learning* melalui pengintegrasian berbagai komponen pembelajaran secara terpadu.

Dari sisi pendekatan, guru

menerapkan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) serta pendekatan saintifik. Implementasi TPACK tampak melalui pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti laptop dan proyektor, untuk menyajikan materi secara visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, pendekatan saintifik diterapkan melalui tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Kedua pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sekaligus membangun pemahaman secara mandiri, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (Oktavia Sukmana, 2024).

Dari aspek strategi pembelajaran, guru menerapkan pendekatan yang fleksibel dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa, salah satunya melalui kegiatan membaca materi selama 5-10 menit sebelum pembelajaran dimulai guna memberikan pemahaman awal sekaligus meningkatkan literasi. Selain itu, guru juga memberikan pertanyaan pemantik sebagai stimulus di awal pembelajaran, di mana siswa yang mampu menjawab diberikan *reward* berupa stiker bintang yang ditempel pada papan apresiasi. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut selaras dengan tahapan pembelajaran *joyful learning* menurut yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang kondusif, memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu mengonkretkan konsep, serta menyisipkan aktivitas yang menyenangkan sebagai selingan dalam proses pembelajaran. Penerapan prinsip

tersebut tampak melalui penggunaan media visual, kegiatan interaktif, serta adanya aktivitas yang mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari sisi model pembelajaran, guru menerapkan berbagai pendekatan yang beragam, seperti *Project Based Learning* (PjBL), *Snowball Throwing*, dan *Numbered Head Together* (NHT). Pada penerapan PjBL, siswa diberi tugas membuat media berupa kubus dari jaring-jaring yang telah disediakan, yang kemudian dimanfaatkan untuk menyusun diagram batang berdasarkan data yang dikumpulkan oleh masing-masing kelompok, misalnya data tentang makanan favorit siswa. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pictogram dan diagram batang. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, serta keterampilan dalam memecahkan masalah.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menggunakan berbagai metode seperti diskusi, tanya jawab, demonstrasi, serta pemberian tugas. Metode-metode tersebut bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, teknik pembelajaran yang digunakan mencakup penyisipan lagu, kegiatan *ice breaking*, permainan interaktif, serta pemberian pertanyaan secara langsung. Penerapan teknik-teknik tersebut terbukti mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran di kelas IV B, penerapan *joyful learning* tampak mampu menghadirkan dinamika kelas yang lebih hidup dan interaktif. Siswa

menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, terutama ketika kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan dan kerja kelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat antusias mengikuti arahan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif karena siswa tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif juga mulai menunjukkan peningkatan partisipasi setelah diberikan kesempatan untuk mengikuti kegiatan yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan.

Secara umum, penggunaan berbagai pendekatan, strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pembelajaran yang bersifat adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran diferensiasi, yaitu proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, kesiapan, serta kemampuan masing-masing siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan *joyful learning* tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Penerapan Joyful Learning dalam Pembelajaran Matematika di MI NU Nurul Haq

Dalam penerapan *joyful learning*, motivasi belajar menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Motivasi ini merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar (Indriyani et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan mampu menciptakan suasana yang kondusif serta mendukung keterlibatan siswa secara lebih maksimal.



Gambar 1. Game Edukatif Materi Piktogram

Melalui pendekatan joyful learning, guru di kelas IV B MI NU Nurul Haq berupaya mengoptimalkan pembelajaran matematika agar lebih inklusif dan menarik. Strategi yang diterapkan meliputi integrasi permainan dan elemen musik dalam materi, serta komunikasi dua arah yang intensif. Hasilnya, dinamika kelas menjadi lebih positif, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi tanpa merasa tertekan atau bosan saat mengikuti sesi pembelajaran.

Selain itu, guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa yang memerlukan dorongan agar lebih aktif. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mempertimbangkan kondisi serta kebutuhan siswa di kelas. Hal ini terlihat dari upaya guru dalam mengelola kelas secara dinamis agar kegiatan belajar tidak monoton, khususnya pada kelas IV B yang siswanya membutuhkan stimulus untuk meningkatkan partisipasi. Temuan ini menekankan bahwa partisipasi siswa

dapat ditingkatkan melalui pemberian stimulus agar suasana kelas tidak monoton. Sebagaimana dipertegas dalam penelitian terdahulu, faktor utama penunjang keberhasilan belajar adalah terciptanya atmosfer kelas yang menyenangkan.

Dalam pelaksanaannya, guru juga memanfaatkan beragam media pembelajaran untuk menunjang proses belajar. Pemanfaatan teknologi, seperti video, animasi, dan simulasi, digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas (Damayanti et al., 2025). Pada materi piktogram, guru mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, misalnya melalui data mengenai makanan favorit siswa. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Selanjutnya, siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berperan aktif melalui kegiatan diskusi kelompok dan praktik langsung. Mereka bekerja sama dalam kelompok untuk mengolah data serta menafsirkan informasi dalam bentuk visual. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berpusat pada siswa.

Dalam pelaksanaannya, guru juga memadukan kegiatan praktik dengan penggunaan media konkret. Siswa diberikan lembar jaring-jaring kubus yang kemudian dirangkai menjadi bentuk kubus dan dimanfaatkan untuk menyajikan data dalam bentuk diagram batang. Setiap anggota kelompok terlibat dalam proses tersebut, baik dalam menentukan data maupun menyusunnya ke dalam bentuk visual. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan motorik serta kerja sama antarsiswa. Selain itu,

guru memberikan apresiasi berupa stiker bintang sebagai bentuk penguatan positif bagi siswa yang aktif berpartisipasi.

Selain itu, guru juga mengintegrasikan berbagai kegiatan pendukung seperti *ice breaking*, permainan sederhana, serta pemberian apresiasi kepada siswa. Aktivitas tersebut bertujuan untuk mempertahankan konsentrasi siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Azhar & Rahayu, 2021) yang menyebutkan bahwa suasana pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kreativitas serta keaktifan siswa dalam proses belajar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, penerapan *joyful learning* menunjukkan perubahan yang cukup nyata terhadap dinamika kelas. Siswa terlihat lebih fokus dan aktif mengikuti setiap tahap pembelajaran, terutama saat kegiatan dilakukan secara berkelompok. Interaksi antarsiswa juga meningkat, ditandai dengan adanya diskusi, saling bertukar pendapat, serta kerja sama dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media dan permainan, terlihat dari antusiasme mereka yang lebih tinggi dan kecenderungan untuk tidak mudah terdistraksi selama pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran, tampak adanya perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif. Pada tahap awal, beberapa siswa masih terlihat ragu untuk berpartisipasi. Namun, setelah pembelajaran dikemas melalui permainan dan kerja kelompok, keterlibatan siswa mulai meningkat. Hal ini terlihat dari siswa yang secara bergantian menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan kepada guru, serta bekerja

sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Bahkan, siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keberanian untuk ikut serta dalam diskusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* dapat mendorong perubahan perilaku belajar siswa secara bertahap menuju pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di kelas IV B MI NU Nurul Haq tidak hanya menjadi variasi metode, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan menunjukkan bahwa proses belajar tidak sekadar berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman secara langsung. Dengan demikian, *joyful learning* berperan dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

3. Dampak *Joyful Learning* terhadap Siswa

Penerapan *joyful learning* memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Kesulitan dalam memahami matematika sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, hambatan seperti kesulitan dalam memahami soal kontekstual, penggunaan bahasa yang relatif rumit, serta rendahnya konsentrasi juga turut memengaruhi proses belajar siswa (Restuti & Novitasari, 2026). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana

belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan *joyful learning* memperlihatkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi saat mengikuti kegiatan di kelas. Lingkungan belajar pun menjadi lebih aktif dan interaktif, sehingga mengurangi rasa bosan pada siswa. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dapat meningkatkan fokus serta partisipasi siswa secara lebih efektif.

Dari aspek kognitif, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada topik piktogram. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menafsirkan data, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan lebih tepat. Selain itu, pembelajaran yang disajikan secara menyenangkan membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret karena dikaitkan dengan pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan keaktifan siswa. Kondisi ini juga memungkinkan siswa untuk mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Dari aspek afektif, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian dalam berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, siswa juga tampak lebih nyaman saat berinteraksi dengan teman maupun guru, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih positif serta mendukung perkembangan sikap siswa.

Selain itu, penerapan *joyful learning* juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik

yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi intrinsik tampak dari meningkatnya rasa ingin tahu serta minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, motivasi ekstrinsik terlihat dari respons positif siswa terhadap bentuk apresiasi, seperti pemberian penghargaan oleh guru. Kedua jenis motivasi tersebut berperan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran berlangsung, tampak adanya perubahan yang cukup signifikan pada perilaku belajar siswa jika dibandingkan dengan kondisi awal. Pada tahap awal, sebagian siswa masih bersikap pasif, kurang percaya diri, serta belum aktif dalam merespons pertanyaan dari guru. Namun, setelah pembelajaran dikemas dengan pendekatan *joyful learning* yang melibatkan siswa secara langsung melalui berbagai aktivitas, tingkat keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang ikut serta dalam diskusi, berani mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, interaksi antar siswa juga menjadi lebih aktif dan terarah, di mana mereka mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa menjadi lebih percaya diri, aktif, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa *joyful learning* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada aspek psikologis siswa, seperti motivasi dan kepercayaan diri. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan. Hal ini selaras dengan teori

pembelajaran humanistik yang menekankan pentingnya keterlibatan emosi dalam proses belajar, sehingga materi yang dipelajari dapat lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa. Dengan demikian, *joyful learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Kendala dalam Penerapan *Joyful Learning*

Dalam penerapan *joyful learning* pada pembelajaran matematika, tidak seluruh kegiatan dapat terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti keaktifan siswa yang belum merata, perbedaan kemampuan belajar, keterbatasan waktu pembelajaran, serta aspek kerja sama dan komunikasi dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar secara keseluruhan (Oktavia Sukmana, 2024).

Dalam praktik pembelajaran, matematika masih sering dipersepsikan sebagai materi yang sulit oleh sebagian siswa. Hal ini berdampak pada munculnya kendala dalam memahami konsep, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi yang bersifat kontekstual. Namun, berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan data pada materi piktogram, sehingga menunjukkan adanya miskonsepsi antara pemahaman yang dimiliki dengan konsep yang

seharusnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penyajian materi perlu dikaitkan secara lebih konkret agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih tepat.

Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan siswa juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam satu kelas, terdapat siswa yang dapat memahami materi dengan cepat, sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama untuk menangkap konsep yang disampaikan. Keragaman kemampuan ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berlangsung secara merata. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa dengan kemampuan tinggi cenderung menyelesaikan tugas lebih cepat, sedangkan siswa lainnya masih membutuhkan bimbingan tambahan. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dalam pemberian tugas maupun kegiatan pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan belajar seluruh siswa secara optimal (Putri et al., 2025).

Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi salah satu kendala dalam penerapan *joyful learning*. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dan kegiatan interaktif memerlukan waktu yang lebih panjang, sehingga tidak semua rangkaian kegiatan yang telah direncanakan dapat terlaksana secara optimal. Selain itu, dalam kerja kelompok masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya tanggung jawab serta kemampuan komunikasi yang belum berkembang dengan baik, sehingga berdampak pada efektivitas kerja sama dalam kelompok.

Selama proses pembelajaran berlangsung, berbagai kendala tersebut tampak jelas dalam dinamika kelas. Pada saat kegiatan kelompok, sebagian siswa belum terlibat secara maksimal dan masih cenderung bergantung pada teman yang

lebih aktif. Selain itu, ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan data ke dalam bentuk visual, sehingga membutuhkan penjelasan ulang dari guru. Dalam beberapa kondisi, guru juga perlu memberikan pendampingan langsung kepada kelompok tertentu agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran telah dirancang secara menyenangkan, peran guru tetap krusial dalam mengarahkan, membimbing, serta memastikan seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru melakukan sejumlah langkah, seperti meninjau ulang materi pada pertemuan selanjutnya, menggunakan LKPD sebagai media latihan, serta menghadirkan variasi permainan edukatif, misalnya kartu pembelajaran. Langkah-langkah ini dilakukan sebagai bentuk penyesuaian agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif sekaligus mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Dengan demikian, meskipun dalam pelaksanaannya terdapat berbagai hambatan, *joyful learning* tetap memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas serta kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang bersifat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan *joyful learning* tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal siswa serta kompetensi pedagogik guru dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat

disimpulkan bahwa penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di MI NU Nurul Haq berjalan dengan baik serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih variatif karena disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar tidak bersifat monoton.

Dalam pelaksanaannya, guru memadukan berbagai komponen pembelajaran secara terpadu, meliputi penggunaan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan pendekatan saintifik, serta penerapan model pembelajaran seperti *Snowball Throwing*, *Numbered Head Together* (NHT), dan *Project Based Learning* (PjBL). Metode yang digunakan meliputi tanya jawab, diskusi, dan penugasan, dengan teknik pembelajaran seperti *ice breaking*, permainan edukatif, serta pertanyaan interaktif. Variasi tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan *joyful learning* juga memberikan dampak positif bagi siswa, baik dari segi motivasi, keterlibatan, maupun pemahaman materi. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya peningkatan.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa, miskonsepsi, keterbatasan waktu, serta kurangnya tanggung jawab dalam kerja kelompok. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai upaya, antara lain melalui pengulangan materi, pemanfaatan LKPD, serta penerapan variasi permainan edukatif.

Dengan demikian, penerapan *joyful learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika apabila didukung oleh strategi

yang tepat serta pengelolaan kelas yang optimal. Oleh karena itu, guru diharapkan terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual serta memperhatikan kebutuhan belajar siswa secara individual. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan joyful learning pada konteks dan materi yang lebih luas guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, G. F., & Bintoro, H. S. (2026). Implementasi Joyful Learning Berbantuan Interactive Web-Based Mathematics Learning Media Bernuansa Budaya Jawa Tengah Untuk Penguatan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Matematika*, 4(1), 14–23.
<https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJM>
- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 36–48.
<https://doi.org/10.29407/jpdm.v7i1.15371>
- Damayanti, S. P., Harsono, A. M. B., Suryansyah, A., & Norhikmah. (2025). Implementasi Prinsip Joyful Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 3(4), 1494–1504.
<https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>
- DePorter, Reardon, & Singer. (1999). Quantum Learning. In *Terjemahan Alwiyah Abdurrahman*. Bandung: Kaifa.
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119–123.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7205>
- Indriyani, I. D., Firdaus, S., Anikmah, W., Nureini, S., & Salimi, M. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(4), 237–242.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). IMPLEMENTASI PENDEKATAN DEEP LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871.
- Oktavia Sukmana. (2024). Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI). *Analisis Permasalahan Belajar Matematika Siswa SD Negeri Cikampek Kota*, 2(2), 81–87.
- Putri, S. A., Octavia, V. B., & Attalina, S. N. C. (2025). Penerapan Joyful Learning Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 756–768.
<https://ziaresearch.or.id/index.php/fatih>
- Restuti, M. T., & Novitasari, M. (2026). Pengaruh Joyful Learning dengan Game Edukatif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 14(1), 203–212.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>
- Setiawati, Y., & Sutarna, N. (2024). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Banjarsana. *Jurnal Pendas Mahakam*, 9(2), 143–150.