



Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Picture Cards Digital

Muhammad Rahman Kamil^{1*}, Safrul² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 02, 2023

Revised June 06, 2023

Accepted August 10, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Bahasa Inggris, Joyfull Learning, Kartu Bergambar, Penelitian Tindakan Kelas

Keywords:

Learning Outcomes, English, Joyfull Learning, Picture Cards, Classroom Action Research



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris di kelas II sudah cukup baik, namun siswa masih kurang tertarik dengan strategi yang diterapkan, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa kesulitan memahami materi pembelajaran dan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pendekatan joyfull learning berbasis picture cards digital terhadap hasil belajar siswa kelas II mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi animals. Penelitian dilaksanakan pada semester II. Subjek penelitian ini berjumlah 30 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis & MC Taggart dengan 4 tahap, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes pengetahuan dan tes keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan joyfull learning berbasis picture cards digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi animals. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum pada siklus I dan siklus II dengan presentase sebesar 60,71%; 21,42% dan 82,14%; 71,42%. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan joyfull learning berbasis picture cards digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi animals dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

English teaching and learning activities in class II are quite good, but students are still not interested in the strategy applied, this is due to the lack of learning media used by the teacher, so that students have difficulty understanding learning material and have an impact on decreasing student learning outcomes on subjects English. This study aims to analyze the impact of the joyfull learning approach based on digital picture cards on the learning outcomes of second grade students in English subject on animals. The research was conducted in semester II. The subjects of this study were 30 students, consisting of 15 male students and 15 female students. The method used is Classroom Action Research with the Kemmis & MC Taggart model with 4 stages, planning, implementing, observing, and reflecting. The instruments used to measure student learning outcomes are knowledge tests and skills tests. The results showed that the joyfull learning approach based on digital picture cards could improve the learning outcomes of second grade elementary school students in English subject animals. This is evidenced by the learning outcomes of students who have achieved the Minimum Completeness Criteria in cycle I and cycle II with a percentage of 60.71%; 21.42% and 82.14%; 71.42%. It can be concluded that the joyfull learning approach based on digital picture cards in the English subject on animals can improve student achievement.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia sesuai dengan Kepmendiknas No. 23 Tahun 2006 memiliki tujuan yaitu siswa harus mampu menunjukkan keterampilan menyimak (*listening*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*) dalam bahasa Inggris. Namun, untuk mencapai keterampilan tersebut diperlukan adanya pembinaan keterampilan dalam bentuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Artiasih, 2023). Upaya mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa (Annisa, 2019; Jalilah, 2021). Suasana belajar dibuat menyenangkan mungkin agar pembelajaran efektif. Suasana belajar dapat dikatakan menyenangkan jika di dalamnya terdapat suasana rileks, aman, tanpa tekanan, menarik, meningkatkan minat belajar, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi. Sebaliknya, suasana belajar menjadi tidak menyenangkan jika terdapat suasana tertekan, terancam, menakutkan, tidak berdaya, tidak bersemangat, jenuh, monoton, dan tidak menarik bagi siswa (Mardani et al., 2023). Penting bagi guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar pada hakekatnya perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah belajar dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor (Artiasih, 2023; Handayani et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran diharapkan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Arafat et al., 2021; Nadhiroh, 2023).

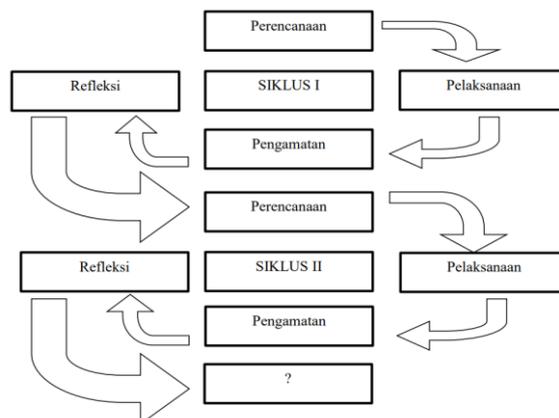
Namun, kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sebagian siswa beranggapan bahwa kegiatan secara kelompok akan mendapat hasil yang sama (Wero et al., 2021; Yansyah et al., 2021). Siswa merasa tertekan terhadap pembelajaran disebabkan guru selalu menerapkan metode ceramah (Rahayu et al., 2018; Setya Dewi et al., 2022). Metode mengajar guru yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dan penumpukan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Selain itu, siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu ceramah (*lecture*), membaca lantang (*read aloud*), *test*. Siswa cenderung tidak bersemangat saat belajar Bahasa Inggris dan berakibat hasuk belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih rendah (Umar, 2021). Hal ini dibuktikan dengan hasil tes siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditentukan. Salah satu kegiatan atau cara yang harus dilakukan ialah melakukan pemilihan dan penentuan media dan metode yang sesuai, yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Penilaian hasil belajar sendiri adalah proses menilai hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengandung arti bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media dan metode yang tepat untuk mempermudah siswa memahami dan meningkatkan prestasi siswa

Solusi mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bermakna, mendorong kemampuan siswa, dan menyenangkan sehingga meniptakan keterikatan yang kuat antara pendidik dan siswa tanpa perasaan tertekan (*not under pressure*) (Caesarani et al., 2022). Strategi yang dapat digunakan oleh guru yaitu menerapkan pendekatan *joyfull learning* yang diintegrasikan dengan media inovatif (Rutdjiono et al., 2021). *Joyfull learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan serta membantu mengurangi rasa takut dan jenuh siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris (Mustopa et al., 2019). *Joyfull learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang di dalamnya tidak ada tekanan dan paksaan namun melibatkan siswa sebagai subjek belajar sehingga suasana rileks dan curah perhatian tinggi dengan bantuan media pembelajaran yang menarik (Ani, 2018; Nugroho et al., 2019). Temuan sebelumnya menyatakan bahwa *joyfull learning* dapat meningkatkan empat keterampilan bahasa Inggris yaitu *reading*, *speaking*, *writing*, *listening* hingga rata-rata di atas 75%. Pada penelitian ini, *joyfull learning* akan diintegrasikan dengan media *picture cards* yang sudah tidak asing lagi bagi siswa, seperti halnya *flash card* atau sejenisnya yang telah banyak digunakan sebagai solusi pembelajaran (Krisdiana et al., 2023). Nantinya, media *picture cards* yang akan digunakan telah diinovasikan dalam bentuk digital untuk membantu pembelajaran Bahasa Inggris materi *animals*. *Picture cards* digital ini akan menarik bagi siswa, terlebih gambar yang disajikan berupa gambar hewan yang lucu dan mengeluarkan suara yang membimbing siswa untuk menyebutkan nama hewan yang dipilih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sampora 01 mata pelajaran Bahasa Inggris materi *animals*.

2. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis & MC Taggart. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sampora 01 dengan alamat Lingkungan Sampora RT 02 RW 09 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023 selama 2 bulan dari bulan Maret sampai dengan April 2023. Subjek

penelitiannya adalah siswa kelas II SD Negeri Sampora 01 dengan jumlah 30 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dengan kisaran usia 7 s/d 8 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, di mana tiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi atau pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Mulyani et al., 2018). Alur penelitian tindakan kelas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada siklus I melakukan perencanaan seperti Menyusun RPP sesuai dengan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital, menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti laptop, infocus, speaker, dan sebagainya serta menyusun instrument penelitian. Tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan proses pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah disusun. Proses pembelajaran secara garis besar membagi siswa menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 15 siswa di masing-masing kelompok. Perwakilan kelompok akan memilih kartu tertutup yang berisi *wild animals* dan *tame animals*, mendiskusikannya secara berkelompok tentang nama hewan dan cara membacanya. Selama proses diskusi, guru berperan sebagai pengamat untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung guna mencari informasi sebagai bahan pertimbangan saat melakukan refleksi, sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Hasil observasi kemudian dianalisa, apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu dengan Teknik tes. Tes hasil belajar dilakukan pada tahap akhir tindakan siklus I dan siklus II. Tes diberikan dengan dua jenis yaitu tertulis dan lisan. Indikator keberhasilan siswa yaitu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 60 dengan presentase 70%. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris siswa di kelas II SD Negeri Sampora 01 materi *animals* setelah menerapkan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital mata pelajaran Bahasa Inggris materi *animals* pada siswa kelas II SD Negeri Sampora 01 semester II tahun ajaran 2022/2023 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Siklus	Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	
		Pengetahuan	Keterampilan
1	I	60,71%	21,42%
2	II	82,14%	71,42%

Berdasarkan pada Tabel 1, hasil penelitian pada siklus I setelah menerapkan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada materi *animals*, dari jumlah 30 siswa, terdapat 2 siswa yang tidak hadir karena sakit, 17 siswa (60,71%) sudah memahami pembelajaran sehingga mampu menjawab tes dengan hasil melampaui Kriteria Ketuntasan

Minimum yang telah ditentukan. Sedangkan 6 siswa (21,42%) mulai mampu menguasai keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) bahasa Inggris. Pembelajaran pada siklus I berlangsung dengan menyenangkan tanpa tekanan. Para siswa menunjukkan antusiasnya selama kegiatan pembelajaran. Namun, presentase ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah, hal itu disebabkan pembelajaran dilakukan dengan kelompok belajar yang terlalu besar yaitu 14 siswa, sehingga siswa kurang fokus saat pembelajaran dan belum mengetahui tujuan penggunaan media *picture cards* digital. Setelah dilakukan perbaikan, hasil penelitian pada siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari jumlah 30 siswa, 2 siswa yang tidak hadir karena sakit, 23 siswa (82,14%) sudah memahami pembelajaran sehingga mampu menjawab tes dengan hasil di atas Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditentukan. Sedangkan 20 siswa (71,42%) sudah mulai mampu menguasai keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) bahasa Inggris. Peningkatan ini terjadi karena adanya perbaikan pada kelompok belajar menjadi lebih kecil yaitu 7 siswa. Dengan kelompok yang lebih kecil, siswa menjadi lebih fokus pada pembelajaran dan memahami tujuan penggunaan media *picture cards* digital.

Pembahasan

Penerapan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Sampora 01 semester II tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan yang signifikan terjadi disebabkan oleh pendekatan pembelajaran *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital dengan kelompok kecil. Pada kelompok belajar kecil, siswa akan lebih fokus pada pembelajaran, saling membantu, berdiskusi, dan saling mengisi kekurangan yang ada (Asda, 2023; Suryaman et al., 2022). *Joyfull learning* merupakan pendekatan yang hampir tidak memiliki kekurangan kecuali terletak pada keterbatasan kemampuan guru itu sendiri (Dewi et al., 2022; Istiqomah et al., 2019; Makkasau et al., 2022). Strategi pembelajaran dengan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital memberikan pengalaman baru bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena siswa diajak terlibat aktif dan menjadi subjek pembelajaran. Namun, selama pembelajaran, guru harus dapat menguasai kelas dan selalu mengingatkan kembali tujuan pembelajaran. Jika guru tidak mampu, siswa akan sibuk dengan media yang digunakan dan melupakan tujuan penggunaan media tersebut. Adapun Langkah inovatif dalam menerapkan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital sebagai Berikut : pertama, guru mengajak siswa menghilangkan kesan takut dan membosankan pada pembelajaran, kemudian menciptakan suasana rileks dan menyenangkan dengan mengajak siswa bernyanyi atau melakukan permainan yang seru. Kedua, guru mengajak berdialog siswa tentang hewan yang pernah mereka temui. Ketiga, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi para siswa. Keempat, guru mengenalkan kepada siswa, hewan-hewan yang terdapat pada media *picture cards* digital. Memberi pertanyaan sederhana kepada siswa dan memberinya kesempatan untuk menjawab. Beri apresiasi untuk setiap jawabannya. Kelima, membentuk kelompok kecil dan memilih satu siswa sebagai perwakilan untuk memilih kartu tertutup yang berisi jenis hewan. Memberi siswa kesempatan untuk berdiskusi dan menggunakan *picture cards* digital yang berisi gambar dan suara sambil makan-makanan ringan agar tetap rileks. Keenam, memberikan tes individu secara lisan dan tulisan. Terakhir, guru mengajak siswa bernyanyi lagu "Animal Sounds Song" dan menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi dan penguatan.

Hasil temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) akan meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa dan memberikan perasaan senang selama pembelajaran serta meningkatkan interaksi siswa dengan temannya ataupun dengan guru sehingga siswa tidak merasa bosan ketika belajar (Rohani et al., 2021; Septiyani et al., 2023; Zakiyah et al., 2023). Selain itu, penerapan pendekatan *joyfull learning* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ahsani et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan pembelajaran *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sudah seharusnya menerapkan prinsip baru yaitu "Bahagia Pangkal Pandai", dimana pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, akan tetapi tidak melenceng dari tujuan pembelajaran sehingga memberikan pengalaman menyenangkan dan sulit dilupakan oleh para siswa. Implikasi dari penelitian ini memberikan gambaran tentang pengaruh pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital dan dapat dijadikan pertimbangan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, terutama tingkat sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Penerapan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Sampora 01 semester II tahun ajaran 2022/2023.

Direkomendasikan kepada para guru untuk menerapkan pendekatan *joyfull learning* berbasis *picture cards* digital karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat meningkatkan minat dan interaksi belajar siswa selama pembelajaran. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru untuk guru khususnya pembelajaran inovatif di kelas yang perlu menggunakan teknologi.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahsani, E. L. F., & Praharsini, A. (2023). Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Gameberbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA. *FASHLUNA*, 4(1), 25–39. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i1.440>.
- Ani, A. M. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP*, 2, 95–119. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.246>.
- Annisa, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. 3(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>.
- Arafat, S., & Pali, A. (2021). Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Era New Normal. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 180–187. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32980>.
- Artiasih, N. M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Resume Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 231–236. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54624>.
- Asda, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>.
- Caesarani, S., Meita Safira, S., Mardiyansah, E., Rizki, M., & Ruslan, A. (2022). Pendampingan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Joyfull Learning Method Di Sd Negeri Siring. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(2), 152–157. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i2>.
- Dewi, K. C., & Prihatnani, E. (2022). Penerapan Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.5991>.
- Handayani, M., Puryatmi, H., & Hanafi, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 548–555. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1829>.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, D. E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>.
- Jalilah, S. R. (2021). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1657>.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>.
- Makkasau, A., & Ika Aliwardani, R. (2022). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Uptd Sdn 52 Panasakkang Kabupaten Maros. *Celebes Education Review*, 4(3), 130–137. <https://doi.org/10.37541/PENGGUNAAN>.
- Mardani, S. P., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2023). Pengaruh Flashcard terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Tanaman Khas, Suku Bangsa, Tarian Indonesia di Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 7(2), 306–316. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3396>.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45. <https://doi.org/10.17509/jjgsd.v3i2.14067>.
- Mustopa, D., Suardi Wekke, I., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.33506/li.v8i2.463>.
- Nadhiroh, U. (2023). Analisis Metode Resitasi Bercerita Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar pada

- Materi Meneladani Kisah Ashabul Kahfi. *Journal of Education Action Research*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54627>.
- Nugroho, F., Mulyaningsih, I., & Khuzaemah, E. (2019). Model Joyful Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *DEIKSIS*, 11(3), 234. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3762>.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>.
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215. <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906>.
- Rutdjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. D. (2021). Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(2), 189–197. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i2.538>.
- Septiyani, C., & Ratama, N. (2023). Pembuatan Game Edukasi Menyusun Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Terhadap Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Construct 2 Berbasis Android. *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2). <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/article/view/120>.
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2575>.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>.
- Wero, L., Laksana, D. N., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 515. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.40867>.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>.
- Zakiyah, F., Masqotul Imam Romdloni, M., & Awwaliyah, L. (2023). Peningkatan Kompetensi Bahasa Inggris Di Pesantren Al Mashduqi Melalui Permainan Tradisional Tebak Kata. *Journal of Community Services*, 5(1). <https://doi.org/10.57170/jcs.v5i1.66>.