



Penerapan *Joyful Learning* Dengan Media *Question Card* Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang

Nur Afifah Rindiani^{1*}, M. Yudi Hermawan², Siti Nurjanah³

¹ Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

[*nrffhrrindiani18@gmail.com](mailto:nrffhrrindiani18@gmail.com)¹, [*yudih8614@gmail.com](mailto:yudih8614@gmail.com)², [*sn.janah08@gmail.com](mailto:sn.janah08@gmail.com)³

ARTICLE INFO

Article history:

Diterima 1 Februari 2026

Direvisi 15 Februari 2026

Diterima 21 Februari 2026

Tersedia online 3 Maret 2026

Kata Kunci:

Joyful Learning, Question Card, Keaktifan Belajar, SKI

Keywords:

Joyful Learning, Question Cards, Learning Engagement, SKI

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang menghadapi kendala rendahnya keaktifan siswa yang hanya mencapai 35% akibat metode ceramah yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan *Joyful Learning* melalui media *Question Card* dan menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan subjek 28 siswi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes/kuis, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa, di mana pada Siklus II kategori "Sangat Aktif" melonjak menjadi 54% dan kategori "Kurang Aktif" berhasil ditekan hingga 0%. Pembahasan hasil penelitian mengonfirmasi bahwa terciptanya ekosistem belajar yang menyenangkan melalui aspek interaksi, pengalaman, komunikasi, dan refleksi berdampak linear pada hasil belajar, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai kelas menjadi 79,75 dan tingkat ketuntasan mencapai 75%. Kesimpulan, strategi *Joyful Learning* dengan media *Question Card* efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar SKI.

ABSTRACT

Islamic Cultural History (SKI) learning in class X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang faces the problem of low student activity which only reaches 35% due to monotonous lecture methods. This study aims to describe the steps for implementing *Joyful Learning* through *Question Card* media and analyze the increase in student learning activity in the SKI subject. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, including the planning, implementation, observation, and reflection stages with 28 female students as subjects. Data collection techniques include observation, documentation, and tests, which are then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study show a significant increase in student activity, where in Cycle II the "Very Active" category jumped to 54% and the "Less Active" category was successfully suppressed to 0%. The discussion of the research results confirms that the creation of a fun learning ecosystem through aspects of interaction, experience, communication, and reflection has a linear impact on learning outcomes, marked by an increase in the average class score to 79.75 and a completion rate of 75%. In conclusion, the *Joyful Learning* strategy using *Question Cards* effectively improves the quality of the learning process and outcomes of SKI.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang saat ini menghadapi tantangan besar karena materi yang sarat akan angka tahun, nama tokoh, dan rentetan peristiwa sejarah dianggap sebagai beban hafalan yang membosankan oleh siswa. Proses belajar mengajar masih didominasi metode ceramah satu arah yang mengakibatkan siswa menjadi pendengar

pasif, kehilangan konsentrasi, hingga mengantuk di dalam kelas. Pengamatan awal menunjukkan angka keaktifan siswa hanya berada di kisaran 35%, mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara mental maupun fisik dalam proses pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang kaku ini bertentangan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat (2), yang mewajibkan pendidik menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (Kesowo, 2003). Secara teoretis, strategi *Joyful Learning* hadir sebagai solusi untuk memadukan kesenangan dengan tantangan intelektual (Mahmudi & Arief, 2025). Menurut para ahli pendidikan, emosi positif siswa akan memicu pelepasan dopamin di otak yang memperkuat daya ingat. Didukung dengan penggunaan media *Question Card*, proses ini memfasilitasi *peer learning* atau pembelajaran sebaya yang dapat memecah kebuntuan komunikasi dan meningkatkan keberanian siswa dalam berdiskusi.

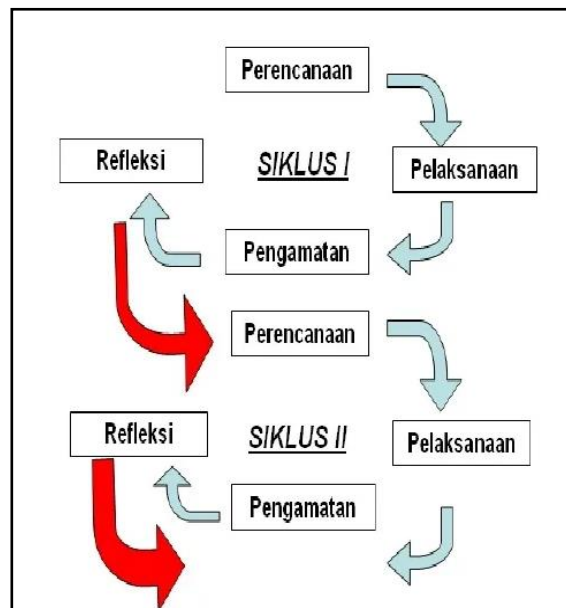
Berdasarkan kondisi di atas, permasalahan utama yang muncul adalah rendahnya keterlibatan siswa dan stigma negatif terhadap pelajaran SKI sebagai pelajaran "hafalan mati". Pembahasan mengenai Penerapan *Joyful Learning* telah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. *Pertama*, penelitian tentang Penerapan *Joyful Learning* berbantuan dengan media *Question Card* untuk meningkatkan Critical Thinking Siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media *Question Card* yang tepat dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Putri dkk., 2025). *Kedua*, penelitian tentang penerapan *Joyful Learning* dalam Upaya peningkatan minat dan hasil belajar matematika menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik (Ramadhani dkk., 2024). *Ketiga*, penelitian tentang Penerapan Metode *Joyful Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa menunjukkan bahwa penerapan metode *joyful learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDIT Buahati Islamic School 2 Jakarta Timur sudah berjalan dengan sangat baik dan membuat siswa kondusif dibuktikan dengan siswa yang memperhatikan dan menyimak penjelasan guru ketika di dalam kelas (Azkiya & Istiqomah, 2025). Namun, belum ada penelitian yang spesifik menerapkan kombinasi *Joyful Learning* dan *Question Card* pada mata pelajaran SKI di lingkungan madrasah berbasis pesantren (MA Plus) dengan fokus pada penggabungan empat pilar keaktifan: Interaksi, Pengalaman, Komunikasi, dan Refleksi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini merencanakan penerapan strategi *Joyful Learning* dengan bantuan media *Question Card*. Media kartu ini tidak hanya berfungsi sebagai alat jawab soal, melainkan sebagai instrumen bagi siswa untuk "mengalami" sejarah melalui diskusi kelompok yang kolaboratif. Strategi ini dirancang untuk mengubah ekosistem kelas menjadi lebih dinamis, di mana siswa dapat melakukan refleksi mandiri atas nilai-nilai sejarah tanpa merasa tertekan oleh beban hafalan, sehingga keaktifan belajar dapat meningkat secara alami.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan strategi *Joyful Learning* menggunakan media *Question Card* agar tercipta suasana kelas SKI yang dinamis di kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang, dan Menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang setelah diterapkannya strategi tersebut, dengan menitikberatkan pada terciptanya ekosistem kelas yang aktif, kolaboratif, dan penuh kegembiraan.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan melalui "tindakan" nyata untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara sistematis. Menurut Muchlisin Riadi (2019) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Prasetyo, 2021:6). Proses penelitian mengikuti model siklus yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan utama: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di MA Plus Sunan Drajat 7 Palang dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswi kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang yang berjumlah 28 orang pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Data bersumber dari data Primer dan Sekunder. Data Primer diperoleh langsung dari hasil pengamatan aktivitas siswi selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Dan data Sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti daftar nilai, daftar hadir, dan foto-foto dokumentasi kegiatan.

Dalam Teknik pengumpulan data, Untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti menggunakan tiga teknik utama yaitu Observasi, Tes/Kuis, dan Dokumentasi. Teknik Observasi, menggunakan lembar pengamatan yang mencakup empat indikator keaktifan (Interaksi, Pengalaman, Komunikasi, dan Refleksi). Tes/Kuis dilakukan di setiap akhir siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman materi SKI setelah penerapan media *Question Card*. Dan Dokumentasi untuk mengumpulkan bukti fisik berupa foto kegiatan belajar-mengajar dan arsip administrasi kelas untuk memperkuat hasil temuan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif. Analisis Kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keaktifan siswa dan nilai rata-rata hasil tes di setiap siklus. Data ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik perbandingan untuk melihat tren peningkatan. Serta Analisis Kualitatif digunakan untuk menggambarkan fakta dan kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi perilaku siswa, suasana kelas, dan kendala-kendala yang muncul selama tindakan dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *Question Card*, kegiatan dimulai dari guru masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam dan murid menjawab salam kemudian diteruskan dengan berdoa, selesai berdoa guru memeriksa kerapian sambil melakukan absen kepada murid. Setelah itu guru melakukan apersepsi agar siswa terlibat penuh, menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa. Kemudian guru menyampaikan sub pokok bahasan materi yang akan dibahas, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus, Penelitian ini dilaksanakan di MA Plus Sunan Drajat 7 Palang kelas X-C dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan menggunakan media *Question Card*, melalui model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI. Adapun hasil observasi dan evaluasi pada penelitian ini baik siklus I maupun Siklus II adalah sebagai berikut:

1. Hasil Observasi pada Siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Obsevasi Siklus I Pertemuan I

No.	Tingkat Keaktifan	Rentang Presentase	Frekuensi (jumlah siswa)	Presentase (%)
1.	Sangat Aktif	81%-100%	4 siswa	14%
2.	Aktif	61%-80%	8 siswa	29%
3.	Cukup Aktif	41%-60%	10 siswa	36%
4.	Kurang Aktif	< 40%	6 siswa	21%
Total			28 siswa	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari Siklus 1 pertemuan 1, dari 28 siswa, kelompok terbesar (10 siswa atau 36%) masih berada di kategori Cukup Aktif. dan baru ada 4 siswa (14%) yang benar-benar menunjukkan keempat indikator (interaksi, pengalaman, komunikasi, dan refleksi) dengan maksimal. Jadi, dengan rata-rata keaktifan kelas yang masih diangka sedang (belum mencapai target 75% dari total 28 siswa), maka peneliti perlu melanjutkan ke Siklus 2. Pada siklus berikutnya, guru akan memberikan motivasi lebih besar dan menyederhanakan aturan kartu agar 6 siswa yang “Kurang Aktif” tersebut bisa ikut bersemangat.

2. Hasil Observasi pada Siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

No.	Tingkat Keaktifan	Rentang Presentase	Frekuensi (jumlah siswa)	Presentase (%)
1.	Sangat Aktif	81%-100%	15 siswa	54%
2.	Aktif	61%-80%	10 siswa	36%
3.	Cukup Aktif	41%-60%	3 siswa	10%
4.	Kurang Aktif	< 40%	0 siswa	0%
Total			28 siswa	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari Siklus 2 pertemuan 2, yaitu terdapat 0% siswa yang berada di kategori “Kurang Aktif”. Artinya, seluruh 28 siswa kelas X-C sudah mau bergerak dan terlibat dalam permainan kartu dan 15 siswa (lebih dari separuh kelas) bahkan sudah masuk kategori Sangat Aktif, dimana mereka tidak hanya menjawab, tetapi juga berani menyangga atau menambah penjelasan teman.

Jika di siklus 1 siswa masih malu, di siklus 2 pertemuan 2 ini, kemampuan komunikasi mereka telah meningkat. Selain itu di aspek refleksi juga naik karena siswa sudah mulai terbiasa memeriksa Kembali jawaban mereka dan memperbaiki kesalahan tanpa harus disuruh berkali-kali oleh guru.

Secara klasikal (rata-rata kelas), Tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 90% (Sangat Aktif + Aktif). Angka tersebut sudah jauh melampaui target awal penelitian yang sebesar 75%. Hal ini membuktikan bahwa perpaduan antara Joyful Learning dan Media *Question Card* benar-benar bisa mengubah Suasana X-C khususnya pada Mata Pelajaran SKI menjadi sangat dinamis.

Discussion

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi selama dua siklus menunjukkan adanya transformasi positif yang signifikan dalam ekosistem pembelajaran SKI di kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang. Penerapan strategi *Joyful Learning* melalui media *Question Card* terbukti tidak hanya mampu menghidupkan suasana kelas, tetapi juga secara nyata merekonstruksi cara siswa berinteraksi dengan materi sejarah yang sebelumnya dianggap kaku. Analisis lebih mendalam mengenai temuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

A. Penerapan *Joyful Learning* dengan Media *Question Card* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar

Penerapan *Joyful Learning* di kelas X-C bukan sekadar upaya membuat suasana kelas menjadi ramai, melainkan menciptakan kondisi psikologis di mana siswa merasa aman untuk bereksplorasi tanpa takut akan kesalahan (Nurhayati & Septi Handayani, 2025). Guru berperan sentral sebagai

fasilitator yang mengikis batasan kaku antara pendidik dan peserta didik. Dengan kegiatan apersepsi yang kontekstual dan menyenangkan, siswa diajak melihat bahwa sejarah bukan sekadar deretan angka tahun yang mati, melainkan cerminan nilai dan keteladanan yang relevan dengan kehidupan mereka saat ini.

Media *Question Card* berfungsi sebagai katalisator yang mengubah beban kognitif menjadi tantangan yang kompetitif namun suportif (Lailia, 2020). Melalui media ini, empat pilar keaktifan yang menjadi indikator utama penelitian ini terintegrasi secara harmonis:

1. Interaksi: Kartu pertanyaan memaksa terjadinya diskusi intensif antar-teman sejawat di dalam kelompok. Hal ini menciptakan fenomena peer learning (pembelajaran tutor sebaya) yang lebih cair, di mana siswa yang lebih paham membantu rekannya tanpa rasa canggung.
2. Pengalaman: Strategi ini mendorong siswa menjadi "detektif sejarah" yang aktif mencari jawaban di berbagai literatur. Pengalaman mencari dan menemukan sendiri informasi ini memberikan kesan belajar yang lebih mendalam (*deep learning*) dibandingkan sekadar menerima informasi secara pasif.
3. Komunikasi: Sesi presentasi hasil jawaban kartu melatih siswa untuk mengartikulasikan pemikiran mereka secara logis dan berani di depan publik. Hal ini secara bertahap meruntuhkan tembok rasa malu yang selama ini menghambat partisipasi siswa.
4. Refleksi: Aspek ini menjadi yang paling krusial, di mana siswa belajar mengevaluasi kembali pemahaman mereka dan memperbaiki kekeliruan secara mandiri melalui umpan balik instan yang muncul dari diskusi kelompok dan kartu pertanyaan.

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan strategi ini juga dipengaruhi oleh manajemen kelas yang adaptif. Pada Siklus I, guru menemukan bahwa sebagian siswa masih dalam fase penyesuaian terhadap metode baru. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan penyederhanaan instruksi kartu, pemberian motivasi tambahan, serta sistem apresiasi sederhana bagi kelompok yang aktif. Modifikasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan *Joyful Learning* sangat bergantung pada refleksi berkelanjutan dan fleksibilitas guru dalam membaca dinamika kelas. Dari perspektif pedagogis, kombinasi *Joyful Learning* dan *Question Card* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai "wadah kosong" yang diisi informasi, melainkan sebagai individu yang aktif membangun pemahamannya sendiri melalui dialog dan eksplorasi. Secara keseluruhan, penerapan strategi ini tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas partisipasi siswa secara kualitatif. Keaktifan yang muncul bukan lagi keaktifan semu, melainkan partisipasi yang didasari oleh rasa ingin tahu, kesadaran belajar, dan keterlibatan emosional positif. Transformasi ini menjadi bukti bahwa pembelajaran SKI dapat dikemas secara inovatif tanpa kehilangan substansi akademiknya.

B. Peningkatan Hasil Keaktifan Belajar melalui penerapan *Joyful Learning* dengan Media *Question Card*

Analisis terhadap data kuantitatif menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa mengalami tren kenaikan yang eksponensial dari kondisi awal hingga Siklus II. Pada Siklus I, hambatan utama yang ditemukan adalah fase adaptasi; sebagian siswa masih menunjukkan sedikit resistensi terhadap perubahan metode, yang tercermin dari adanya 6 siswa (21%) yang masih berada pada kategori "Kurang Aktif". Namun, melalui refleksi di akhir siklus, peneliti melakukan modifikasi pada variasi soal kartu dan memperkuat sistem pemberian apresiasi (*reward*).

Memasuki Siklus II, terjadi pergeseran paradigma belajar yang luar biasa. Angka siswa pada kategori "Sangat Aktif" melonjak tajam dari 14% (4 siswa) menjadi 54% (15 siswa). Keberhasilan paling signifikan terlihat pada hilangnya angka pada kategori "Kurang Aktif" (0%), yang menandakan bahwa metode *Joyful Learning* berhasil menjangkau seluruh lapisan siswa, termasuk mereka yang sebelumnya memiliki kecenderungan paling pasif atau tertutup di kelas.

Lonjakan keaktifan ini secara otomatis berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar akademik. Secara psikologis, ketika rasa kantuk dan bosan digantikan oleh dopamin hasil dari suasana belajar yang menyenangkan, kapasitas kognitif siswa dalam menyerap materi SKI yang kompleks menjadi jauh lebih optimal. Hal ini terbukti secara empiris dengan naiknya rata-rata nilai kelas dari 73,0 menjadi 79,75 serta tercapainya persentase ketuntasan sebesar 75%. Kesuksesan ini menegaskan teori bahwa perbaikan pada aspek proses (keaktifan) akan selalu diikuti oleh perbaikan

pada aspek hasil (output) belajar. Strategi ini terbukti mampu mengubah wajah pembelajaran SKI dari beban hafalan menjadi proses eksplorasi yang penuh kegembiraan.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* dengan media *Question Card* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar SKI siswa kelas X-C MA Plus Sunan Drajat 7 Palang. Secara proses, media kartu berhasil mengubah suasana kelas menjadi dinamis melalui empat indikator: interaksi, pengalaman, komunikasi, dan refleksi. Secara data, peningkatan keaktifan dari Siklus I ke Siklus II berdampak linear pada hasil belajar, di mana rata-rata nilai kelas naik menjadi 79,75 dan ketuntasan klasikal mencapai 75%. Dengan demikian, suasana belajar yang menyenangkan terbukti efektif menghapus stigma "hafalan membosankan" dalam pelajaran SKI.

Berdasarkan hasil penelitian, saran praktis yang dapat diberikan adalah pertama, Bagi Guru SKI, Hendaknya mulai mengintegrasikan media permainan seperti *Question Card* untuk materi yang sarat hafalan agar siswa lebih terlibat aktif dan tidak cepat bosan. Kedua, Bagi Kepala Madrasah, Perlu mendukung inovasi guru dengan memfasilitasi pembuatan media pembelajaran kreatif guna menciptakan lingkungan sekolah yang menyenangkan dan tidak kaku. Ketiga, Bagi Peneliti Selanjutnya, Disarankan mengembangkan media ini ke dalam format digital atau menerapkannya pada lingkup materi yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitasnya.

5. REFERENCES

- Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2025). Penerapan Metode Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 9(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9770>
- Kesowo, B. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. <https://jdih.kemenkeu.go.id/api/download/fulltext/2003/20tahun2003uu.htm>
- Lailia, N. (2020). PENGEMBANGAN PERMAINAN QUESTION CARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). *Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 3.
- Nurhayati, & Septi Handayani, R. D. (2025). PENERAPAN JOYFULL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 23–32. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7601>
- Prasetyo, A. H. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS UNTUK GURU INSPIRATIF*. Adab: CV. Adanu Abimata. <https://penerbitadab.id>
- Putri, S. A., Octavia, V. B., & Attalina, S. N. C. (2025). Penerapan Joyful Learning Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 02(02). <https://ziaresearch.or.id/index.php/fatih>
- Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134–146. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377>