

Joyful Learning Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Indonesia: Tinjauan Sistematis Literatur Tahun 2013–2024

I Gede Made Adi Kerta Yasa^{1*}, Ida Ayu Setia Inggriani²

^{1,2} Elizabeth International Hotel & Business School, Denpasar Indonesia

*Corresponding author: Adikerta.yasa21@gmail.com

Abstrak

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, atau dikenal sebagai *joyful learning*, kini semakin banyak diterapkan di jenjang sekolah dasar sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan menyatukan berbagai temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mengangkat penerapan *joyful learning* berbasis permainan di sekolah dasar di Indonesia. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah Systematic Literature Review (SLR), dengan merujuk pada pedoman PRISMA. Data dikumpulkan dari lima sumber utama, yaitu Google Scholar, DOAJ, SINTA, Garuda, dan Scopus, dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2013 hingga 2024. Dari total 82 artikel yang ditemukan, setelah melalui tahap seleksi dan kelayakan, sebanyak 12 artikel dinyatakan memenuhi kriteria dan dianalisis lebih lanjut. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang menyenangkan berdampak nyata pada peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga mampu menciptakan iklim kelas yang lebih terbuka, inklusif, dan mendorong guru untuk berinovasi dalam menyusun media serta strategi pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan seperti kesiapan tenaga pengajar, keterbatasan sarana, dan pemahaman konsep masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Berdasarkan temuan ini, *joyful learning* dapat dipandang sebagai pendekatan yang relevan dan potensial untuk diterapkan secara lebih luas dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: joyful learning, pembelajaran menyenangkan, sekolah dasar, motivasi belajar, Kurikulum Merdeka

Abstract

Creating a positive and engaging learning environment is essential in elementary education, and one approach gaining traction in recent years is joyful learning. This study aims to explore how game-based joyful learning has been implemented in Indonesian elementary schools and what outcomes it has produced. Using a Systematic Literature Review (SLR) guided by the PRISMA method, relevant articles published between 2013 and 2024 were identified through five major databases: Google Scholar, DOAJ, SINTA, Garuda, and Scopus. From an initial pool of 82 articles, 12 studies were selected for in-depth analysis after a rigorous screening process. The findings consistently show that joyful learning methods not only improve students' motivation and participation but also enhance their understanding of academic content. These approaches contribute to a more inclusive and supportive classroom environment, while also inspiring teachers to be more creative in developing learning tools and strategies. However, challenges such as limited infrastructure, varying levels of teacher preparedness, and a lack of unified understanding of joyful learning concepts remain. Overall, the review supports the view that joyful learning holds strong potential to enrich the current educational landscape, particularly in alignment with Indonesia's Kurikulum Merdeka. Continued innovation and investment in teacher training and learning resources are recommended to support its broader application.

Keywords: joyful learning, elementary school, student engagement, curriculum development, innovative teaching

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di banyak sekolah dasar masih cenderung bersifat tradisional, kurang interaktif, dan minim inovasi. Kondisi ini berdampak pada

rendahnya motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan hasil belajar yang kurang optimal.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pendekatan joyful learning atau pembelajaran yang menyenangkan mulai diterapkan di berbagai sekolah sebagai alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam mendorong terwujudnya deep learning—pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan keterhubungan antar konsep. Salah satu strategi utama dalam joyful learning adalah integrasi permainan ke dalam proses pembelajaran.

Permainan, baik berbasis tradisional maupun digital, terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta memperkuat interaksi sosial dalam kelas (Kamil & Safrul, 2023). Namun, sejauh mana pendekatan joyful learning berbasis permainan ini diterapkan di Sekolah Dasar Indonesia, serta bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa, masih perlu ditelaah lebih dalam melalui kajian literatur.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat sejumlah permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut terkait penerapan pendekatan joyful learning berbasis permainan di tingkat Sekolah Dasar di Indonesia. Permasalahan pertama berkaitan dengan bagaimana karakteristik pendekatan joyful learning berbasis permainan diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar berdasarkan kajian literatur yang tersedia. Selanjutnya, perlu ditelaah pula jenis-jenis permainan yang paling umum digunakan oleh guru serta dalam mata pelajaran apa saja pendekatan ini banyak diterapkan.

Selain itu, penting untuk mengetahui dampak dari penggunaan permainan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar, serta tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar-mengajar. Akhirnya, kajian ini juga perlu mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasi pendekatan ini, serta peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan penerapannya di lingkungan sekolah dasar.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, meskipun pendidikan di jenjang ini sangat vital, praktik pembelajaran yang diterapkan di banyak sekolah dasar masih cenderung menggunakan metode yang tradisional, kurang interaktif, dan minim inovasi. Hal ini mengarah pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebagai respons terhadap tantangan ini, pendekatan joyful learning atau pembelajaran yang menyenangkan mulai diterapkan sebagai alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, komunikatif, dan menarik bagi siswa.

Salah satu cara utama untuk menerapkan joyful learning adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan, baik yang berbasis tradisional maupun teknologi digital, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, serta memfasilitasi terciptanya interaksi sosial yang positif di dalam kelas. (Kamil & Safrul, 2023).

KAJIAN PUSTAKA

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis web, seperti Wordwall, dapat secara signifikan meningkatkan minat baca siswa (Windyana Angelica & Afriani, 2023). Selain itu, metode permainan "treasure clue" juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa SD dengan cara yang menyenangkan (Ariawan & Pratiwi, 2017). Pendekatan berbasis permainan juga telah

terbukti efektif dalam mengajarkan bahasa Inggris melalui media kartu gambar digital (Kamil & Safrul, 2023), serta dalam membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan bagi siswa (Sinaga & Sofiyah, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan joyful learning berbasis permainan di SD, belum ada sintesis komprehensif yang mengumpulkan dan mengorganisasi temuan-temuan tersebut secara sistematis. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman yang jelas tentang bagaimana pendekatan ini diterapkan di berbagai konteks pembelajaran, jenis permainan yang paling sering digunakan, serta dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa secara menyeluruh. Padahal, informasi tersebut sangat penting untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pendidikan modern.

METODE

Penelitian ini merupakan studi kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), yang dirancang untuk menghimpun, menelaah, dan merangkum berbagai hasil penelitian mengenai penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan (joyful learning) berbasis permainan di tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia dalam rentang waktu 2013 hingga 2024. Fokus utama dari studi ini adalah artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan, baik dalam jurnal terakreditasi nasional maupun prosiding ilmiah yang relevan dengan topik.

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur pada berbagai pangkalan data daring seperti Google Scholar, Garuda Ristekbrin, DOAJ, dan jurnal-jurnal SINTA. Proses pencarian menggunakan kata kunci yang spesifik seperti "joyful learning", "game", "permainan", "pembelajaran menyenangkan", "sekolah dasar", dan "Indonesia". Setiap artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, seperti kesesuaian topik, tahun publikasi, serta kelengkapan informasi yang tersedia. Untuk membantu proses ini, peneliti menggunakan lembar ekstraksi data sebagai instrumen utama untuk mencatat dan mengorganisasi informasi penting dari masing-masing publikasi. Berikut merupakan kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam pengumpulan data.

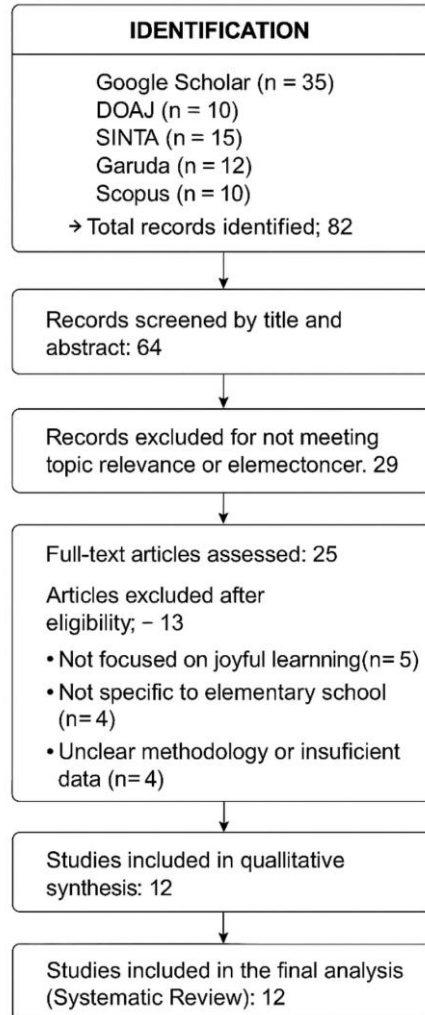
Tahapan analisis data mengikuti kerangka PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), yang melibatkan empat langkah sistematis: identifikasi awal artikel, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, evaluasi kelayakan melalui pembacaan menyeluruh isi artikel, dan seleksi akhir berdasarkan kecocokan topik dan kualitas metodologi (Moher et al, 2009). Artikel-artikel yang terpilih kemudian dianalisis secara tematik untuk mengungkap karakteristik pendekatan joyful learning, jenis permainan yang digunakan, keterkaitannya dengan mata pelajaran, serta manfaat dan tantangan yang muncul dalam implementasinya di konteks pembelajaran sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

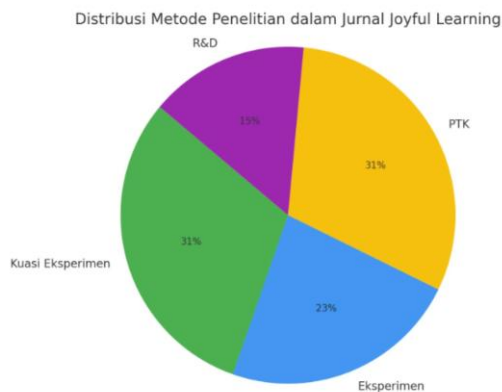
HASIL

Penelitian ini berhasil menjangkau sebanyak 82 artikel ilmiah dari lima pangkalan data daring, yaitu Google Scholar (35 artikel), DOAJ (10 artikel), SINTA (15 artikel), Garuda (12 artikel), dan Scopus (10 artikel). Setelah melalui proses identifikasi dan penghapusan data ganda, sebanyak 18 artikel duplikat dieliminasi, sehingga tersisa 64 artikel unik yang layak untuk ditelaah lebih lanjut. Proses selanjutnya adalah screening, yang dilakukan dengan meninjau judul dan abstrak dari artikel-artikel tersebut. Dari tahap ini, 39 artikel dikeluarkan karena tidak secara langsung relevan dengan tema joyful learning atau tidak berada dalam konteks pendidikan dasar. Dengan demikian, terdapat 25 artikel yang masuk ke tahap penilaian kelayakan melalui pembacaan teks penuh.

Tahap peninjauan penuh teks menghasilkan keputusan untuk mengecualikan 13 artikel, dengan alasan antara lain tidak secara eksplisit membahas konsep joyful learning (5 artikel), tidak fokus pada jenjang Sekolah Dasar (4 artikel), serta kurangnya kejelasan metodologi atau data yang tidak memadai (4 artikel). Akhirnya, 12 artikel terpilih sebagai sumber utama yang akan dianalisis dalam sintesis literatur secara sistematis.



Berikut merupakan summary Metode Penelitian yang Digunakan dari 12 penelitian:



Summary hasil temuan dari 12 Jurnal yang diinklusi :

No	Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Jenis Permainan	Nama Permainan	Jenis Joyful Learning	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Hasil Temuan	Sumber Jurnal	Tempat Penelitian
1	Pengaruh Penggunaan QUIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar	Febriyanty, A., Suryaningsih, Iska.	2021	Online	Quizizz	Game-based Learning	kuantitatif dengan desain pre-Eksperimental	Siswa SD	Terdapat variasi hasil pada pengaruh Quizizz dengan motivasi belajar siswa untuk subjek matematika	ELEMENTAR: Jurnal Pendidikan Dasar	SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat
2	Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Agusti N., Aslam.	2022	Online	Wordwall	Game-based Learning	True Experimental Design	Siswa kelas IV SD	yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. didapati pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ dengan harga 3,203 > 2,039 pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 disetujui	Jurnal Basicedu	SDN Warakas 01 Pagi Jakarta
3	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI WORDWALL PADA SISWA KELAS V DI SDN 45 PALEMBANG	Maharani ON., et al.	2024	Online	Wordwall	Game-based Learning	Kualitatif	Siswa SD	peningkatan prestasi belajar siswa, terutama dalam pelajaran matematika dengan fokus pada materi bangun datar.	Jurnal Pendidikan Dasar	SD Negeri 45 Palembang
4	Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar	Setiari NPDS., Margunayasa IG., Rati NW	2024	Online	Game ponsel	Metode studi literatur	Penelitian pengembangan (R&D)	Siswa SD	Siswa dapat belajar materi belajar huruf dan angka melalui game yang sederhana dan interaktif,	Journal of Education Action Research	SD Negeri 4 Bebetin

									serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.		
5	Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita Jong Dobo dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka Kelas IV Sekolah Dasar	El Puang, D. M., et al.	2023	Tradisional	Permainan Tradisional Kabupaten Sikka	Integratif budaya lokal	Penelitian pengembangan (R&D)	Siswa kelas IV SD	Validasi ahli: 94.11% (pembelajaran), 98% (kearifan lokal); respons siswa: 98.54%; respons guru: 90.66%	JP2SD	SDK Nital, Sikka
6	Penerapan Model Joyful Learning Berbantuan Kartu Carakan terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Sari, S. N., et al.	2023	Offline	Kartu Carakan	Visual & kinestetik	Eksperimen	Siswa kelas IV SD	Peningkatan nilai rata-rata posttest sebesar 13.29 poin dibandingkan kelas kontrol; signifikan ($p = 0.040$)	Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)	Universitas Sebelas Maret
7	Pembelajaran Joyful Learning dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA	Praharsini, A., & Ahsani, E.	2023	Offline	Puzzle Game Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen	Siswa SD	Meningkatkan minat dan pemahaman IPA.	FASHLUNA	STIT Bima
8	Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Era New Normal	Arafat, S., & Pali, A.	2021	Offline	Picture Cards	Visual	Penelitian tindakan kelas	21 siswa SD	Minat belajar meningkat dari 52.63% (siklus I) menjadi 68.42% (siklus II); nilai rata-rata meningkat dari 84.21 menjadi 91	MIMBAR PGSD Undiksha	Universitas Flores
9	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyful Learning bagi Siswa Kelas IV SD	Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F.	2021	Offline	Media Flash	Teknologi visual interaktif	Pengembangan	Siswa kelas IV SD	Peningkatan pemahaman IPA dan minat belajar.	Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara	Universitas Nisantara PGRI Kediri
10	KEEFEKTIFAN PBL BERBASIS GAMES BERBANTUAN BRAIN	Purwanti, K. Y., & Rini, Z. R.	2022	Online	Smartdle	Game-based Learning	kuantitatif eksperimen	Siswa kelas IV SD	Peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis; uji t menunjukkan	Elementary School Journal Kajian Pendidikan	SD Gugus Gedongsono, Semarang

	MATH PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD								$n < 0.05$; uji regresi signifikan ($p = 0.019$)	Dasar	
1	Fun Learning: Peningkatan Literasi Dasar Siswa Melalui Aktivitas Permainan Interaktif	Masitoh, M., et al.	2023	Offline	Permainan Interaktif	Aktif-partisipatif	Penelitian tindakan kelas	Siswa SD	Peningkatan keterampilan literasi dasar.	SINTA - Journal of Basic Literacy Education	Universitas Lampung
1	Penerapan Strategi Joyful Learning dalam Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 5 Karang Anyar	Atika Nur Hidayati, Vera Veriani, Rohini	2023	Offline	Tidak disebutkan	Strategi pembelajaran menyenangkan	Penelitian tindakan kelas	Siswa kelas V SD	Peningkatan hasil belajar matematika.	SINTA - Journal of Mathematics Education	SDN 5 Karang Anyar

PEMBAHASAN

Hasil kajian sistematis yang dilakukan menunjukkan bahwa pendekatan *joyful learning* berbasis permainan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Penemuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian, terutama yang berkaitan dengan bagaimana permainan diterapkan dalam proses belajar mengajar, jenis-jenis permainan yang digunakan, serta dampaknya terhadap peserta didik dan guru.

Secara umum, seluruh studi yang dikaji sepakat bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata peningkatan nilai akademik siswa berada pada rentang 10% hingga 30% setelah pembelajaran berbasis permainan diterapkan. Hal ini erat kaitannya dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan minim tekanan, sehingga siswa dapat lebih fokus dan mudah menyerap materi pelajaran. Permainan yang diintegrasikan dalam kegiatan belajar ternyata tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif, memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan (Sinaga & Sofiyah, 2024; Kamil & Safrul, 2023).

Selain itu, pendekatan ini juga berdampak positif terhadap keterlibatan siswa di kelas. Keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran meningkat, terlihat dari partisipasi dalam diskusi, keingintahuan yang lebih tinggi, serta keberanian dalam mengekspresikan pendapat. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan dinamis. Guru merasakan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, serta menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif terhadap pelajaran (Ariawan & Pratiwi, 2017; Angelica & Afriani, 2023).

Dari sisi psikososial, penerapan *joyful learning* juga mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang positif dan inklusif. Interaksi antara siswa berlangsung lebih cair, kerja sama tim meningkat, dan siswa dengan kemampuan yang berbeda pun dapat berpartisipasi secara setara. Hal ini secara tidak langsung mendukung tumbuhnya empati, toleransi, dan rasa saling menghargai dalam kelas.

Bagi guru, penggunaan permainan dalam pembelajaran mendorong kreativitas dalam merancang strategi mengajar. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyusun kegiatan yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Ragam permainan yang digunakan cukup bervariasi, mulai dari permainan digital berbasis aplikasi, permainan berbasis cerita (*story-based games*), hingga aktivitas fisik ringan yang disesuaikan dengan topik pelajaran. Hal ini memperkuat arah transformasi pembelajaran dari yang

bersifat *teacher-centered* menjadi *student-centered*, sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis aktivitas, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Penerapan *joyful learning* berbasis permainan terbukti mampu menjawab tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpihak pada peserta didik. Lebih dari itu, pendekatan ini juga berpotensi menjadi dasar untuk modifikasi teori pembelajaran konstruktivis, di mana proses belajar tidak hanya terjadi melalui pemberian informasi, tetapi melalui pengalaman langsung yang mengaktifkan potensi siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Penelitian ini, yang dilakukan melalui pendekatan *Systematic Literature Review*, memperlihatkan bahwa penerapan *joyful learning* dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar. Hasil sintesis dari dua belas artikel terpilih menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman terhadap materi ajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan menyenangkan. Lebih jauh, keberhasilan *joyful learning* sangat berkaitan erat dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Integrasi media digital seperti *Quizizz*, *Wordwall*, maupun permainan berbasis kearifan lokal terbukti memperkuat daya tarik pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap materi. Selain itu, pendekatan ini mendorong pergeseran peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator yang kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun demikian, tantangan masih ditemukan di lapangan. Kesiapan guru dalam mengimplementasikan *joyful learning*, keterbatasan fasilitas sekolah, serta pemahaman yang belum merata mengenai esensi pendekatan ini menjadi kendala yang harus diatasi secara sistemik. Oleh karena itu, *joyful learning* tetap memiliki ruang yang luas untuk dikembangkan, khususnya dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran yang berpihak pada kebutuhan siswa..

DAFTAR RUJUKAN

- Agusti, N.M., Aslam. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, VI(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ahsani, E.L.F., Praharsini, A. 2021. Analisis Pembelajaran di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dalam Upaya Mengembangkan Minat dan Bakat Siswa di Era New Normal. *Jurnal Kependidikan*, VIII(1). <https://doi.org/10.24090/jk.v8i1.4338>
- Arafat, S., Pali, A. 2021. Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Era New Normal. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, ISSN: 2614-4735.
- Azhar, A.P., Rahayu, Z.F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, VII(1). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15371>
- El Puang, D.M., Mbari, M.A.F., Yufrinalis, M., Alfrida, A. 2023. Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita Jong Dobo dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka

- Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, XI(1).
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.24460>
- Febriyanty, A.I., Suryaningsih, T., Iska, Z.N. 2021. Pengaruh Penggunaan QUIZZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, ISSN: 2807-2006.
- Hidayati, A.N., Veriani, V., Rohini. 2023. Penerapan Strategi Joyful Learning dalam Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 5 Karang Anyar 1. *Al Mufid: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, IV(1): 65-72.
- Maharani, O.N., Nopa, P.G., Anggraini, R., Lendri, R., Utami, N.P., Syarifuddin. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall pada Siswa Kelas V di SDN 45 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, XII(2).
<https://doi.org/10.46368/jpd.v12i2.2673>
- Masitoh, Apriyani Juhri, D., Anam, K., Hartono, B., Nurmawati, F., Kurniawan, M. 2024. Fun Learning: Peningkatan Literasi Dasar Siswa Melalui. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, ISSN: 2657-1838.
- Purwanti, K.Y., Rini, Z.R. 2022. Keefektifan PBL Berbasis Games Berbantuan Brain Math Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, XII(4).
<https://doi.org/10.24114/esjggsd.v12i4.39844>
- Sakri H, L.N., Pratiwi, V.U., Antana, A.S. 2024. Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Pengkol 01 Nguter Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, ISSN: 2614-3097(online).
- Sari, S.N., Sukarno, S., Karsono, K. 2023. Pengaruh Penerapan Model Joyfull Learning Berbantuan Kartu Carakan Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, IX(4).
<https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i4.82807>
- Setiarini, N.P.D., Margunayasa, I.G., Rati, N.W. 2024. Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, P-ISSN: 2580-4790 E-ISSN: 2549-3272.