



## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JOYFULL LEARNING UNTUK SISWA SD : KAJIAN LITERATUR

Hilda Riskika Septina<sup>1)</sup>, Natasya Nisau Syifa<sup>2)</sup>, Nayla Anggraeni Nur Khafidoh<sup>3)</sup>, Rani Setiawaty<sup>4)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
Email: [202533041@std.umk.ac.id](mailto:202533041@std.umk.ac.id)

<sup>2)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
Email: [202533059@std.umk.ac.id](mailto:202533059@std.umk.ac.id)

<sup>3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
Email: [202533060@std.umk.ac.id](mailto:202533060@std.umk.ac.id)

<sup>4)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
Email: [ranisetiawaty@umk.ac.id](mailto:ranisetiawaty@umk.ac.id)

### Abstract

This study aims to synthesize and map findings from various studies on the use of joyful learning-based instructional media for elementary school students through a systematic literature review approach. The method used is Systematic Literature Review (SLR) with data sources obtained through searches on the Google Scholar and Publish or Perish (PoP) databases. The articles reviewed were limited to the period 2020 to 2026 with elementary school students as the research subjects. The results of the review reveal three main findings. First, joyful learning-based instructional media comes in various forms ranging from technology-based media such as flash multimedia and Augmented Reality, game-based media such as Treasure Hunt GPS, board games, game matching, and gamification, to contextual approaches that connect learning materials with students' real-life experiences, with the main characteristics of being active, interactive, and contextual. Second, the use of joyful learning-based media is carried out through structured stages including designing a conducive and enjoyable learning atmosphere, actively and interactively delivering learning materials, as well as appreciative reflection and reinforcement. Third, the use of joyful learning-based instructional media has proven effective in improving the quality of students' learning processes and outcomes comprehensively, covering cognitive, affective, and psychomotor domains. The conclusion of this study confirms that joyful learning supported by appropriate instructional media is a systematic effort in realizing quality, humanistic, and student-centered elementary education that focuses on the overall development of learners.

**Keywords:** Instructional Media, Joyful Learning, Elementary School Students, Systematic Literature Review, Learning Effectiveness.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyintesis dan memetakan temuan dari berbagai studi mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis joyful learning untuk siswa sekolah dasar melalui pendekatan kajian literatur sistematis. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan sumber data yang diperoleh melalui penelusuran pada database Google Scholar dan Publish or Perish (PoP). Artikel yang dikaji dibatasi pada rentang tahun 2020 hingga 2026 dengan subjek penelitian siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, media pembelajaran berbasis joyful learning hadir dalam berbagai wujud mulai dari media berbasis teknologi seperti flash multimedia dan Augmented Reality, media berbasis permainan seperti GPS Harta Karun, board game, game matching, dan gamifikasi, hingga pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa, dengan karakteristik utama yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Kedua, penggunaan media berbasis joyful learning dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur meliputi perancangan suasana belajar yang kondusif, penyampaian materi secara aktif dan interaktif, serta refleksi dan penguatan yang apresiatif. Ketiga, pemanfaatan media pembelajaran berbasis joyful learning terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Simpulan kajian ini menegaskan bahwa joyful learning yang didukung media pembelajaran yang tepat merupakan upaya sistematis dalam mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas, humanis, dan berpusat pada perkembangan menyeluruh peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Joyful Learning, Siswa Sekolah Dasar, Kajian Literatur Sistematis, Efektivitas Pembelajaran.



## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Pada tahap perkembangan ini, siswa masih sangat dekat dengan dunia bermain dan bereksplorasi, sehingga proses pembelajaran yang kaku dan berpusat pada transfer informasi secara satu arah cenderung kurang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara bersamaan dalam satu pengalaman belajar yang utuh dan menyenangkan. Wiyanti et al., (2025) selain aspek kognitif, *joyful learning* juga berdampak positif pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Menurut Kasmawati, (2020) proses pembelajaran dengan menerapkan *joyful learning* dan menilai efektifitas pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

*Joyful learning* hadir sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Pendekatan ini menempatkan kesenangan dan keterlibatan aktif siswa sebagai syarat utama keberhasilan pembelajaran, bukan sekadar pelengkap. Abrori et al., (2025) lebih jauh lagi, penerapan *Joyful Learning* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Menurut Pendidikan et al., (2025) keempat kompetensi ini menjadi fondasi penting dalam menghadapi dinamika informasi dan kompleksitas permasalahan sosial di era digital. Dalam kerangka *joyful learning*, proses belajar dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak merasa tertekan, takut, maupun bosan, melainkan termotivasi untuk mengeksplorasi, berpartisipasi, dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang bermakna. Selain itu, *joyful learning* juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri (Riyadi et al., 2026).

Guna mendukung terwujudnya pembelajaran berbasis *joyful learning*, pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana interaksi yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Berbagai wujud media telah dikembangkan dan diterapkan dalam konteks ini, mulai dari media berbasis teknologi seperti *flash multimedia* dan *augmented reality*, media berbasis permainan seperti board game dan game matching, hingga pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Penelitian di bidang pendidikan dasar menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Iskandar et al., 2025).

Meskipun demikian, kajian yang secara sistematis memetakan bagaimana media pembelajaran berbasis *joyful learning* dikembangkan, diterapkan, dan terbukti efektif di tingkat sekolah dasar masih perlu diperkuat. Pritasari et al.,

(2025) pembelajaran ini merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan psikologi perkembangan siswa. Kajian literatur yang komprehensif diperlukan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang hakikat, karakteristik, mekanisme penggunaan, serta efektivitas media-media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menyintesis temuan dari berbagai studi mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* bagi siswa sekolah dasar melalui pendekatan kajian literatur sistematis. Secara khusus, artikel ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi hakikat dan karakteristik media pembelajaran berbasis *joyful learning* yang digunakan di tingkat sekolah dasar; (2) mendeskripsikan cara dan tahapan penggunaan media pembelajaran berbasis *joyful learning* dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar; serta (3) menganalisis manfaat/tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu proses mengidentifikasi, menilai, dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk menyediakan jawaban atas pertanyaan penelitian secara spesifik. Fungsi dari teknik analisis data *Systematic Literature Review* adalah melakukan sintesis sekaligus pendalaman dari berbagai hasil penelitian yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran literatur pada database *Google Scholar* dan *Publish or Perish* (PoP). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi “media pembelajaran berbasis *joyful learning*”, “*joyful learning* sekolah dasar”, dan “media pembelajaran menyenangkan siswa SD”. Pencarian dibatasi pada artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020 hingga 2026 guna memastikan relevansi dan kemutakhiran data yang dikaji.

Kriteria inklusi yang ditetapkan dalam pemilihan artikel meliputi: (1) artikel merupakan hasil penelitian empiris atau kajian konseptual yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning*; (2) subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar; (3) artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris; serta (4) artikel telah dipublikasikan pada jurnal ilmiah yang terindeks. Artikel yang tidak memenuhi kriteria tersebut dikeluarkan dari kajian. Berdasarkan proses seleksi yang dilakukan, diperoleh sejumlah artikel yang kemudian dianalisis dan disintesis temuan-temuannya ke dalam tiga ranah kajian, yaitu hakikat dan karakteristik media, penggunaan media, serta manfaat/tujuan media pembelajaran berbasis *joyful learning* untuk siswa sekolah dasar.



### HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan ini menyintesis temuan kajian sistematis mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* untuk siswa sekolah dasar. Sintesis dilakukan dengan memetakan temuan ke tiga ranah kajian agar argumentasi konseptual dan bukti empiris saling menguatkan. Kerangka hakikat dan karakteristik media, penggunaan media, serta efektivitas penggunaan digunakan untuk menegaskan wujud nyata media berbasis *joyful learning*, mekanisme penerapannya dalam proses pembelajaran, serta nilai dan manfaat yang dihasilkan bagi siswa sekolah dasar. Korpus kajian mencakup berbagai studi yang membahas pengembangan dan penerapan media berbasis *joyful learning* pada berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar sehingga memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas pendekatan ini.

### Hakikat dan Pembahasan Review Jurnal

Tabel 1. Hakikat dan Pembahasan Review Jurnal

Penulis Tahun	Judul Artikel	Hakikat	Karakteristik/Ciri
Azhar & Rahayu (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning Bagi Siswa Kelas IV SD	Media pembelajaran berbasis joyfull learning adalah sarana belajar berbasis teknologi yang dirancang untuk menyampaikan materi secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai kebutuhan belajar siswa sekolah dasar	Media ini menampilkan visual yang menarik, animasi yang dinamis, dan latihan soal yang terintegrasi sehingga siswa terlibat aktif dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung
Kasmawati (2020)	Penerapan Model Pembelajaran Joyfull Learning berbantuan GPS Harta Karun untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada	Media berbasis joyfull learning adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses	Media permainan GPS Harta Karun dirancang berbasis siklus, melibatkan kerja kelompok, dan menggunakan

	Pembelajaran Tematik di SD Negeri 2 Lakomato	belajar agar siswa merasa senang, termotivasi, dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran tematik	permainan interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa secara bertahap dan konsisten
Yulia et al. (2025)	Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar	Media dalam joyfull learning adalah sarana pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak menegangkan, dan mampu memberikan etik pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi siswa sekolah dasar	Media joyfull learning bercirikan kemampuan meminimalisir rasa takut dan tegang siswa selama belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang positif sehingga minat belajar siswa berkembang secara alami dan optimal
Alba et. Al (2023)	Analisis Penerapan Metode Joyfull Learning Dalam Menumbuhkan Motivasi Siswa SD Terhadap Pembelajaran IPA: Literatur Review	Media joyfull learning dalam pembelajaran IPA adalah media yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengeksplor	Media ini bercirikan kemampuan menumbuhkan rasa senang, perhatian, dan ketertarikan siswa terhadap materi IPA, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan



		asi dan memahami konsep sains secara lebih mendalam dan antusias	pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan
Sutrina et al. (2025)	Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	Media joyfull learning adalah media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar karena mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran yang menyenangkan	Media ini bercirikan kemampuan meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan kolaborasi siswa, terutama ketika guru menghadirkan media yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21

untuk mempelajari suatu materi, karena tingkat keberhasilan belajar tidak diukur dari seberapa lama kita duduk dibelakang meja belajar tetapi keberhasilan belajar ditentukan oleh kualitas belajar kita (Yulia et al., 2025).

Dari berbagai penelitian yang dikaji, tampak bahwa media pembelajaran berbasis *joyfull learning* hadir dalam berbagai wujud yang disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan belajar siswa. Mulai dari media berbasis teknologi seperti *flash multimedia* yang memanfaatkan animasi dan tampilan visual yang menarik, media berbasis permainan seperti GPS Harta Karun yang mengintegrasikan unsur kompetisi dan kerja kelompok, hingga media yang dikemas dalam bentuk pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Azhar & Rahayu, (2021) dengan dukungan perangkat multimedia (*flash*) guru dapat menjadi lebih mudah menyampaikan materi pada siswa. Meskipun bentuknya berbeda-beda, semua media tersebut memiliki benang merah yang sama yaitu kemampuannya dalam meminimalisir rasa takut, bosan, dan tertekan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran konvensional.

Karakteristik yang paling menonjol dari media-media berbasis *joyfull learning* ini adalah sifatnya yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, melainkan diajak untuk bergerak, bermain, bereksplorasi, berdiskusi, dan menemukan sendiri pemahaman mereka melalui berbagai kegiatan yang dirancang secara kreatif. Kasmawati, (2020) guru diharapkan perlu memperbaiki kualitas pembelajarannya, dimulai dengan membuat perencanaan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Hal ini tentu sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis siswa sekolah dasar yang masih sangat membutuhkan pembelajaran yang dekat dengan dunia bermain dan bereksplorasi. Ketika media yang digunakan mampu menjembatani antara kebutuhan bermain dan tuntutan belajar secara bersamaan, maka proses pembelajaran pun menjadi jauh lebih efektif dan berkesan bagi siswa.

**Penggunaan Media**

**Tabel 2.** Penggunaan Media

Penulis, Tahun	Judul Artikel	Penggunaan Media	Cara/Tahapan/Langkah-Langkah/Penggunaan Media
Iskandar et al. (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Bagi Siswa Sekolah Dasar di	Augmented Reality	Guru mengintegrasikan media <i>Augmented Reality</i> ke dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa berinteraksi

Media pembelajaran berbasis *joyfull learning* pada hakikatnya merupakan sarana belajar yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai medium yang secara sengaja dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan tidak membebani siswa secara emosional. Alba et al., (2023) pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah metode pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Berbeda dengan media konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, media berbasis *joyfull learning* justru menempatkan kesenangan dan keterlibatan aktif siswa sebagai syarat utama agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menghasilkan pemahaman yang mendalam. Sutrina D. et al., (2025) *joyful learning* pada dasarnya bukan hanya membuat suasana belajar terasa menyenangkan, tetapi membangun pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. *Joyfull learning* dapat mempercepat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga hanya memerlukan sedikit waktu



	Sumatera Barat dengan Pendekatan Joyful Learning		langsung dengan objek tiga dimensi secara kontekstual sehingga konsep abstrak dapat dipahami secara visual dan interaktif
Wiyanti et al. (2025)	Joyful Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah	Board Game, Game Matching, Media Visual, Metode Menyanyi dan Cerita Lokal	Guru merancang dan menerapkan media pembelajaran melalui eksplorasi lapangan, penggunaan cerita lokal, permainan edukatif berupa board game dan game matching, media visual, serta metode menyanyi untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan
Rosida et al. (2026)	Minat Belajar Siswa pada Penerapan Joyful Learning	Permainan Ringan & Aktivitas Pemantik	Guru menerapkan media pembelajaran dengan membangun suasana kelas yang positif dan penuh semangat melalui permainan ringan dan aktivitas pemantik, kemudian mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa, dan mengakhiri pembelajaran dengan refleksi apresiatif
Triningsih et al. (2025)	Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V SD	Gamifikasi	Guru merancang pembelajaran menyimak teks cerita dalam suasana menyenangkan melalui penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi sehat sehingga siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi

			aktif dalam proses pembelajaran
--	--	--	---------------------------------

Berdasarkan hasil kajian dari keempat artikel di atas, penggunaan media dalam kerangka *joyful learning* di sekolah dasar dilaksanakan melalui berbagai cara yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Setiap media yang digunakan dirancang tidak sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi, melainkan sebagai wahana interaksi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, *Joyful Learning* tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan sosial siswa sebagai bagian dari proses belajar yang holistik (Iskandar et al., 2025).

Penggunaan media dalam *joyful learning* pada umumnya dimulai dari tahap perancangan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sebelum materi disampaikan. Guru membangun keterlibatan awal siswa melalui aktivitas pemantik seperti permainan ringan, kuis sederhana, atau eksplorasi yang merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Rosida et al., (2026) *joyful learning* diterapkan dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, agar pembelajaran terasa relevan dan mudah dipahami. Tahap ini menjadi fondasi penting karena keberhasilan penggunaan media berbasis *joyful learning* sangat bergantung pada kesiapan emosional dan motivasi awal siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, media digunakan secara aktif dalam proses penyampaian dan penguatan materi. Iskandar et al., (2025) membuktikan teknologi AR menyediakan pengalaman visual dan interaktif, sementara *Joyful Learning* memastikan bahwa pengalaman tersebut dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna, sehingga konsep-konsep abstrak dapat dipahami secara lebih konkret dan kontekstual. Sementara itu, media berbasis permainan seperti board game, game matching, dan gamifikasi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, berkompetisi secara sehat, dan berkolaborasi bersama teman sebaya dalam proses memahami materi pelajaran. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi, mengingat informasi penting, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Triningsih et al., 2025).

Pada tahap akhir, penggunaan media dalam *joyful learning* dilengkapi dengan kegiatan refleksi dan penguatan yang apresiatif. Guru mengajak siswa untuk mengungkapkan pengalaman belajar mereka, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, serta memberikan umpan balik positif yang memperkuat pemahaman dan rasa percaya diri siswa. Wiyanti et al., (2025) berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media berbasis *joyful learning* bukan sekadar rangkaian aktivitas yang menyenangkan, tetapi merupakan proses pembelajaran yang terstruktur dan terencana yang menempatkan kegembiraan sebagai bagian



integral dari pembentukan pengetahuan siswa sekolah dasar.

		secara signifikan	
--	--	-------------------	--

**Manfaat/Tujuan Media Berbasis Joyfull Learning**

**Tabel 3.** Manfaat/Tujuan Media Berbasis Joyfull Learning

Penulis, Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Manfaat/Tujuan
Zainal Ilmi et al. (2025)	Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Digital untuk Mendukung <i>Joyful Learning</i> di Sekolah Dasar	Penggunaan media digital mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa dengan dampak positif pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor	Menciptakan suasana joyful learning yang mendorong keterlibatan aktif dan perkembangan menyeluruh siswa sekolah dasar
Pritasari et al. (2025)	Menciptakan <i>Joyful Learning</i> Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Budaya dan Digital di SDN Dasok 3 Pamekasan	Pemanfaatan media berbasis budaya dan digital terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi guru maupun siswa	Mewujudkan kelas yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui integrasi media budaya dan digital secara terpadu
Pradita & Masjid (2025)	Efektivitas Pendekatan <i>Joyful Learning</i> dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar	Pendekatan joyful learning dengan media kartu meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 40% serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep	Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif sehingga berdampak nyata pada peningkatan hasil belajar peserta didik

Manfaat dan tujuan utama penerapan *joyful learning* melalui media pembelajaran di sekolah dasar pada dasarnya melampaui sekadar peningkatan hasil belajar secara akademik. Secara menyeluruh, pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga siswa dapat berkembang secara alami dan optimal. Melalui media yang dirancang berbasis *joyful learning*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi dengan teman sebaya yang menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Kajian terhadap tiga artikel di atas menunjukkan bahwa *joyful learning* yang didukung media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Manfaat dan tujuan tersebut tidak hanya tampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada perubahan suasana belajar yang lebih hidup, aktif, dan menyenangkan. Pradita & Masjid, (2025) melalui pendekatan *joyful learning*, dapat menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan motivasi peserta didik. Ketika media dipilih dan digunakan secara tepat sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa, dampaknya dirasakan secara menyeluruh mencakup ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Zainal Ilmi et al., (2025) pemandangan observasi menunjukkan adanya kemajuan dalam pemahaman konsep, keberanian bertanya dan berpendapat, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Keberhasilan implementasi *joyful learning* sangat ditentukan oleh kemampuan adaptif guru dalam merancang dan mengelola media pembelajaran. Guru yang mampu menyeimbangkan antara penggunaan media dengan strategi pedagogis yang sesuai akan lebih berhasil menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dan produktif. Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar merujuk pada berbagai alat, teknologi, dan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan secara efektif (Pritasari et al., 2025). Kondisi ini menegaskan bahwa efektivitas *joyful learning* bukan semata bergantung pada jenis atau kecanggihan media yang digunakan, melainkan pada bagaimana media tersebut diintegrasikan secara kreatif ke dalam proses pembelajaran.

Selain bermanfaat bagi siswa, penerapan *joyful learning* juga memberikan manfaat nyata bagi guru sebagai pendidik. Guru didorong untuk terus berinovasi dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Proses ini secara tidak langsung meningkatkan kompetensi pedagogis guru sekaligus mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang dinamis dan responsif di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* bukan hanya menjadi strategi pembelajaran semata, tetapi merupakan upaya sistematis dalam



mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas, humanis, dan berpusat pada perkembangan menyeluruh peserta didik.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur sistematis yang telah dilakukan terhadap berbagai artikel mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* untuk siswa sekolah dasar, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran berbasis *joyful learning* pada hakikatnya merupakan sarana belajar yang dirancang secara sengaja untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan tidak membebani siswa secara emosional. Media ini hadir dalam berbagai wujud, mulai dari media berbasis teknologi seperti *flash multimedia* dan *Augmented Reality*, media berbasis permainan seperti *GPS Harta Karun*, *board game*, *game matching*, dan *gamifikasi*, hingga pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Karakteristik utama yang melekat pada seluruh media tersebut adalah sifatnya yang aktif, interaktif, dan kontekstual, serta kemampuannya dalam meminimalisir rasa takut, bosan, dan tertekan yang kerap dialami siswa dalam pembelajaran konvensional.

Kedua, penggunaan media pembelajaran berbasis *joyful learning* di sekolah dasar dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan terencana. Proses dimulai dari perancangan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan melalui aktivitas pemantik, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara aktif dan interaktif menggunakan berbagai media yang dipilih sesuai kebutuhan siswa, dan diakhiri dengan kegiatan refleksi serta penguatan yang apresiatif. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan keterlibatan aktif siswa tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial sebagai bagian dari proses belajar yang holistik.

Ketiga, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara menyeluruh. Efektivitas tersebut tidak hanya tampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada perubahan suasana belajar yang lebih hidup, aktif, dan menyenangkan, serta perkembangan rasa percaya diri, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi siswa. Keberhasilan implementasi *joyful learning* sangat ditentukan oleh kemampuan adaptif guru dalam merancang dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *joyful learning* bukan sekadar strategi untuk membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi merupakan upaya sistematis dan terencana dalam mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas, humanis, dan berpusat pada perkembangan menyeluruh peserta didik. Kegembiraan dalam belajar perlu dipandang sebagai kondisi psikologis yang esensial dan bukan sekadar pelengkap dalam proses pembentukan pengetahuan siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F., Rosalina, & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(1), 31–37.
- Alba, F., Kurniati, R., Nabila, S. M., & Aprilita, S. (2023). Analisis Penerapan Metode Joyfull Learning Dalam Menumbuhkan Motivasi Siswa SD Terhadap Pembelajaran IPA: Literatur Review. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 01(01), 65–75.
- 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/jpdn.v7i1.15371>
- Iskandar, M. Y., Efendi, E., Ramadhani, R., & ... (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Sumatera Barat Dengan Pendekatan .... *Pendidikan*, 10(4), 3294–3307. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/1682%0Ahttps://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/download/1682/899>
- Kasmawati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning berbantuan GPS Harta Karun untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di SD Negeri 2 Lamokato. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 80–93. <https://jurnal.pggrisultra.or.id/ojs/>
- Pradita, A. S., & Masjid, A. Al. (2025). Efektivitas Pendekatan Joyful learning dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning*, 3(1), 195–207.
- Pritasari, A. C., Puspitasari, A. D., Ana Naimatul Jannah, Siti Maisaroh, Vita Rahmawati, Faris Fansuri Dwi Santoso, Addely Damayanti Noer, & Rizqiyatul Fajariyah Haris. (2025). Menciptakan Joyful Learning Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Budaya dan Digital di SDN Dasok 3 Pamekasan. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 795–803. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i3.1251>
- Riyadi, S., Munip, A., Junaidi, A., Buaja, T., Shaddiq, S., Nining, & Andriani6. (2026). Pendekatan Joyful Learning Dalam Pengenalan Kemampuan Calistung Pada Siswa Prasekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 117–127.
- Rosida, D., Robi, S., Jarnawi, M. K., & Aziz, A. (2026). Minat Belajar Siswa Pada Penerapan Joyful Learning. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*



- (*JMLA*), 3(2), 174–184.  
<https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9131>
- Sutrina D., Nurlisma Alim J. A., & Anggriani M. D. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, 2(01), 611–616.
- Swastika, K., Muliastuti, L., & Puryanto, E. (2025). Pembelajaran Menyenangkan ( Joyful Learning ) pada Keterampilan Menulis Teks Anekdote : Kajian Literatur Sistematis. *International Conference on Innovation, Reflection, and Creativity in Arts, Literature, and Language Education (I-CIRCALLED)*.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/circalled/>
- Triningsih, T., Sumantri, M. S., & Dallion, E. (2025). Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 1356–1362. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i2.1554>
- Wiyanti, E. T., Rochim, R., & Chisbulloh, C. (2025). Joyful Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 702–714.  
<https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1520>
- Yulia, N. M., Putri, E., Noviyanti, N. I., Findiani, I., Kurniawati, M. S., Anggita, S. M., Nindya, S., Khamidah, N., & Akhryani, Y. (2025). Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(02), 165–174.
- Zainal Ilmi, M., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Untuk Mendukung Joyful Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(04), 2839–2851.