



Penerapan *Joyful Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi: Kajian Systematic Literature Review

Agustinus Djokowidodo¹, Ardi Wina Saputra²

^{1,2}Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Madiun, Indonesia

E-mail: agustinus.djokowidodo@ukwms.ac.id, ardiwina.saputra@ukwms.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-05 Keywords: <i>Joyful Learning;</i> <i>Professional Teachers;</i> <i>Pedagogic Competence;</i> <i>Enjoyable Learning.</i>	Competencies that must be possessed by a lecturer include pedagogical, personality, social, and professional competencies. In pedagogical competence, one of the key aspects is to understand the characteristics of students from the perspectives of their figure, morals, social, cultural, psychological, and intellectual aspects. The problem discussed is how fun learning is implemented so that Indonesian language learning can attract students. The method used in collecting and analyzing data is the Systematic Literature Review (SLR) method, namely by formulating research questions, determining inclusion and exclusion criteria, conducting systematic literature searches, filtering articles, evaluating the quality of articles, and synthesizing findings narratively. The data were collected from various joyful learning literature from various Scopus reputable articles with Q1 and Q2 rankings, which have been published in the range of 2023-2024 and analyzed to find a synthesis of the research results or concepts put forward. The results of the analysis show that Joyful Learning has a number of significant pedagogical and psychological advantages. The utilization of joyful learning in Indonesian language learning in higher education can be done through the creation of an interactive learning atmosphere, contextually relevant, and triggers students' positive emotions so that it can change boring Indonesian language learning into learning that is more interesting and fun for students. The conclusion of the research is that Joyful Learning is very good to be utilized in Indonesian language learning and becomes a recommendation for future research.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-05 Kata kunci: <i>Joyful Learning;</i> <i>Guru Yang Professional;</i> <i>Kompetensi Pedagogic;</i> <i>Pembelajaran</i> <i>Menyenangkan.</i>	Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang dosen yaitu kompetensi pedagogik. Dalam kompetensi pedagogik tercantum salah satu poin yaitu memahami karakteristik peserta didik dari aspek figur, moral, sosial, kultural, psikologis, dan intelektual. Permasalahan yang dibahas yaitu bagaimana pembelajaran yang menyenangkan dilaksanakan agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik minat mahasiswa. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data yaitu metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu dengan langkah merumuskan pertanyaan penelitian, menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi, melakukan pencarian literatur secara sistematis, menyaring artikel, mengevaluasi kualitas artikel, dan mensintesis temuan secara naratif. Adapun data-data dikumpulkan dari berbagai literatur joyful learning dari berbagai artikel bereputasi Scopus dengan peringkat Q1 dan Q2, yang telah terbit dalam rentang tahun 2023-2024 dan dianalisis untuk menemukan sintesis dari hasil penelitian atau konsep yang dikemukakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Joyful Learning memiliki sejumlah keunggulan pedagogis dan psikologis yang signifikan. Pemanfaatan joyful learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi dapat dilakukan melalui penciptaan suasana belajar yang interaktif, relevan secara kontekstual, dan memicu emosi positif mahasiswa sehingga dapat mengubah pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Simpulan penelitian yaitu Joyful Learning sangat baik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pendidikan formal terdapat tiga aspek yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan tidak dapat berdiri sendiri-sendiri, yaitu siswa, sekolah, dan lingkungan (keluarga dan masyarakat). Salah satu unsur penting dalam

aspek sekolah adalah ketersediaan guru atau dosen. Guru dikatakan merupakan unsur penting dikarenakan guru memiliki tugas mendidik dan membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki wawasan pengetahuan yang luas, berakhlak dan bermartabat. Dalam hal mendidik siswa seperti yang dimaksudkan tersebut,

tentunya guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengajar yang baik. Guru yang memiliki kemampuan mengajar secara baik, meskipun bukan satu-satunya, menjadi penentu keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah (Eggen, 2012). Lebih lanjut Eggen (2012) mengatakan bahwa selain keluarga, pengajaran yang baik merupakan faktor terpenting dalam pembelajaran siswa. Demikian pula halnya dengan pengajaran oleh dosen sebagai pendidik di perguruan tinggi.

Seorang dosen dituntut untuk menjadi dosen yang profesional guna memenuhi kemampuan kinerja kependidikannya, terutama dalam bidang pengajaran dengan memahami latar belakang pribadi mahasiswa yang mencakup antara lain latar budaya lingkungan keluarga, latar budaya lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal mahasiswa, latar budaya sekolah/kampus, dan sebagainya. Dengan pemahaman terhadap latar belakang sosial, budaya tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dosen diupayakan memiliki daya kreativitas yang tinggi, agar pembelajaran dapat menarik minat mahasiswa.

Saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia masih dianggap sebagai materi yang sulit dipahami. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pola pembelajaran mahasiswa dilaksanakan secara monoton dengan satu metode tertentu, ceramah misalnya, mahasiswa cepat merasa jenuh, terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka merasa bahwa sejak pendidikan sebelumnya materi bahasa Indonesia yang mereka terima kurang lebih sama. Ditambah lagi jika dosen kurang memiliki kemampuan untuk memahami, menghargai, dan juga merespons keberagaman budaya mahasiswa.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang dosen yaitu memahami karakteristik mahasiswa yang berkaitan dengan aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Penguasaan karakteristik ini dapat dikatakan sebagai esensi dari pembelajaran responsif secara budaya. Taylor & Wendt dalam Qing Lan (2024), mengemukakan bahwa praktik pengajaran yang responsif secara budaya menghargai dan menggabungkan latar belakang budaya, kepercayaan, dan juga pengalaman mahasiswa ke dalam lingkungan belajar. Dengan kata lain, siswa dapat belajar dengan baik jika mereka memiliki perasaan nyaman ketika berada dalam kelas. Kenyaman yang dimaksudkan di sini adalah suasana yang membuat mereka merasa diterima, merasa tenang, merasa dipercaya, dan sebagainya. Hal ini akan dapat tercipta ketika

guru berusaha memahami latar belakang budaya siswa secara pribadi.

Adapun dalam hal kurangnya pemahaman konteks lingkungan dapat dicontohkan misalnya kurangnya pemahaman latar belakang sosial ekonomi mahasiswa, lingkungan tempat tinggal mahasiswa, lingkungan sekolah, lokasi sekolah, dan sebagainya. Untuk itu, dengan pemahaman terhadap konteks lingkungan, pembelajaran bahasa Indonesia dapat diupayakan kreativitas yang tinggi pada dosen, agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik minat mahasiswa.

Berkaitan dengan kompetensi pedagogik, dosen harus memahami kemampuan untuk merancang strategi pembelajaran yang relevan secara budaya yang memungkinkan mahasiswa dari berbagai latar belakang tersebut mencapai potensi mereka dalam suasana yang inklusif dan adil sehingga mereka dapat belajar dengan baik. Mahasiswa akan tertarik mempelajari materi bahasa Indonesia jika mereka memiliki perasaan nyaman ketika berada dalam kelas. Kenyaman yang dimaksudkan di sini adalah suasana yang membuat mereka merasa diterima, merasa tenang, merasa dipercaya, dan sebagainya. Dengan kata lain, seorang dosen harus peka terhadap kondisi atau karakteristik peserta didik. Karakteristik seorang peserta didik dapat terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang dialami oleh peserta didik. Sebagai ilustrasi dapat digambarkan jika seorang mahasiswa, sejak kecil, mendapatkan perlakuan kurang baik dari keluarga, terutama dari orang tuanya, misalnya selalu dimarahi ketika mendapatkan nilai jelek, diolok-olok ketika hasil karyanya kurang baik, maka mahasiswa tersebut akan menjadi sosok yang tidak percaya diri, minder, dan cenderung penyendiri; Untuk itulah sangat diperlukan suatu tindakan dari seorang dosen yaitu berusaha memahami, mengapresiasi, dan merespons keberagaman budaya siswa di lingkungan belajar mereka. Kemampuan ini yang membuat mahasiswa dapat merasakan perasaan positif.

Konteks lingkungan berkaitan dengan asal mahasiswa, dari etnis asal mahasiswa, kondisi keluarga, kondisi lingkungan mahasiswa, kondisi lingkungan kelas dan kampus, kondisi teman-teman sekelas mahasiswa, dan sebagainya sangat penting untuk mendapat perhatian dari dosen. Kebiasaan-kebiasaan dan latar belakang budaya mahasiswa ini yang harus diperhatikan karena kondisi inilah yang dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Jika kondisi-kondisi tersebut diperhatikan, maka mahasiswa akan merasa aman dan nyaman ketika mengikuti

pembelajaran. Perasaan aman dan nyaman akan berimbas pada perasaan bahagia pada diri mahasiswa dan pada akhirnya mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang dibahas yaitu bagaimana *joyful learning* dilaksanakan agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik minat mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang dibahas yaitu bagaimana *joyful learning* dilaksanakan agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik minat mahasiswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji strategi penerapan *joyful learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang responsif terhadap latar belakang budaya mahasiswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR merupakan metode yang dilakukan dengan melakukan tinjauan yang berupaya untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis secara komprehensif semua studi yang relevan pada topik tertentu (Petticrew, M., & Roberts, H., 2006). Dengan mengutip pendapat Antman, Higgins and Green (2008) mengatakan bahwa SLR merupakan metode penelitian berupaya mengumpulkan semua bukti empirik yang sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu. Penelitian ini mengikuti tahapan SLR berdasarkan Petticrew & Roberts (2006), yaitu:

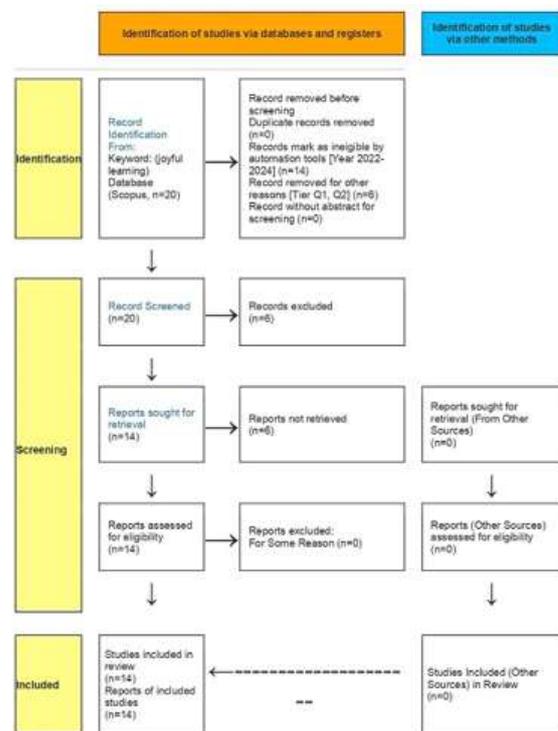
1. merumuskan pertanyaan penelitian,
2. menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi,
3. melakukan pencarian literatur secara sistematis,
4. menyaring artikel,
5. mengevaluasi kualitas artikel, dan
6. mensintesis temuan secara naratif.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel akademis yang membahas strategi *joyful learning* dalam konteks pendidikan terdapat dalam jurnal terindeks Scopus yang berada di peringkat pertama atau kedua (Q1-Q2) dari tahun 2023 - 2024. Pencarian data artikel menggunakan kata kunci *Joyful learning*. Pencarian literatur menggunakan dua kata kunci *Joyful learning* dengan string pencarian ("Joyful Learning") AND ("Indonesian Language" OR "Language Teaching") AND ("Responsive Teaching").

Berdasarkan temuan, kemudian dilakukan penetapan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi.

Artikel yang masuk ke dalam kriteria inklusi yaitu artikel yang membahas *Joyful Learning* dalam konteks pendidikan terutama pendidikan bahasa, sedangkan artikel yang masuk ke dalam kriteria eksklusi yaitu artikel studi non-empiris seperti opini atau editorial yang tidak sesuai dengan topik yang sudah ditentukan.

Setelah dilakukan pengidentifikasian dan penelusuran, ditemukan 52 artikel, kemudian disaring menjadi 20 artikel. Setelah dilakukan penyaringan, yang masuk dalam kriteria inklusi sebanyak 14 buah artikel terindeks scopus Q1 dan Q2 yang layak untuk dibahas seperti dilihat dalam bagan berikut



Gambar 1. Bagan PRISMA 2020

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan kajian terhadap literature-literatur yang dikaji, ditemukan lima kategori topik penelitian yang berkaitan dengan *Joyful Learning*, yaitu

1. Pembelajaran Berbasis Permainan dan Digital (Sundaram, 2022; Gwo-Jen Hwang et al., 2023; Sukoyo, 2024).
2. Teknologi dan *Joyful Learning* Kontekstual (Nores, 2023; Tzong-Song Wang, 2013).
3. Pembelajaran Bahasa yang Menyenangkan dan Inklusif (Sari, 2024; Jeet, 2023; Anggoro, 2024; Taufik, 2019).

4. Inovasi Pedagogi dan Relasi Kuasa (Galloway, 2024; Dhungana, 2023; Quave, 2024).
5. Emosi Akademik dan Motivasi Belajar (Ruoxi Liu, 2025; Raj, 2015).

Sundaram (2022), Gwo-Jen Hwang et al. (2023), dan Sukoyo (2024) mengkaji pembelajaran yang berbasis permainan. Penelitian Sundaram (2022) menunjukkan dampak pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan digital terhadap keterlibatan, motivasi, dan prestasi siswa, khususnya selama pandemi COVID-19. Penelitiannya menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil pembelajaran, sikap, dan pemikiran yang diatur sendiri. Dia juga membandingkan dengan penelitian lain yaitu instruksi kelas tradisional dengan pembelajaran campuran berbasis permainan, dan menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam metode berbasis permainan memiliki performa yang lebih baik dalam ujian, mengingat informasi lebih lama, dan menunjukkan peningkatan motivasi dan minat.

Gwo-Jen Hwang et al. (2023) meneliti Pembelajaran Bahasa Berbasis Permainan (GBLL) yang mengungkap bidang yang dinamis dan multidisiplin yang berfokus terutama pada peningkatan penguasaan bahasa melalui berbagai genre permainan, lingkungan belajar, dan inovasi teknologi yang menunjukkan arah penelitian masa depan yang melibatkan metode campuran dan teknologi baru seperti permainan berbasis Metaverse. Sukoyo (2024) menyajikan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan yang dirancang untuk mengajarkan tingkatan tutur bahasa Jawa (krama, madya, ngoko) kepada siswa sekolah dasar. Dengan mengatasi tantangan seperti keterbatasan kosakata dan metode pengajaran tradisional yang kurang menarik, model tersebut memadukan kegiatan interaktif, dukungan sosial-emosional, dan nilai-nilai budaya untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap tuturan santun dan pemahaman budaya.

Nores (2023) dan Tzong-Song Wang (2013) sama-sama menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Meski konteks dan jenjangnya berbeda (SMA, pembelajar bahasa, dan pendidikan ekologi), ketiganya menunjukkan bahwa teknologi yang dirancang dengan pendekatan permainan

mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan

Nores (2023) mengeksplorasi peran pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, dengan fokus pada praktik guru, implementasi kurikulum, dan perkembangan anak dalam konteks Kolombia, khususnya melalui program aeioTU yang terinspirasi oleh prinsip-prinsip Reggio Emilia. Penelitian ini menyoroti pentingnya bermain sebagai strategi yang alami, menyenangkan, dan penting untuk mendorong pertumbuhan sosial emosional, kognitif, dan budaya, sekaligus mengungkap tantangan seperti peran guru yang bersifat mengarahkan, pertanyaan terbuka yang terbatas, dan dampak COVID-19 pada fasilitasi bermain. Penekanan diberikan pada perlunya pengembangan profesional untuk memperdalam pemahaman pendidik tentang berbagai jenis permainan dan untuk mendukung praktik yang disengaja dan reflektif yang menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran, terutama di tengah ketidaksetaraan sosial dan gangguan pandemi.

Tzong-Song Wang (2013) mengeksplorasi desain, implementasi, dan evaluasi Joyful Mobile Navigation Systems (JMNS) yang memanfaatkan RFID, kode QR, GPS, dan teknologi nirkabel untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran ekologis. Sistem-sistem ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan pelajar melalui lingkungan seluler yang interaktif, personal, dan sadar konteks berdasarkan model-model seperti Inquiry-Based Learning dan Flow Learning. Studi empiris yang melibatkan mahasiswa menunjukkan kegunaan sistem yang tinggi, dampak pendidikan yang positif, dan pentingnya perbaikan sistem seperti kesadaran konteks untuk lebih meningkatkan kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan, yang pada akhirnya menumbuhkan pengalaman pendidikan ekologis yang menyenangkan dan termotivasi.

Sementara itu, Sari (2024); Jeet (2023), Anggoro (2024), dan Taufik (2019) meneliti pembelajaran bahasa yang menyenangkan dan inklusif yang mengintegrasikan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan ruang untuk kenyamanan, keterlibatan emosional positif, dan penghargaan terhadap keragaman budaya serta gaya belajar.

Sari (2024) menyoroti bahwa aktivitas sebagian besar siswa mengalami sedikit atau tidak ada kecemasan dengan metode pembelajaran sahabat pena daring, khususnya melalui aplikasi Slowly dapat secara efektif mengurangi kecemasan menulis di kalangan siswa EFL dengan menyediakan pengalaman bahasa yang autentik, kaya budaya, dan menarik. Jeet (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa menggabungkan kegiatan kreatif dan eksperiensial meningkatkan komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, dan kreativitas, dengan umpan balik positif dari orang tua yang menegaskan peningkatan kepercayaan diri dan motivasi siswa.

Dalam penelitiannya, Anggoro (2024) menyoroti pengembangan dan penerapan strategi pengajaran yang disesuaikan untuk berbagai gaya belajar, yang mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Studi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan tersebut, yang didukung oleh teori seperti taksonomi Bloom dan teori sosiokultural Vygotsky, secara efektif meningkatkan hasil kognitif, motivasi, dan kolaborasi di antara siswa melalui kegiatan langsung, permainan peran, dan tugas reflektif.

Taufik (2019) menyoroti pentingnya menggabungkan unsur-unsur afektif dan kognitif dalam pengajaran, peran strategis pendidik, dan potensi manfaat melibatkan orang tua untuk memperkuat pembelajaran di rumah. mengeksplorasi dampak pendekatan fonetik yang menyenangkan terhadap keterampilan membaca awal di kalangan anak-anak prasekolah, khususnya dalam konteks budaya Indonesia dan Jawa. Metode ini memadukan kegiatan yang menyenangkan dan menarik seperti bernyanyi, bercerita, dan alat bantu visual untuk menciptakan lingkungan belajar yang peka terhadap budaya dan menyenangkan.

Galloway (2024), Dhungana (2023), dan Quave (2024), meneliti pembelajaran kreatif inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penelitiannya, Galloway (2024) mengemukakan kerangka kerja dan praktik pedagogis inovatif bagi pembelajar multibahasa dengan konsep Fleksibilitas Retoris Kritis (CRF), yang menekankan kesadaran akan pola bahasa, konteks sosial, dan dinamika kekuasaan, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara

kritis dan mendorong ekspresi diri melalui media seni, musik, teknologi, atau drama

Dhungana (2023) meneliti praktik pengajaran yang inovatif dan berbasis nilai yang bertujuan untuk dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, berbasis penyelidikan, dan kolaboratif dalam pendidikan pascasarjana, khususnya dalam konteks Nepal melalui penyelidikan berbasis seni, jurnal reflektif, dan penelitian tindakan partisipatif. Selain itu dapat diketahui juga bahwa *Joyful Learning* memiliki keterkaitan yang erat dengan konteks budaya dan sosial siswa karena pembelajaran ini menekankan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, yang menyentuh sisi emosional dan identitas peserta didik

Quave (2024) menekankan pentingnya mengenali suara-suara yang terpinggirkan, menumbuhkan keadilan epistemik, dan mengubah kutipan dari tugas defensif menjadi dialog yang kreatif dan inklusif yang mendukung produksi pengetahuan kolektif.

Ruoxi Liu (2025) dan Raj (2015) meneliti *Joyful Learning* dapat mempengaruhi emosi akademik dan motivasi belajar. Ruoxi Liu (2025) meneliti pengaruh umpan balik terhadap emosi siswa bahasa asing dalam konteks lintas budaya. Umpan balik dan pengakuan positif meningkatkan motivasi, dapat menumbuhkan emosi positif, dan kepercayaan diri. Temuannya menunjukkan asumsi bahwa kemahiran yang rendah menyebabkan emosi negatif dan menekankan sifat emosi akademis yang dinamis dan berfluktuasi dalam konteks lintas budaya.

Sementara Raj (2015), dalam penelitiannya, menganalisis dampak program Nali Kali, intervensi pedagogis yang menyenangkan dan berpusat pada anak yang diterapkan di sekolah-sekolah pemerintah pedesaan Karnataka.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak sekadar menghadirkan suasana gembira, tetapi juga merangkul latar belakang budaya, nilai-nilai lokal, serta interaksi sosial yang membentuk kehidupan sehari-hari siswa.

B. Pembahasan

1. Keunggulan Joyful Learning

Berdasarkan hasil kajian literatur-literatur tersebut, dapat diketahui bahwa *Joyful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menumbuhkan suasana

menyenangkan, memicu emosi positif, dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Selain itu, *Joyful Learning* menekankan pembelajaran kontekstual, yakni mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata mahasiswa agar terasa relevan dan bermakna. Lebih dari sekadar membuat mahasiswa senang, *Joyful Learning* mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik yang kuat, karena mahasiswa belajar bukan karena terpaksa, melainkan karena merasa tertarik, dihargai, dan terlibat secara emosional. Berdasarkan kajian literatur, *Joyful Learning* dalam konteks pembelajaran bahasa memiliki beberapa keunggulan pedagogis dan psikologis, antara lain:

- a) *Joyful Learning* meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Pembelajaran bahasa sering kali dianggap sulit atau membosankan karena menuntut keterampilan teknis seperti tata bahasa, ejaan, dan struktur wacana.
- b) *Joyful Learning* mendorong keterlibatan mahasiswa secara aktif dan kolaboratif, yang sangat penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis). Ketika mahasiswa merasa senang dan nyaman, mereka lebih bersedia untuk berpartisipasi dalam percakapan, bermain peran, berdiskusi, atau mempresentasikan gagasan. Ini akan mengembangkan kemampuan komunikatif sekaligus meningkatkan kepercayaan diri, terutama dalam pembelajaran bahasa asing atau kedua.
- c) *Joyful Learning* juga memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan bermakna. Mahasiswa tidak hanya belajar tentang bahasa, tetapi melalui bahasa, mereka mengeksplorasi nilai, budaya, dan pengalaman hidup yang relevan.
- d) *Joyful Learning* sangat mendukung pembelajaran diferensiasi, karena memungkinkan guru menggunakan berbagai metode dan media sesuai gaya belajar mahasiswa. Misalnya, mahasiswa yang visual akan sangat terbantu dengan komik atau infografis, sedangkan mahasiswa kinestetik bisa belajar melalui permainan peran atau aktivitas bergerak.
- e) *Joyful Learning* menciptakan iklim kelas yang positif, yang pada akhirnya

memperkuat hubungan antara guru dan mahasiswa.

Dari keunggulan-keunggulan tersebut dapat diketahui bahwa *Joyful Learning* berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah atau hafalan. *Joyful Learning* menjadi alternatif strategis untuk pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya penyampai materi. *Joyful Learning* memungkinkan dosen menyesuaikan cara mengajar dengan minat, gaya belajar, dan latar belakang mahasiswa dengan menekankan pentingnya interaksi sosial, emosi, dan konteks dalam membangun pengetahuan. Mahasiswa bukan sekadar penerima pasif informasi, tetapi pembelajar aktif yang mengonstruksi makna melalui kolaborasi dan eksplorasi (Vygotsky, 1978).

2. Pelaksanaan *Joyful Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelaksanaan *Joyful Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi merupakan upaya strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan membangun keterlibatan emosional mahasiswa secara positif. Sering mahasiswa cenderung dihadapkan pada pembelajaran yang bersifat teoritis, tekstual, dan kerap terasa monoton, sehingga risiko kejenuhan cukup tinggi. Solusi yang dapat diambil yaitu dengan mengubah pola pengajaran menjadi lebih dinamis, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan dunia mahasiswa.

Pelaksanaan *Joyful Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi dapat dilakukan melalui penciptaan suasana belajar yang interaktif, relevan secara kontekstual, dan memicu emosi positif mahasiswa. Untuk menarik minat belajar, dosen perlu merancang kegiatan pembelajaran yang dan media yang bervariasi. Kegiatan atau tindakan yang dilakukan antara lain dapat berupa

- a) Apresiasi terhadap latar belakang pribadi mahasiswa mencakup asal daerah dan budaya, pengalaman belajar sebelumnya, minat, bakat, dan gaya belajar, serta tingkat kepercayaan diri dan kemampuan awal
- b) Diskusi interaktif yang menyenangkan dan melibatkan mahasiswa dalam diskusi kritis dan menyenangkan.

- c) Penggunaan Teknologi yang memanfaatkan media digital,
- d) Penyusunan proyek berbasis mahasiswa dengan memberikan tugas proyek yang berkaitan juga dengan pengalaman mahasiswa seperti membuat blog, podcast, atau konten media sosial.
- e) Pembelajaran Kontekstual yang mengintegrasikan budaya mahasiswa dan relevansi sosial ke dalam materi, misalnya membuat teks pidato tentang isu sosial yang sedang viral.

Kegiatan-kegiatan tersebut menjadikan suasana kelas penuh dukungan dan bebas dari tekanan memungkinkan mahasiswa merasa aman dalam berekspresi dan mengambil risiko dalam penggunaan bahasa. Dengan demikian, *Joyful Learning* bukan sekadar strategi untuk membuat pembelajaran terasa menyenangkan, tetapi juga merupakan pendekatan pedagogis transformatif yang menjembatani aspek kognitif, afektif, dan sosial mahasiswa. Pendekatan ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan personalisasi, keterlibatan, dan relevansi sosial

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. *Joyful Learning* merupakan sebuah pendekatan yang berorientasi pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang emosi positif, dan membangun keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran
2. *Joyful Learning* digunakan agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik minat mahasiswa karena mahasiswa bukan saja sebagai penerima materi tetapi juga sebagai subjek
3. *Joyful learning* menjadikan suasana menyenangkan sehingga mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah dan pembelajaran bahasa Indonesia lebih bermakna karena menjembatani aspek kognitif, afektif, dan sosial mahasiswa.

B. Saran

Masih banyak penelitian yang harus dilakukan berkaitan dengan kondisi latar belakang budaya mahasiswa. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih

mendalam secara kuantitatif untuk mengukur efektivitas penerapan *Joyful Learning* dalam aspek keterampilan berbahasa mahasiswa (menulis, berbicara, berpikir kritis), serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdalla, Hassan dan Ahmat Moussa. (2024). Culturally Responsive Teaching: Navigating Models and Implementing Effective Strategies
- Dhungana, Parbati. (2023). Ways of enhancing joyful teaching and learning in a graduate class of Nepal. *Educational Journal of Living Theories* Volume 16(1): 28-48, ISSN 2009-1788, DOI: <https://doi.org/10.62314/09782205>
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Diterjemahkan oleh Satrio Wahono. Jakarta : PT Indeks.
- Galloway, Emily Phillips and Paola Uccelli. (2024). Promoting humanizing, meaningful, and just language instruction for multilingual learners and their peers: A pedagogical vision illustrated by examples from practice. *Linguistics and Education* Volume 84, December 2024, 101358, ISSN: 1873-1864
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. New York: Teachers College Press.
- Gwo-Jen Hwang et.al. (2023). Game-Based Language Learning in Technological Contexts: An Integrated Systematic Review and Bibliometric Analysis. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, Volume 13, Issue 1, DOI: <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.316184>
- Higgins, Julian PT and Sally Green. (2008). *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions*. England: John Wiley & Sons Ltd .
- Jeet, Gurkiran and Sangeeta Pant. (2023). Creating Joyful Experiences for Enhancing Meaningful Learning and Integrating 21st Century Skills. *International Journal of Current Science Research and Review*, Volume 06 Issue 02 February 2023, ISSN: 2581-8341, DOI: <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i2-05>.

- Ladson-Billings, G. (1995). Toward a Theory of Culturally Relevant Pedagogy. *American Educational Research Journal*, 32(3), 465-491, DOI: 10.3102/00028312032003465
- Nores, Milagros. (2023). Paths 2 play: teacher's play facilitation in Colombia. *Frontier in Education* 8:03 October 2023, DOI: <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1185698>
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic Reviews in the Social Sciences: A Practical Guide*. Blackwell Publishing.
- Qing Lan. (2024). Culturally Responsive Teaching Practices and Student Attitude Towards Learning the English Language in China, *International Journal of Education and Humanities* ISSN: 2770-6702 | Vol. 14, No. 3, 2024
- Quave, Kylie E. and Savannah Hagen Ohbi. (2024). Teaching and Learning a Joyful Citation Praxis: Affective Relations for Fostering Community Through Our Compositions. *Radical Teacher* 37, <http://radicalteacher.library.pitt.edu> No. 128 (Spring 2024) DOI: <https://doi.org/10.5195/rt.2024.1219>
- Raj, S.N. Rajesh et.al. (2015). Joyful learning? The effects of a school intervention on learning outcomes in Karnataka. *International Journal of Educational Development* Volume 40, January 2015, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2014.09.003>
- Ruoxi Liu and Ping Xin. (2025). Self-imposed pressure or joyful learning: emotions of Chinese as a foreign language learners in feedback on academic writing. *Frontier in Psychology* 15:1463488. DOI: [10.3389/fpsyg.2024.1463488](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1463488)
- Sari, Angela Bayu Pertama, Erna Andriyanti, Pratomo Widodo. (2024). Authentic Learning Environment through Pen Pal for Writing Anxiety, *The XLinguae journal*, DOI: <https://doi.org/10.18355/XL.2024.17.04.16>
- Sukoyo, Joko, Endang Kurniati, dan Esti Sudi Utami. (2024). Joyful Learning Model for Javanese Speech Levels Course. *Theory and Practice in Language Studies* Vol. 14, No. 6, pp. 1786-1795, June 2024, DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1406.19>
- Sundaram, Sripriya and Rajendran Ramesh. (2022). Effectiveness of joyful game-based blended learning method in learning chemistry during COVID-19. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* Vol. 11, No. 4, December 2022, pp. 2140~2146, ISSN: 2252-8822, DOI: <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.22427>
- Suyanto, K. E. (2007). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taufik et.al. (2019). Learning through Play: Improving the Reading Skills through the Joyful Phonetics of Pre-School Children. *The Open Psychology Journal* Volume: 12 (2019): 188, DOI: <https://doi.org/10.2174/1874350101912010188>
- Tzong-Song Wang. (2013) Design and Assessment of Joyful Mobile Navigation Systems based on TAM and Integrating Learning Models Applied on Ecological Teaching Activity. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, Vol. 9(2), DOI: <https://doi.org/10.12973/eurasia.2013.9210a>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.