

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**PEMANFAATAN STRATEGI *JOYFULL LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Lia Amelia

STAI Al Azhar Pekanbaru-Riau. Indonesia

liaamelia880@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional, oleh karena itu penerapan strategi sangatlah penting dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami dengan cepat dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dan monoton dalam proses pembelajaran. Secara profesional sebagai seorang pendidik, pengajar dan pelatih, maka guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran tidak dilakukan dengan monoton tapi dapat dilakukan dengan variasi strategi pembelajaran. Salah satu strategi yang digunakan yaitu *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan). Yang mana lebih penting bahwa proses pembelajaran pada jenjang dan jenis pendidikan harus diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup untuk berprakarsa, mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Strategi, *Joyful Learning*

PENDAHULUAN

Kedudukan Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing pertama (*the first foreign language*). Kedudukan tersebut berbeda dengan bahasa kedua. Mustafa (2007) dalam hal ini menyatakan bahwa bahasa kedua adalah bahasa yang dipelajari anak setelah bahasa ibunya dengan ciri bahasa tersebut digunakan dalam lingkungan masyarakat sekitar. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial. Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia tersebut mengakibatkan jarang digunakannya bahasa Inggris dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat sehingga bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia.

Pentingnya mempelajari bahasa asing juga telah disampaikan oleh salah satu filsuf dunia yang berasal dari Jerman, Johann Wolfgang von yang menyatakan, “*Those who know nothing about foreign language, they know nothing about their own*” (Handayani, 2016). Hal yang tersirat dari perkataan oleh

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Wolfgang diatas dapat diinterpretasikan sebagai pentingnya mempelajari bahasa lain (asing) selain bahasa ibu. Mengacu pada hal ini, dan melihat kondisi perkembangan teknologi dibutuhkan juga penguasaan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang paling penting di dunia adalah Bahasa Inggris. Bahasa ini merupakan *lingua franca*, bahasa yang dunia yang memiliki penutur terbanyak. Dengan demikian jika memiliki kemampuan berbahasa inggris maka akan meningkatkan peluang di masa depan untuk bersaing mendapatkan hidup yang lebih baik.

Bahasa Inggris telah diperkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Akan tetapi metode pengajaran yang berbeda menjadi salah satu kekurangan yang membuat mata pelajaran ini kurang digemari. salah satu metode lainnya yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa inggris dengan menggunakan metode *joyful learning* yang mana metode pembelajaran ini akan sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan nantinya. Sayangnya hal ini sepertinya terkendala dengan banyaknya asumsi dalam masyarakat yang beranggapan bahwa menguasai bahasa Inggris akan membuat mereka lupa budaya dan bahasa lokal mereka.

Joyful Learning merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah suatu poses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran. *Joyful Learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada si perserta didik dan menghadapkan peserta didik kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan.

Joyful learning juga merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan proses sains dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. *Joyfull Learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dijalani. Pembelajaran ini didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan bagi peserta didik. *Joyful Learning* berpengaruh besar pada prestasi peserta didik, prestasi peserta didik akan meningkat dengan digunakannya *Joyful Learning*.

Adapun keunggulan dari *Joyful learning* yaitu mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pembelajaran menyenangkan atau juga diistilahkan dengan *joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRANHalaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. *Joyful Learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan. *Joyful Learning* berpengaruh besar pada prestasi siswa, prestasi siswa akan meningkat dengan digunakannya *Joyful Learning*.

PEMBAHASAN**A. Pengertian *Joyfull Learning***

Joyful learning terdiri dari kata *joyful* artinya menyenangkan dan *learning* artinya pembelajaran. (Wei, Hung, Lee, & Chen, 2011) mengatakan bahwa “*Joyful learning described as a vivid emotion or feeling of pleasure. The adjective of joy is joyful which also describes a kind of feeling, expressing and causes great pleasure. We define the “joyful learning” as a kind of learning process or experience which could make learners feel pleasure in a learning scenario/process*” (Kata sifat sukacita adalah sukacita yang juga menggambarkan semacam perasaan, mengekspresikan dan menyebabkan kesenangan besar. Kami mendefinisikan "pembelajaran yang menyenangkan" sebagai semacam proses pembelajaran atau pengalaman yang dapat membuat peserta didik merasakan kesenangan dalam skenario / proses pembelajaran).

Chun-Wang Wei (2011) menyatakan bahwa “*Joy, according to the Oxford English dictionary, is described as a vivid emotion/feeling of pleasure. The adjective of joy is joyful which also describes a kind of feeling, expressing and causes great pleasure*”. *Joyful learning* merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam proses pembelajaran.

Joyful learning dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan. *Joyful learning* berpengaruh besar pada prestasi siswa, prestasi siswa akan meningkat dengan digunakannya *joyful learning* (Permatasari, 2014). Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat/gagasan, dan mempertanyakan

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

gagasan orang lain. Pendidik harus menyadari bahwa otak manusia tidak bisa dipaksakan untuk berpikir terus menerus tanpa henti, sehingga perlu pelepasan dan relaksasi (Salirawati, 2012).

Djamarah (2010) menyatakan pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga 17 memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar di kelasnya, sehingga siswa akan lebih memperhatikan pembelajaran dan tercapai hasil belajar yang lebih baik.

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah apabila siswa senang dan belajar tahu untuk apa dia belajar. Septiawan (2012) menyatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. *Joyful learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Proses *joyful learning* dapat didukung dengan menyiapkan lingkungan sehingga peserta didik merasa penting, aman, dan nyaman. Persiapan lingkungan ini dapat dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin (DePorter, 1992). Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan musik dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar menyenangkan (Darmansyah, 2010).

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) menurut (Fadilah, 2014) adalah rancangan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana yang membebaskan siswa untuk berani mencoba, bertindak, bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga perhatian siswa dapat dipusatkan secara penuh pada pembelajaran. Fadila juga berpendapat bahwa *joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran dengan tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) antara guru dan siswa yang memiliki suatu kohesi yang kuat. Penelitian oleh (Kurniaawati, 2017), menyebutkan beberapa pendapat ahli tentang pembelajaran menyenangkan. Menurut Fraire, *joyful learning* adalah pembelajaran yang tidak ada di dalamnya tekanan fisik maupun mental. Adanya tekanan hanya akan mengerdilkan pikiran siswa. Menurut Bambang, *joyful learning* ialah membuat pembelajaran dalam kelas jadi menyenangkan dan tidak monoton. Dan menurut Armanto, *joyful learning* yaitu sebuah pendekatan yang dapat membuat siswa memiliki motivasi untuk terus mencari tahu dan terus belajar.

Menurut (furqon,2010) *Joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan) sebenarnya adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan peserta didik. E.Mulyas (2006:191-194)

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan begitu model pembelajaran *joyful learning* merupakan model yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan pembelajaran yang disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka model ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Untuk mencapai tujuan dalam menerapkan *Joyful Learning*, menurut (Mulyasa 2006) ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru diantaranya: 1) Kebermaknaan. Maksudnya disini adalah guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi siswa seperti siswa dapat mengali sendiri pembelajaran melalui pengalaman mereka. Karena dengan begitu dapat meninggalkan kesan yang bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru 2) Penguatan. Maksudnya disini adalah guru dalam melakukan penguatan memori siswa melalui pengulangan dan latihan. Penguatan ini sangat penting dan perlu dilakukan karena dapat mengulangi proses lupa. 3) Umpan balik, yaitu guru memberikan kesempatan dan membuka wawasan kepada siswa untuk melakukan konstruksi ulang jika terjadi pemahaman yang kurang tepat dan salah.

Berikut merupakan proses pembelajaran *Joyfull Learning* yang terdiri dari empat tahapan yaitu, a) persiapan, b) penyampaian, c) pelatihan dan d) penutup.

a) Tahap Persiapan

Berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar, pada tahapan ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membuat siswa dapat keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

b) Tahap penyampaian Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang berkaitan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya. Dalam pembelajaran tahap ini dimaksud untuk mentransfer informasi mengenai materi belajar kepada siswa secara positif dan menarik.

c) Tahap pelatihan Pada tahap ini pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain, dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar atau animasi yang dapat membuat siswa tertarik dan senang pembelajaran. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis.

d) Tahap penutup Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata yang menyenangkan bagi siswa.

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRANHalaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>**B. Tujuan Strategi Pembelajaran Joyful Learning**

Tujuan strategi pembelajaran joyful learning dikemukakan oleh Rusman, yakni agar peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik baik fisik maupun psikis. Dalam hal ini guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai minat dan kecerdasan peserta didik. Secara khusus tujuan pembelajaran yang menyenangkan adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dan memberikan sumbangan sepenuhnya bagi kebahagiaan, kompetensi, kecerdasan dan keberhasilan mereka sebagai peserta didik (Rusman, 2013). Selain daripada itu, Uno mengemukakan bahwa tujuan strategi pembelajaran joyful learning adalah agar guru dapat memunculkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat mengembalikan fungsi proses pembelajaran ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi peserta didik melalui transfer ilmu pengetahuan yang tidak bersifat indoktriner dengan guru sebagai fasilitatornya (Uno, 2011)

C. Langkah-langkah pembelajaran Joyful Learning

- a) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan strategi *joyful learning* dan tanya jawab.
- b) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan untuk disesuaikan pada waktu itu juga.
- c) Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa disuruh mendemonstrasikan di depan kelas.
- d) Cara menunjuk siswa untuk mengerjakan di depan dengan cara permainan.
- e) Siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.
- f) Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mendemonstrasikan jawaban ke depan kelas.

Menurut Catur, *joyful learning* dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, harus ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Diantara langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran *Joyful Learning* sebagai berikut:

- a) Guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan gambar, gerakan, pola dan tanya jawab.
- b) Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
- c) Guru dapat mengajak siswa untuk berkreasi dalam bermain dan sejenisnya. intinya guru harus kreatif baik seperti membuat ringkasan materi untuk dijadikan satu dalam permainan tersebut.
- d) Setiap kelompok diberi latihan soal untuk didiskusikan. Diusahakan dengan menggunakan media pembelajaran.
- e) Guru menunjuk kelompok untuk bisa mempresentasikan dan membacakan jawaban hasil diskusi mereka di depan atau dengan permainan tersebut.

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

- f) Guru dapat memberikan penguatan dari jawaban yang telah disampaikan masing-masing kelompok
- g) Guru harus kreatif mengajak siswa untuk bermain dengan permainan atau sejenisnya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h) Terakhir, guru bisa memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang baik dan yang memperoleh poin terbanyak

D. Kelebihan dan Kekurangan Joyful Learning

- 1) Kelebihan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*
 - a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.
Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
 - b) Banyak strategi yang bisa diterapkan.
Ada banyak jenis metode yang ada di *joyful learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
 - c) Merangsang kreativitas dan aktivitas.
Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam otak kita dan mengobinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga jika kita menggunakan strategi *joyful learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memory kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.
 - d) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
Dengan penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.
- 2) Kekurangan strategi pembelajaran *Joyful Learning*
 - a) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah di kendalikan.
 - b) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan
 - c) Guru harus memiliki kreativitas yang lebih tinggi supaya siswa tidak merasa membosankan pada pelajaran.
 - d) Guru dituntut untuk menguasai banyak metode pembelajaran yang lebih bervariasi karena dalam pembelajaran menyenangkan harus menerapkan metode pendukung pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswanya

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

E. Urgensi Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

Budiningsih menjelaskan pula bahwa tentu saja konsentrasi yang tinggi tidak akan terwujud jika kondisi kelas tidak nyaman. Oleh karena itu, manajemen kelas sangat diperlukan agar peserta didik mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Lingkungan belajar yang demokratis memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan pilihan-pilihan tindakan belajar dan akan mendorong peserta didik untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses pembelajaran, sehingga akan dapat memunculkan kegiatan - kegiatan yang kreatif, efektif dan produktif (Budiningsih, 2012).

Demikian pula sebaliknya, prakarsa peserta didik untuk belajar akan mati apabila dihadapkan pada berbagai macam aturan yang tak ada kaitannya dengan belajar. Banyaknya aturan yang sering kali dibuat oleh guru dan harus ditaati oleh peserta didik dan akan menyebabkannya selalu diliputi rasa takut. Lebih jauh lagi, peserta didik akan kehilangan kebebasan berbuat dan melakukan kontrol diri. Yang terjadi jika peserta didik selalu diliputi oleh rasa takut adalah peserta didik akan mengembangkan pertahanan diri (*defence mechanism*), sehingga yang dipelajari bukanlah pesan-pesan pembelajaran, melainkan cara-cara untuk mempertahankan diri mengatasi rasa takut. Peserta didik demikian tidak akan mengalami *growth inlearning*, dan akan selalu menyembunyikan ketidak mampuannya.

PENUTUP

Pada zaman sekarang ini di dunia pendidikan seorang pendidik hendaknya bisa menciptakan startegi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran, saat ini pendidikan banyak ditentukan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di dunia pendidikan . Searah dengan pernyataan tersebut, Indrawati dan Setiawan mengemukakan bahwa konsentrasi yang tinggi meningkatkan hasil belajar. Pendidik hendaknya menyadari bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. pembelajaran *joyful learning* merupakan strategi untuk membangkitkan minat dan semangat, memacu kreativitas peserta didik yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.

Penerapan strategi pembelajaran *joyful learning* berimplikasi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran peserta didik. Proses pembelajaran memiliki kualitas yang baik apabila penerapannya berjalan secara aktif dan menyenangkan yaitu bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam berinteraksi baik kepada guru sebagai pendidik maupun sesama peserta didik. Selain daripada itu, penerapan strategi pembelajaran *joyful learning* memiliki implikasi pada peningkatan hasil belajar yakni terjadinya perubahan tingkahlaku peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai indikator-indikator kompetensi yang dicapai.

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, A. C. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Bumi Aksara
- Catur, C. (2017). joyful learning. Joyful learning. [Http://Chatarinacatur.Wordpress.Com](http://Chatarinacatur.Wordpress.Com) /2008/10/15/ Joyful Learning. Tanggal 20 April 2021
- Danarti, D. (2008). 50 Games For Fun Belajar Bahasa Inggris dengan Lebih Menyenangkan. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Darmansyah, 2010. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- E.mulyas ,2006. Pengaertian joyful learning, yogyakarta : Erlangga,hlm 191-194
- Furqon, 2010. Pembelajaran Aktif &Psikologi Perkembangan, Bandung : Erlangga.
- Mulyasa. (2006). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Remaja Rosda Karya.
- Refni Ramadani. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Menggunakan Media Online Terhadap Anak ADHD di Masa Pandemi COVID-19”. Vol. 1, No. 1. (2020). Seminar Nasional Pendidikan, Surabaya, Indonesia.
- Rindiani Repo Sidi, Tri Nova Hasti Yunianta, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika :Maju 05 no. 01 2018, 43
- Rudi Hartono, Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid. (Yogayakarta: Diva Press, 2013
- Rusman. (2013). Model-Model Pembelajaran. Raja Grafindo Persada
- Safira Datu. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Strategi Joyful Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP Negeri 97 Jakarta”. Vol. 5, No. 2. (2021). Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah, Jakarta, Indonesia.
- Salirawati, 2012. Pentingnya Penerapan Joyful Learning Dalam Penciptaan Suasana Belajar Yang Menyenangkan. Jurdik Kimia FMIPA UNY, 1-10.
- Septiawan, H., 2012. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Joyful Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga. Skripsi
- Sufiani dan Marzuki, Joyful Learning : “Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan”, Jurnal Pemikiran Islam 07 no. 1 (2021) : 132
- Sutatik. 2021. “Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Melalui Joyful Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas IX-A Semester Ganjil Di SMP Negeri 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2019/2020”. Vol. 6, No. 1. (2021). Jurnal Refleksi Pembelajaran, Madiun, Indonesia.
- Uno, H. B. (2011). Perencanaan Pembelajaran. Bumi Aksara

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

- Utari, R.d.W.M., 2013. Jakarta: Pusdiklat KNPk. Wei, C.-W.I.-C.H.d.L.L., 2011. A joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion For Children To Learn Mathematics Multiplication. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2): 11-23.
- Wei, C.W., Hung, I.C., Lee, L. & Chen, N.S. (2011). A Joyful Classroom Learning System with Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication. *Turkish Online Journal of Educational Technology*