



Minat Belajar Siswa Pada Penerapan *Joyful Learning*

Dewi Rosida¹, Siti Robi'atul Mardiyah², Muhamad Kadarin Jarnawi³, Abd. Aziz⁴,
Agus Shomad⁵, Wasi'ul Mu'arif⁶

¹⁻⁶ Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten

*Penulis Korespondensi: dewiherda03@gmail.com

Abstract. *This study examines the application of the Joyful Learning model as a learning strategy to increase student learning interest at Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. Joyful Learning emphasizes creating a fun, interactive, and meaningful learning atmosphere through educational games, collaborative activities, and contextual learning experiences. This approach was chosen because it can foster intrinsic motivation, self-confidence, and active student participation in the learning process. The study used a qualitative approach with a case study design conducted at Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. The results showed that teachers implemented Joyful Learning through three main stages: building a positive classroom atmosphere, linking material to students' real experiences, and conducting appreciative learning reflections. The implementation of this model has been proven to increase student learning interest, as indicated by increased enthusiasm, involvement, and curiosity about the material. Obstacles such as limited time, facilities, and minimal teacher training remain major challenges, but Joyful Learning is considered potential as an effective, humanistic, and sustainable learning model in fostering students' enthusiasm for learning.*

Keywords: *Joyful Learning, Learning Interest, Enjoyable Learning, Student Motivation*

Abstrak. *Penelitian ini mengkaji penerapan model Joyful Learning sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. Joyful Learning menekankan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui permainan edukatif, aktivitas kolaboratif, serta pengalaman belajar kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan Joyful Learning melalui tiga tahap utama: membangun suasana kelas yang positif, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa, dan melakukan refleksi pembelajaran yang apresiatif. Penerapan model ini terbukti meningkatkan minat belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan, dan rasa ingin tahu terhadap materi. Kendala seperti keterbatasan waktu, fasilitas, dan minimnya pelatihan guru masih menjadi tantangan utama, namun Joyful Learning dinilai potensial sebagai model pembelajaran yang efektif, humanis, dan berkelanjutan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.*

Kata Kunci: *Joyful Learning, Minat Belajar, Pembelajaran Menyenangkan, Motivasi Siswa*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun demikian, dalam praktiknya proses pembelajaran di sekolah masih sering dihadapkan pada berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya minat belajar peserta didik. Kondisi ini dapat terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, rendahnya partisipasi saat diskusi, serta kecenderungan pasif ketika guru menyampaikan materi.

Rendahnya minat belajar sering kali disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Metode ceramah yang dominan menjadikan peserta didik kurang terlibat aktif sehingga suasana kelas terasa kaku dan membosankan. Padahal, minat belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar. Peserta didik dengan minat belajar tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta mampu bertahan menghadapi kesulitan dalam memahami materi (Handayani et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah Joyful Learning. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan interaktif, permainan edukatif, dan pengalaman belajar yang bermakna (Bhakti et al., 2019). Konsep ini berakar pada pandangan bahwa belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana gembira dan penuh antusiasme. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan makna belajar melalui kegiatan yang kreatif dan kolaboratif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik (Widyawulandari et al., 2019; Kamil & Safrul, 2023). Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, serta mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini juga sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara melalui sistem “Among”, yang menekankan pentingnya suasana belajar yang penuh kasih dan kegembiraan agar anak dapat berkembang secara alami.

Melalui wawancara pendahuluan dengan sejumlah guru di lapangan, ditemukan bahwa tantangan utama dalam pelaksanaan pembelajaran inovatif di sekolah berasal dari dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi masih kuatnya kebiasaan guru dalam menggunakan metode ceramah tradisional serta tekanan pencapaian target kurikulum yang membuat ruang eksplorasi dan kreativitas siswa menjadi terbatas. Sementara dari sisi eksternal, keterbatasan pelatihan inovatif, kurangnya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, serta beban administratif yang tinggi turut memperlemah motivasi guru untuk berinovasi dalam proses belajar-mengajar (Rini, 2017; Struyf et al., 2019). Kondisi ini menuntut adanya model pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah Joyful Learning. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui integrasi permainan, aktivitas kolaboratif, dan pengalaman belajar kontekstual, model ini memungkinkan siswa belajar tanpa tekanan, sekaligus mengembangkan minat dan motivasi intrinsik terhadap mata pelajaran (Bhakti et al., 2019; Widyawulandari et al., 2019). Pembelajaran yang menyenangkan sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara tentang sistem “Among”, yaitu proses pendidikan yang menghargai kebebasan dan keceriaan anak dalam belajar melalui bermain (Parua & Basha, 2023).

Dalam konteks pembelajaran, penerapan Joyful Learning menjadi penting karena mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan menegangkan bagi sebagian siswa. Ketika pembelajaran dikemas secara menyenangkan, siswa dapat belajar dengan gembira dan aktif, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual serta hasil belajar (Yabo, 2020; Handayani et al., 2021). Hasil penelitian Ramadhani et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Melalui aktivitas seperti permainan sticky notes dan origami, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, serta prestasi akademik.

Dengan demikian, penerapan Joyful Learning bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai strategi pedagogis yang menumbuhkan semangat belajar, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong peserta didik memandang belajar sebagai aktivitas yang bermakna dan penuh kegembiraan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Ashfaq, 2020; Kamil & Safrul, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengkaji “Minat Belajar Siswa pada Penerapan Joyful Learning”. Fokus utama diarahkan pada bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning) dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mendorong peningkatan minat belajar siswa. Dalam konteks pendidikan yang semakin menuntut keterlibatan emosional dan sosial peserta didik, pendekatan ini diharapkan mampu membentuk suasana kelas yang lebih humanis, interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan Model Joyful Learning dalam pembelajaran?; (2) Apakah teknik tersebut dapat meningkatkan minat belajar? Melalui rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan menghadirkan pendekatan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif, kreatif, dan mampu memperkuat motivasi belajar siswa, khususnya dalam lingkungan pendidikan seperti madrasah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan model *Joyful Learning* dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi realitas pendidikan dari sudut pandang partisipan, sehingga menghasilkan data yang kaya, mendalam, dan kontekstual mengenai bagaimana strategi pembelajaran menyenangkan dapat memengaruhi perilaku belajar siswa (Bogdan & Biklen, 2007). Desain studi kasus digunakan untuk melakukan investigasi secara intensif pada satu atau beberapa unit kasus dalam konteks kehidupan nyata, sehingga cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat deskriptif dan eksploratif seperti “bagaimana” penerapan model tersebut terjadi di lapangan dan “apakah” berdampak pada motivasi belajar siswa (Stake, 1995).

Fokus utama penelitian ini diarahkan untuk memahami proses implementasi model *Joyful Learning* dalam pembelajaran di madrasah, termasuk strategi perencanaan, pendekatan yang digunakan guru di kelas, media dan metode yang diterapkan, serta bagaimana siswa merespons pembelajaran tersebut. Selain itu, penelitian ini juga

bertujuan menilai sejauh mana model *Joyful Learning* mampu membangkitkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui indikator keterlibatan aktif, partisipasi dalam diskusi, antusiasme, dan keberlanjutan perhatian terhadap materi pelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. Lokasi ini dipilih secara purposif dengan pertimbangan bahwa madrasah-madrasah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis *joyful* secara aktif dan menunjukkan keragaman strategi di dalamnya. Pemilihan lokasi dengan latar berbeda juga bertujuan untuk mendapatkan variasi praktik dan memperluas pemahaman mengenai efektivitas model *Joyful Learning* dalam berbagai konteks pendidikan.

Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, khususnya guru yang menggunakan pendekatan *Joyful Learning* di kelas. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi guru-siswa, aktivitas pembelajaran, metode yang digunakan, dan ekspresi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi mereka mengenai keefektifan model pembelajaran menyenangkan ini. Sedangkan catatan lapangan digunakan untuk merekam refleksi peneliti dan hal-hal non-verbal yang terjadi selama proses berlangsung.

Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, & Saldaña (2014) yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyaring dan menyusun data yang relevan sesuai fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan skema yang memudahkan pembaca dalam memahami hubungan antar data. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan di lapangan, yang kemudian diverifikasi secara terus menerus selama proses analisis berlangsung. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, metode, dan waktu, guna meningkatkan kredibilitas, konfirmasi, serta dependabilitas dari temuan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di lingkungan madrasah yang beragam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bagian Hasil Penelitian

1. Penerapan Model *Joyful Learning* Dalam Pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa guru menerapkan kurikulum berbasis cinta dalam dimensi kognitif melalui beberapa langkah utama. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, diperoleh gambaran bahwa penerapan model *Joyful Learning* di sekolah dilakukan melalui beberapa tahapan yang berfokus pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Guru menyadari bahwa model ini tidak hanya menekankan kesenangan dalam belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Guru "A" menjelaskan bahwa penerapan *Joyful Learning* dimulai dengan membangun suasana kelas yang kondusif dan penuh semangat, misalnya dengan permainan ringan atau aktivitas pemantik yang membuat siswa tertarik sebelum pembelajaran dimulai:

“Setiap awal pelajaran, saya biasanya mengajak siswa bermain tebak-tebakan singkat atau kuis sederhana yang berkaitan dengan materi. Cara ini membuat mereka tertawa dan semangat, sehingga fokus belajar lebih mudah terbentuk.” (Wawancara Guru “A”, Senin, 12 Agustus 2025).

Guru “B” menambahkan bahwa *Joyful Learning* diterapkan dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, agar pembelajaran terasa relevan dan mudah dipahami. Ia menekankan bahwa pengalaman langsung membantu siswa menemukan makna dari proses belajar:

“Saya menerapkan *Joyful Learning* dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, agar pembelajaran terasa relevan dan mudah dipahami. Misalnya, saat membahas suatu materi, saya mengajak siswa menghubungkannya dengan kegiatan sehari-hari di rumah, di sekolah, atau di lingkungan sekitar. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami manfaatnya dalam kehidupan nyata. Selain itu, saya berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui diskusi, tanya jawab, dan aktivitas sederhana yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka lebih antusias dan percaya diri dalam belajar.” (Wawancara Guru “B”, Selasa, 13 Agustus 2025).

Selain itu, hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa aktivitas kelompok dan permainan edukatif menjadi inti dari implementasi *Joyful Learning*. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas berbasis permainan (*game-based learning*) atau proyek sederhana. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa saling berdiskusi, dan terlihat antusias mengikuti kegiatan. (Observasi Kelas, Rabu, 14 Agustus 2025).

Guru “C” menekankan bahwa kegiatan kolaboratif tersebut tidak hanya melatih kerja sama, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Ia menyebutkan bahwa setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya agar siswa terbiasa berani mengemukakan pendapat:

“Anak-anak saya libatkan dalam permainan kelompok dan kuis berhadiah kecil. Setelah itu, mereka saya minta menjelaskan cara berpikir mereka di depan kelas. Suasana jadi lebih hidup, dan anak yang biasanya diam pun mau berbicara.” (Wawancara Guru “C”, Kamis, 14 Agustus 2025).

Namun, penerapan *Joyful Learning* tidak lepas dari beberapa kendala. Guru “D” mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu dan tuntutan penyelesaian materi menjadi hambatan dalam mengoptimalkan kegiatan berbasis permainan atau proyek kreatif.

“Kadang saya ingin memberi lebih banyak waktu untuk aktivitas bermain sambil belajar, tapi jadwal pelajaran padat dan harus mengejar target kurikulum. Akhirnya saya hanya bisa menggunakan sebagian kecil waktu untuk kegiatan tersebut.” (Wawancara Guru “D”, Jumat, 15 Agustus 2025).

Selain itu, catatan lapangan menunjukkan bahwa beberapa guru masih memerlukan pemahaman konseptual dan pelatihan lanjutan tentang strategi *Joyful Learning* agar pelaksanaannya lebih efektif. Guru “E” menilai bahwa tanpa perencanaan matang, kegiatan *Joyful Learning* mudah berubah menjadi aktivitas bermain tanpa arah pembelajaran yang jelas:

“Pernah saya buat permainan tebak konsep, tapi ternyata waktu habis dan anak-anak hanya fokus pada permainannya. Jadi saya sadar, harus benar-benar merancang kegiatan supaya tetap mengarah ke tujuan belajar.” (Wawancara Guru “E”, Sabtu, 16 Agustus 2025).

Meskipun demikian, seluruh guru sepakat bahwa *Joyful Learning* membawa dampak positif terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Mereka mengamati peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar serta penurunan kejenuhan terhadap pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit.

“Anak-anak jadi lebih bersemangat, bahkan siswa yang biasanya pasif kini mulai aktif bertanya dan memberi ide. Saya bisa melihat perubahan dari ekspresi dan cara mereka menjawab pertanyaan.” (Wawancara Guru “F”, Senin, 18 Agustus 2025).

Catatan refleksi harian guru juga menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* membantu meningkatkan hubungan positif antara guru dan siswa. Suasana kelas menjadi lebih terbuka dan komunikatif, sehingga guru dapat memahami karakter dan kebutuhan belajar setiap siswa dengan lebih baik. (Refleksi Guru “G”, Selasa, 19 Agustus 2025).

Dengan demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: 1) Tahap awal : menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, ice breaking, dan pemantik rasa ingin tahu siswa; 2) Tahap pelaksanaan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata serta menggunakan aktivitas kolaboratif berbasis permainan; 3) Tahap refleksi dan evaluasi memberikan umpan balik positif serta diskusi terbuka agar siswa mampu mengekspresikan pemahaman dan perasaan mereka terhadap proses belajar.

Meskipun menghadapi kendala waktu dan keterbatasan fasilitas, *Joyful Learning* tetap dipandang sebagai model pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, sebagaimana juga diperkuat oleh temuan penelitian Ramadhani et al. (2024).

Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan penerapan model *Joyful Learning* dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar secara kreatif dan terencana. Penerapan *Joyful Learning* bukan sekadar menghadirkan suasana menyenangkan di kelas, tetapi menuntut guru untuk memiliki kemampuan pedagogis dalam mengaitkan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, guru perlu menguasai keterampilan mendesain kegiatan yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kolaborasi, dan refleksi siswa selama proses belajar berlangsung.

2. Model *Joyful Learning* Dapat Meningkatkan Minat Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* berperan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang positif, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Peningkatan minat belajar tampak dari perubahan sikap siswa yang semula pasif dan kurang antusias menjadi lebih bersemangat, partisipatif, dan percaya diri selama proses belajar berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ramadhani, Nurhadi, Aprilia, dan Azainil (2024) yang menegaskan bahwa model *Joyful Learning* mampu meningkatkan

minat belajar karena mengintegrasikan unsur kegembiraan, permainan, dan kerja sama dalam pembelajaran. Melalui aktivitas yang menyenangkan, siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dan tidak lagi menganggap belajar sebagai beban, melainkan pengalaman yang menggembirakan.

Minat belajar siswa meningkat secara signifikan ketika guru secara aktif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memberikan ruang ekspresi bagi siswa. Penerapan model *Joyful Learning* terbukti mampu menumbuhkan rasa senang dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Guru berperan penting dalam mengelola kelas secara positif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, serta menghadirkan aktivitas pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa model *Joyful Learning* berperan besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru-guru yang diwawancarai sepakat bahwa ketika pembelajaran dikemas dengan aktivitas yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berani berpartisipasi. Guru "A" menjelaskan bahwa pendekatan *Joyful Learning* membuat siswa lebih aktif dan antusias, terutama dalam pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit:

"Sejak saya terapkan *Joyful Learning*, anak-anak jadi lebih semangat. Mereka menunggu giliran untuk ikut permainan atau kuis yang saya buat. Bahkan siswa yang biasanya pasif sekarang mau menjawab dan tertawa bersama teman-temannya." (Wawancara Guru "A", Senin, 2 September 2025).

Guru "B" menambahkan bahwa suasana kelas yang menyenangkan mendorong siswa untuk terlibat tanpa merasa tertekan. Ia menekankan bahwa suasana positif menjadi kunci dalam menumbuhkan minat belajar:

"Ketika siswa merasa bahagia di kelas, mereka jadi tidak takut salah. Saya lihat sendiri, ketika mereka tertawa dan bermain sambil belajar, minat untuk memahami pelajaran meningkat. Mereka jadi ingin tahu lebih banyak." (Wawancara Guru "B", Selasa, 2 September 2025).

Hasil observasi kelas mendukung pernyataan tersebut. Ketika guru menggunakan pendekatan *Joyful Learning* melalui permainan edukatif dan diskusi kelompok, terlihat bahwa siswa lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran. Mereka saling bekerja sama, berbagi ide, dan menunjukkan ekspresi gembira selama kegiatan berlangsung. (Observasi Kelas, Rabu, 3 September 2025).

Guru "C" mengungkapkan bahwa aktivitas kolaboratif dan interaktif dalam *Joyful Learning* menumbuhkan minat belajar karena memberi ruang kepada siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri:

"Siswa saya lebih senang belajar dalam kelompok kecil dengan aktivitas yang melibatkan gerak dan diskusi. Mereka bilang, belajar seperti ini tidak membosankan karena bisa berinteraksi langsung dengan teman." (Wawancara Guru "C", Kamis, 4 September 2025).

Namun, penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan *Joyful Learning*. Guru "D" menyatakan bahwa meskipun model ini efektif dalam meningkatkan minat belajar, keterbatasan waktu dan sarana kadang menghambat pelaksanaan kegiatan yang variatif:

“Model ini sangat bagus untuk menarik minat siswa, tapi kadang saya terkendala waktu. Persiapan media dan permainan membutuhkan tenaga ekstra, sedangkan jadwal pelajaran padat.” (Wawancara Guru “D”, Sabtu, 6 September 2025).

Analisis dokumen modul ajar mengungkap bahwa sebagian besar guru belum secara eksplisit mencantumkan strategi yang memfokuskan pada pengembangan dimensi afektif siswa, seperti membangun motivasi, mengelola perasaan, dan memupuk sikap positif. Fokus yang dominan masih pada pencapaian indikator kognitif secara konvensional, sehingga pengintegrasian aspek afektif dalam pembelajaran mendalam belum optimal.

Catatan lapangan menunjukkan bahwa meskipun penerapan *Joyful Learning* belum sepenuhnya konsisten di semua kelas, dampaknya terhadap motivasi dan minat siswa sangat nyata. Siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan menyelesaikan tugas dengan semangat. Mereka juga menunjukkan ekspresi positif seperti tersenyum, tertawa, dan berinteraksi secara alami selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Guru “E” dalam refleksinya menegaskan bahwa *Joyful Learning* bukan hanya soal bermain, tetapi juga strategi untuk menumbuhkan rasa suka terhadap belajar:

“Saya melihat perubahannya jelas. Anak-anak jadi menunggu-nunggu pelajaran berikutnya. Mereka tidak takut lagi dengan pelajaran yang dulu dianggap sulit. Minat belajar mereka meningkat karena mereka merasa dihargai dan dilibatkan.” (Refleksi Guru “E”, Sabtu, 6 September 2025).

Meskipun demikian, beberapa guru mengakui bahwa peningkatan minat belajar melalui *Joyful Learning* membutuhkan pemahaman pedagogis yang mendalam agar kegiatan yang menyenangkan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan *Joyful Learning* berpotensi hanya menjadi permainan tanpa makna edukatif yang kuat.

Secara keseluruhan, hasil wawancara, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa model *Joyful Learning* secara nyata dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran dirancang lebih menarik, relevan, dan partisipatif, sehingga siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar. Namun, keberhasilan penerapan model ini sangat bergantung pada kreativitas guru, dukungan fasilitas, dan waktu yang memadai untuk menyiapkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

B. Pembahasan

Pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendorong peningkatan minat belajar siswa. *Joyful Learning* bukan sekadar menghadirkan suasana kelas yang riang, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui pengalaman belajar yang menggembirakan, siswa terdorong untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran.

Penerapan *Joyful Learning* dalam konteks pembelajaran menunjukkan bahwa rasa senang dan keterlibatan emosional positif menjadi kunci dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Guru menciptakan kegiatan belajar yang variatif, seperti permainan

edukatif, kuis interaktif, diskusi kelompok, dan aktivitas berbasis proyek, yang mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif dan kolaboratif. Kegiatan ini membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih ringan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dijelaskan oleh Ramadhani et al. (2024), pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa berperan aktif, merasa dihargai, dan menikmati proses belajar, sehingga minat serta hasil belajar meningkat secara signifikan.

Selain itu, penerapan *Joyful Learning* memperkuat hubungan sosial dan emosional antara guru dan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung terciptanya suasana kelas yang hangat dan menghargai partisipasi setiap individu. Melalui interaksi yang positif, pemberian pujian konstruktif, serta penghargaan terhadap usaha siswa, muncul rasa percaya diri dan motivasi intrinsik yang berdampak langsung pada peningkatan minat belajar. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Bhakti, Ghiffari, & Salsabil (2019) yang menegaskan bahwa *Joyful Learning* dapat meningkatkan kebahagiaan dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, implementasi *Joyful Learning* juga mendorong pengembangan kemampuan sosial dan kolaboratif siswa. Aktivitas kelompok kecil yang melibatkan komunikasi, kerja sama, dan saling menghargai menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menumbuhkan semangat kebersamaan. Melalui kegiatan seperti permainan edukatif dan refleksi kelompok, siswa belajar tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai empati, toleransi, dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa model *Joyful Learning* mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif dalam proses belajar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang holistik.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya sejumlah tantangan dalam penerapan *Joyful Learning*. Guru menghadapi keterbatasan waktu dan tekanan kurikulum yang padat, sehingga tidak semua rencana kegiatan *Joyful Learning* dapat dilaksanakan secara optimal. Beberapa guru juga mengakui perlunya pelatihan khusus untuk mengembangkan kreativitas dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terarah pada pencapaian kompetensi. Tanpa pemahaman pedagogis yang memadai, *Joyful Learning* berpotensi hanya menjadi aktivitas bermain tanpa kedalaman makna edukatif.

Meskipun terdapat kendala, peluang penguatan penerapan *Joyful Learning* masih sangat besar. Dukungan institusi pendidikan melalui pelatihan guru, pengembangan komunitas belajar, serta penyediaan sarana dan media pembelajaran kreatif dapat membantu guru meningkatkan kapasitasnya dalam menerapkan pendekatan ini secara berkelanjutan. Selain itu, kepemimpinan kepala sekolah yang visioner dan kolaboratif juga menjadi faktor penting dalam menciptakan budaya pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebahagiaan belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Joyful Learning* bukan hanya berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga pada penguatan karakter, kerja sama, dan kepercayaan diri mereka. Pembelajaran yang menyenangkan, reflektif, dan kolaboratif membuka ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan penuh makna. Apabila diterapkan secara konsisten dan didukung oleh seluruh komponen sekolah, *Joyful Learning* dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan

berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta membentuk generasi pembelajar yang kreatif, bahagia, dan berdaya saing.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Joyful Learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Model ini tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta semangat kolaboratif siswa dalam proses pembelajaran. Joyful Learning menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung, aktivitas kreatif, dan interaksi sosial yang positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan relevan dengan kehidupan mereka.

Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang humanis dan interaktif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi, memberikan apresiasi, serta membangun hubungan emosional positif dengan siswa. Melalui kegiatan seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan proyek kolaboratif, siswa tidak hanya memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, tetapi juga mengembangkan karakter sosial seperti kerja sama, toleransi, dan empati. Dengan demikian, Joyful Learning berkontribusi langsung terhadap peningkatan minat, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa.

Meskipun demikian, implementasi Joyful Learning di sekolah masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan waktu, tekanan pencapaian kurikulum, serta minimnya pelatihan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Beberapa guru masih memerlukan pendampingan dalam mengintegrasikan unsur permainan dan refleksi tanpa mengabaikan tujuan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan Joyful Learning sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan fasilitas, serta iklim sekolah yang mendorong inovasi dan kolaborasi.

Namun demikian, peluang penguatan penerapan model Joyful Learning sangat terbuka lebar melalui dukungan pelatihan berkelanjutan, pengembangan komunitas belajar guru, serta kepemimpinan kepala sekolah yang visioner. Guru-guru muda yang adaptif terhadap inovasi pedagogis dan teknologi pembelajaran menunjukkan potensi besar untuk menerapkan model ini secara konsisten dan reflektif. Dengan dukungan tersebut, penerapan Joyful Learning dapat menjadi strategi pembelajaran berkelanjutan yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membentuk karakter positif dan kecerdasan emosional siswa. Pada akhirnya, model ini dapat menjadi fondasi penting bagi terciptanya pendidikan yang holistik, kreatif, dan berpusat pada kebahagiaan belajar peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Anas, M., & Prasetyo, M. M. (2020). The Implementation of the Learning Cycle Model for the Students' Learning Outcomes in the Research Methodology. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 23(2), 209. <https://doi.org/10.24252/lp.2020v23n2i2>.
- Ashfaq, M. S. (2020). The Impact of Activity Base Joyful Learning on Academic Achievement of Students at Elementary Level. *Research and Analysis Journal*, Maret, 177–191.
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 30–35. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5th ed.). Boston: Pearson Education.
- Handayani, D., Ariyanto, A., Prihatnani, E., & Hasti, T. N. (2021). The Impact of Joyful Learning Model on Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Class X SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Mercumatika*, 6(1), 53–67.
- Kamil, M. R., & Safrul. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Joyful Learning Berbasis Picture Cards Digital. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 403–408. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055>.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Parua, R. K., & Hayath Basha, S. (2023). Using Joyful Learning Approach to Develop Social Skills and Achievement of Visually Impaired Students. *Scope*, 13(2), 997–1004.
- Ramadhani, A., Nurhadi, N., Aprilia, R., & Azainil, A. (2024). Penerapan Joyful Learning dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 11(2), 134–146.
- Rini, J. (2017). Problematika Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dan Alternatif Solusinya. *Journal of Medives*, 1(2), 112–122.
- Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Study Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Struyf, A., De Loof, H., Boeve-de Pauw, J., & Van Petegem, P. (2019). Students' Engagement in Different STEM Learning Environments: Integrated STEM Education as Promising Practice? *International Journal of Science Education*, 41(10), 1387–1407.
- Widyawulandari, R., S., & Indriayu, M. (2019). Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student. *Steach 2018 Proceedings*, 277, 54–58.
- Yabo, R. S. (2020). The Joyful Experience in Learning Mathematics. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 10(1), 55–67.