

## **IMPLEMENTASI JOYFUL LEARNING DALAM MENUMBUHKAN KOLABORASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Wijang Iksannudhin<sup>1</sup>, Dwi Anggraeni Siwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

Alamat e-mail : [1iksannudhin@gmail.com](mailto:1iksannudhin@gmail.com) [2deanggraenny89@gmail.com](mailto:2deanggraenny89@gmail.com),

### **ABSTRACT**

This study aims to describe the implementation and *Joyful Learning* approach in fostering collaboration among fourth-grade elementary school students. It employed a qualitative approach with a case study method conducted at SD Negeri Mertan 03 Sukoharjo. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and validated using triangulation. Data analysis followed the Miles and Huberman model. The results show that *Joyful Learning* was implemented through systematic planning, implementation, and evaluation using engaging activities such as group discussions, educational games, and collaborative projects, which improved students' participation, communication, teamwork, responsibility, and self-confidence. Thus, *Joyful Learning* is effective in enhancing students' collaboration skills.

**Keywords:** *Joyful Learning*, collaboration, enjoyable learning, elementary school

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi dan *Joyful Learning* dalam menumbuhkan kolaborasi siswa kelas IV sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di SD Negeri Mertan 03 Sukoharjo, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta divalidasi dengan triangulasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Joyful Learning* dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan aktivitas menyenangkan seperti diskusi, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif, yang berdampak pada peningkatan partisipasi, komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan keterampilan kolaborasi siswa.

**Kata kunci:** *Joyful Learning*, kolaborasi, pembelajaran menyenangkan, sekolah dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi paradigma belajar dari yang bersifat *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Siswa tidak lagi cukup dibekali dengan hafalan dan tidak cukup hanya menerima ilmu yang diajarkan oleh guru dengan pembelajaran searah, melainkan perlu dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sebagai kompetensi utama. Dalam konteks ini, pembelajaran mendalam (*deep learning*) menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang relevan dan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Nasyir, A. S., Kusmawati, H., & Abidin 2025).

Pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) adalah sebuah pendekatan holistik yang dirancang untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga emosional dan sosial. Pendekatan ini secara spesifik berfokus pada integrasi tiga komponen utama dalam proses belajar, yaitu berkesadaran (*mindful*), di mana peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dan

meregulasi diri; bermakna (*meaningful*), di mana pengetahuan diterapkan dalam konteks nyata dan relevan, membangun pemahaman jati diri dan kepedulian sosial; serta menggembirakan (*joyful*), di mana suasana belajar yang positif, nyaman, dan penuh kasih sayang mendorong motivasi intrinsik dan menghasilkan pengalaman yang tak terlupakan. Dengan menggabungkan ketiga pilar ini, pembelajaran mendalam memastikan siswa tidak hanya menguasai konten, tetapi juga tumbuh menjadi individu yang utuh, termotivasi, dan mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat (Haryanti et al., 2025).

Pada pembelajaran mendalam (*deep learning*) ini menekankan tiga aspek utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan mendalam bagi siswa sekolah dasar. Pembelajaran Berkesadaran terjadi ketika peserta didik secara aktif meregulasi diri, memahami tujuan, dan termotivasi secara intrinsik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Sementara itu, pembelajaran bermakna menekankan pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (pribadi, lokal, atau

global) serta melibatkan komunitas dan isu-isu faktual, sehingga mendukung daya ingat jangka panjang, pemahaman jati diri, dan kepedulian sosial. terakhir, pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana positif, menantang, dan memotivasi, di mana siswa merasa bahagia dan nyaman, kebutuhan dasar mereka terpenuhi, dan secara emosional terhubung dengan materi, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi internal, kreativitas, dan menghasilkan pengalaman belajar yang tak terlupakan (Wibowo, 2025).

Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan dimensi afektif dan psikomotorik sehingga siswa mampu memahami, menerapkan, dan merefleksikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Prinsip ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan diferensiatif (Approach, 2025).

Sekolah Dasar (SD), khususnya pada jenjang Kelas IV, merupakan fase yang sangat krusial dalam pembentukan keterampilan kolaborasi. Pada usia ini, siswa

berada dalam tahap operasional konkret, namun mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih logis dan kompleks, serta mulai mengembangkan identitas sosial mereka dalam kelompok sebaya. Ini adalah momen terbaik untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama, empati, dan tanggung jawab sosial melalui aktivitas belajar yang terstruktur. Keberhasilan siswa di fase ini dalam menginternalisasi kolaborasi akan menjadi fondasi kuat bagi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Meskipun keterampilan kolaborasi menjadi fokus utama kurikulum, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Observasi awal pada pembelajaran di beberapa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa banyak guru masih cenderung menggunakan metode pengajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah, penugasan individu, dan pemberian soal. Pendekatan ini secara inheren membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Akibatnya, tingkat kolaborasi siswa

Kelas IV seringkali masih rendah atau belum optimal, ditandai dengan kecenderungan bekerja sendiri, kurangnya inisiatif untuk berbagi ide atau membantu teman, dan kesulitan dalam mengelola konflik kelompok (Alya Fitria, 2025).

Kondisi rendahnya kolaborasi ini berdampak negatif pada capaian belajar siswa. Ketika siswa kurang terlatih dalam bekerja sama, mereka akan kesulitan saat menghadapi tugas-tugas kompleks yang memerlukan pembagian peran dan perspektif yang beragam. Selain itu, suasana kelas menjadi kurang dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa terhadap mata pelajaran. Kesenjangan antara harapan kurikulum untuk menghasilkan siswa kolaboratif dengan praktik pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) inilah yang mendasari perlunya sebuah inovasi pembelajaran (Abrori et al., 2025).

*Joyfull Learning* (pembelajaran yang menyenangkan) hadir sebagai solusi yang relevan. *Joyfull Learning* atau pembelajaran yang menyenangkan merupakan alternatif

pendekatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (*meaningful learning*) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari (Teoritis & Neurosains, 2024).

*Joyful Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada penciptaan suasana senang, bahagia, dan nyaman melalui keterikatan kasih sayang dan hati antara guru dan siswa atau antara siswa dengan siswa. Keterikatan ini mendorong kedua belah pihak untuk berupaya memberikan yang terbaik: guru memimpin kelas dengan cara yang paling menarik dan optimal, sementara peserta didik antusias dan aktif berpartisipasi. Dengan demikian, *Joyfull Learning* tidak hanya meningkatkan *mood* belajar, tetapi secara substansial dapat menjadi katalisator bagi peningkatan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa Kelas IV, sehingga proses

belajar mengajar dapat mencapai hasil yang maksimal (Fauziah et al., 2025).

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya kolaborasi sebagai keterampilan abad ke-21, adanya kesenjangan antara harapan dan realita di lapangan, serta potensi yang dimiliki oleh pendekatan *Joyfull Learning* sebagai solusi, maka menjadi penting untuk melakukan kajian mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat mengukur dan mendeskripsikan secara empiris bagaimana model dan tahapan implementasi *Joyfull Learning* secara spesifik dapat menumbuhkan dan mengoptimalkan keterampilan kolaborasi pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena sosial dan pendidikan secara mendalam, utuh, dan kontekstual. Fokus utamanya adalah mendalami proses bagaimana implementasi *Joyfull Learning* dilakukan oleh guru dan bagaimana implementasi tersebut menumbuhkan

keterampilan kolaborasi siswa Kelas IV.

Strategi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara yang mendalam. Observasi di gunakan untuk mengamati langsung bagaimana guru menerapkan metode *Joyfull Learning* dalam menumbuhkan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Wawancara yang mendalam dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan pemahaman tentang implementasi *Joyfull Learning* dalam menumbuhkan kolaborasi siswa (Arif, Nur et al., 2025).

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif pada umumnya melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Komponen utama yang menjadi fokus pengamatan, yaitu *space* (ruang, tempat), *actor* (pelaku) dan aktivitas (kegiatan) (Agus Subagyo, 2023).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Konsep deep learning**

Pembelajaran Mendalam adalah suatu metode yang mengagungkan dengan memberikan penekanan pada pengembangan lingkungan pembelajaran dan

prosedur pembelajaran yang penuh kesadaran, memiliki makna serta menyenangkan melalui pemikiran, perasaan, pengelolaan rasa serta pengelolaan olahraga secara menyeluruh. *Deep learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan secara mendalam dalam batasan materi yang lebih terbatas. Dalam pembelajaran mendalam, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan memahami tema yang sedang dipelajari, sehingga mereka dapat menjelajahi dengan lebih mendalam dan menikmati keindahan dari topik tersebut (Makassar et al., 2025).

Fokus utama Pembelajaran Mendalam adalah penguasaan kompetensi secara utuh oleh peserta didik setelah menuntaskan seluruh rangkaian proses pembelajaran dan suatu fase pendidikan. Kompetensi utuh tersebut dirangkum dan disebut sebagai delapan dimensi profil lulusan, meliputi: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan

(8) komunikasi. Adanya delapan dimensi profil lulusan ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki profesional dan berintegritas, tetapi juga memiliki kepemimpinan efektif yang bersifat transformatif (Paramita et al., 2025).

Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) berfokus pada pengembangan manusia secara menyeluruh melalui integrasi tiga aspek penting: (1) Berkesadaran, di mana peserta didik menjadi pembelajar aktif yang meregulasi diri, memahami tujuan, dan termotivasi secara intrinsik untuk memperoleh keterampilan pembelajar sepanjang hayat; (2) Bermakna, yang menekankan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (pribadi, lokal, global) dan relevan, melibatkan komunitas, serta membangun pemahaman jati diri, kontribusi, dan tanggung jawab sosial; dan (3) Menyenangkan, yang menciptakan suasana belajar positif, nyaman, dan menantang, di mana kebahagiaan dan terpenuhinya kebutuhan dasar siswa meningkatkan keterhubungan emosional, motivasi internal, kreativitas, dan menghasilkan pengalaman belajar yang tak

terlupakan. Dengan mengombinasikan ketiga pilar ini, *Deep Learning* memastikan proses pembelajaran menjadi mendalam, relevan, dan efektif (Wibowo, 2025).

## **2. Definisi *Joyfull Learning***

### **a. Pengertian *Joyfull Learning***

*Joyful Learning* adalah sistem belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Mengingat pada kenyataan masa sekarang, sebagian besar siswa beranggapan bahwa belajar merupakan suatu hal yang sangat berat dirasakan. Hal itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang sangat monoton dan membosankan atau kurang greget, sehingga tidak menimbulkan adanya sebuah tantangan. Hal ini tidak boleh dibiarkan terus menerus karena bisa mengaibatkan terbunuhnya daya kreatifitas para siswa secara perlahan.

Kegiatan belajar yang menyenangkan dengan pola permainan bisa saja menjadi salah satu solusi alternatif untuk mengatasi kendala tersebut. Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dapat mempercepat pembelajaran, namun permainan yang dilaksanakan dengan tepat dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar (Widiani & Sleman, 2020).

### **b. Penerapan *Joyfull Learning***

Implementasi *Joyful Learning* di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Beberapa guru belum terbiasa menggunakan metode kreatif karena keterbatasan pelatihan, sebagian sekolah kekurangan

media pembelajaran, dan alokasi waktu belajar sering kali tidak mencukupi untuk kegiatan berbasis proyek atau eksperimen. Di sisi lain, perbedaan kemampuan siswa dalam satu kelas juga menjadi tantangan tersendiri yang harus dihadapi guru. Oleh sebab itu, diperlukan strategi penerapan yang sistematis agar *Joyful Learning* dapat berjalan efektif (Insani, 2025).

Pembelajaran yang berfokus pada kegembiraan (*Joyful Learning*) dan kolaborasi sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial krusial, seperti komunikasi, kerja tim, dan menghargai pendapat, karena siswa didorong untuk berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam suasana yang positif. Melalui

lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, siswa merasa nyaman dan aman untuk berekspresi, bertanya, dan berkontribusi aktif tanpa takut gagal, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka dan menciptakan iklim pembelajaran yang inklusif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Keterampilan sosial dan percaya diri yang diperoleh ini sangat berharga dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja (Fauziah et al., 2025).

c. Tantangan *Joyfull Learning*

Penerapan *Joyful Learning* memang menawarkan banyak manfaat, namun juga menghadapi

sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar pendekatan ini dapat efektif diimplementasikan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif. Guru harus mampu mengadaptasi berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, serta memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kreativitas dan fleksibilitas guru dalam menyusun materi ajar menjadi faktor kunci, karena

pendekatan ini mengharuskan siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghadirkan pembelajaran yang variatif serta menantang bagi siswa (Abrori et al., 2025).

Salah satu kendala utama dalam penerapan *Joyful Learning* adalah keterbatasan fasilitas dan waktu. Banyak sekolah, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas, menghadapi tantangan kurangnya fasilitas memadai seperti proyektor atau perangkat multimedia, yang menghambat guru dalam menggunakan metode interaktif dan kreatif berbasis teknologi. Selain itu, keterbatasan waktu akibat tuntutan kurikulum yang padat dan keharusan menyelesaikan materi dalam waktu singkat sering kali menekan guru, membuat mereka sulit merancang kegiatan *Joyful Learning* secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang lebih fleksibel serta

dukungan fasilitas yang lebih baik bagi guru agar pendekatan ini dapat diimplementasikan secara efektif tanpa mengorbankan pencapaian target kurikulum (Rohmah et al., 2024).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai implementasi *Joyful Learning* dalam menumbuhkan kolaborasi siswa kelas IV Sekolah Dasar, serta berdasarkan hasil analisis data wawancara, dokumentasi, dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Implementasi *Joyful Learning* dilaksanakan secara sistematis. Guru telah menyusun perencanaan pembelajaran melalui modul ajar yang memuat tujuan, langkah-langkah kegiatan, metode, media, serta evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran menyenangkan.

Perencanaan ini menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui pertimbangan pedagogis yang matang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV.

2. Pelaksanaan *Joyful Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran berlangsung melalui berbagai metode seperti *Project Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Learning by Doing*, dan *Explorative Learning*. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas konkret, seperti mencari contoh bangun datar di lingkungan kelas, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil kerja. Kondisi ini mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa secara bersamaan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Joyful Learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kolaborasi siswa kelas IV Sekolah Dasar serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan humanis.

### **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.
- Alya Fitria, K. A. (2025). ANALISIS LITERATUR : PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN. 2(3), 50–57.
- Approach, L. (2025). *Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach*. 4, 8–16.
- Arif, Nur, M., Parawansyah, Isya, M., Huda, Haikal, F., & Zulfahmi, Nofan, M. (2025). Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Dr. Agus Subagyo, S.ip., M.si. (2023). Fauziah, U. N., Ramadani, S., Mahfuroh, L., Adetia, M. F., Sutari, D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., & Lampung, P. (2025). *Implementasi Prinsip-Prinsip Deep Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Implementation of deep learning principles in elementary school education*. 6(November), 171–176.
- Haryanti, Y. D., Yuliati, Y., Damayanti, I., Afriyuni, D., Intifada, R. D., Rahman, A., & Majalengka, U. (2025). (n.d.). *PELATIHAN PEMBUATAN MODUL AJAR BERBASIS DEEP LEARNING BAGI GURU SDIT AL-AZHAR MADANI CENTER*. 3(3), 557–568.
- Insani, M. (2025). *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 13(2), 1008–1018.
- Makassar, A., Naskahditerima, R., Learning, M., Learning, M., & Learning, J. (2025). *PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING : MINDFUL LEARNING , MEANINGFUL*

*LEARNING , DAN JOYFUL*

*LEARNING. 2(1), 45–57.*

Paramita, A. A. J., Ariani, K. B., Putu,  
N., & Mahadewi, D. (2025).

*Tantangan Implementasi*

*Pembelajaran Mendalam*

*sebagai Pendekatan dalam*

*Kurikulum Merdeka. 6, 757–769.*

Rohmah, A. N., Nisa', R., & Mufaizin,

M. (2024). Pelatihan Kelompok

Guru dalam Penerapan Strategi

Joyful Learning di Madrasah

Ibtidaiyah. *Dharma: Jurnal*

*Pengabdian Masyarakat, 5(1),*

*177–196.*

[https://doi.org/10.35309/dharma.](https://doi.org/10.35309/dharma.v5i1.313)

[v5i1.313](https://doi.org/10.35309/dharma.v5i1.313)

Teoritis, K., & Neurosains, D. A. N.

(2024). *PENDEKATAN JOYFUL*

*LEARNING PADA PROSES*

*PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*

*DASAR. 0–9.*

Wibowo, G. (2025). *Gandi Wibowo,*

*Deni Gunawan, Dinny Mardiana.*

*10(September).*

Widiani, M., & Sleman, S. M. P. D. P.

K. (2020). Workshop Model

Supermonev; Solusi

Mewujudkan Joyful Learning.

*Smp, 2(1), 77.*