

PELATIHAN *JOYFULL LEARNING* DAN INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI GURU-GURU SMA/SMK/MA MUHAMMADIYAH DI KABUPATEN SRAGEN

Adi Nurcahyo¹, Nuqthy Faiziyah², Ryan Rizki Adhisa³, Elis Setyowati⁴, Umi Salamah⁵, Fayza Putri Chalistha⁶

^{1,2,4,5,6}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

³Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta,

¹an123@ums.ac.id, ²nf171@ums.ac.id, ³rra980@ums.ac.id, ⁴a410190214@student.ums.ac.id,
⁵a410210155@student.ums.ac.id, ⁶a410210001@student.ums.ac.id

Abstract

Conventional learning methods that tend to be unvaried and less interactive often reinforce the view that math lessons are difficult and less interesting. The purpose of this research is to introduce joyful learning and the integration of technology in mathematics learning to teachers of Muhammadiyah High School/Vocational/MA in Sragen Regency. The method of implementing this service activity is carried out in 3 stages, namely planning, implementation, and evaluation. The service activities were carried out in two sessions, namely the first session of delivering material and assisting in the preparation of teaching with a joyfull learning approach and continued in the second session, namely the delivery of material on the use and integration of technology in learning, especially in mathematics learning. Mentoring and training in learning preparation with a joyful learning approach and the use of technology in learning using Nearpod and CapCut media had a positive impact on teachers with a percentage of 92%.

Keywords: *Training, Joyful Learning, Technology Integration*

Abstrak

Metode pembelajaran konvensional yang cenderung tidak bervariasi dan kurang interaktif sering kali memperkuat pandangan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan joyfull learning dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran matematika pada guru-guru SMA/SMK/MA Muhammadiyah di Kabupaten Sragen. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu sesi pertama penyampaian materi dan pendampingan penyusunan pembelajaran dengan pendekatan *joyfull learning* dan dilanjutkan pada sesi kedua yaitu penyampaian materi tentang pemanfaatan dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Pendampingan dan pelatihan penyusunan pembelajaran dengan pendekatan *joyfull learning* dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan media Nearpod dan CapCut memberikan dampak positif kepada guru dengan persentase 92%.

Kata Kunci: *Pelatihan, Joyful Learning, Integrasi Teknologi*

Submitted: 2025-09-06	Revised: 2025-09-18	Accepted: 2025-09-26
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Nisa et al., 2021). Pandangan ini sering kali menjadi penghalang bagi banyak siswa untuk mencapai prestasi yang optimal dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian (Subekti et al., 2021) persepsi tersebut tidak hanya berdampak pada motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap rendahnya minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Pandangan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan berasal dari pola pikir siswa yang sudah tertanam secara turun temurun dari generasi ke generasi (Aprilia & Nur Fitriana, 2022).

Selain hal tersebut, metode pembelajaran konvensional yang cenderung tidak bervariasi dan kurang interaktif sering kali memperkuat pandangan bahwa pelajaran matematika merupakan

pelajaran yang sulit dan membosankan. Menurut penelitian (Oktaviani et al., 2023) pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung berperan pasif dan hanya menerima penjelasan dari guru sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif adalah *joyful learning*. *Joyful learning* merupakan serangkaian pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana guru dan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan memaksimalkan kepribadian, emosi, dan indera para siswa untuk membangun hasil belajar yang lebih positif dan bertahan lama (Waterworth, 2020).

Joyful learning adalah sebuah pendekatan yang menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pendekatan *joyful learning* menekankan pada penciptaan proses belajar yang menyenangkan (Singh, 2014). Pendekatan ini menumbuhkan ketahanan emosional, memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna, dan melibatkan emosi dan indera siswa didalamnya (Waterworth, 2020). *Joyful learning* berfokus pada kegiatan yang berpusat pada siswa yang mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran yang selaras dengan perkembangan psikologis dan kreativitas siswa. Pendekatan *joyful learning* melibatkan beberapa tahap, termasuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, seperti gambar atau video agar pembelajaran lebih menarik (Bhakti et al., 2019). Dengan menerapkan pendekatan *joyful learning*, diharapkan guru dapat menyediakan lingkungan belajar yang santai namun menyenangkan yang dapat memotivasi dan membantu siswa dalam menemukan pembelajaran bermakna (Widyawulandari et al., 2018).

Joyful learning dapat diwujudkan atau dikolaborasikan dengan teknologi. Menurut (Ummah & Azmi, 2020) dalam *joyful learning* pemanfaatan teknologi dapat berupa pembuatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Menurut (Rejeki et al., 2023) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran termuat dalam sebuah perangkat pembelajaran. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembuatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi, manfaat lain dari teknologi dalam pembelajaran adalah dengan pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL). *Video Assisted Learning* (VAL) merupakan pendekatan pengajaran strategis yang menggunakan video untuk pembelajaran maupun konseptual yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan kognitif, atau keterampilan sosial emosional siswa. Penggunaan *Video Assisted Learning* (VAL) dalam pembelajaran dinilai dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Pada kegiatan pengabdian ini, pelatihan dan pendampingan pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL) menggunakan media Nearpod dan CapCut. Penggunaan media tersebut dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Menurut (Oktaviani & Mujazi, 2022) penggunaan Nearpod pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Sedangkan pemanfaatan CapCut dalam pembelajaran adalah untuk membuat video pembelajaran yang menarik melalui fitur-fitur yang ada didalamnya (Mulyana et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis situasi pada mitra pengabdian, permasalahan mitra dalam pemanfaatan teknologi adalah belum banyak guru matematika yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, permasalahan mitra yang lain adalah pembelajaran matematika di sekolah masih menggunakan pembelajaran konvensional, hal tersebut dikarenakan belum banyak guru yang dapat merancang pembelajaran menyenangkan. Oleh sebab itu, tujuan pengabdian ini adalah untuk mengenalkan *joyful learning* dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran matematika pada guru-guru SMA/SMK/MA Muhammadiyah di Kabupaten Sragen.

Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan menjalin kerjasama dengan mitra terkait. Mitra terkait dalam hal ini adalah Majelis Dikdasmen PDM Kabupaten Sragen. Kegiatan pengabdian diperuntukkan bagi guru-guru matematika setingkat SMA/SMK dan MA Muhammadiyah di Kabupaten Sragen. Kegiatan ini diikuti oleh 32 guru matematika SMA/SMK dan MA Muhammadiyah di kabupaten Sragen secara luring yang bertempat di SMA Muhammadiyah 2 Gemolong, Sragen pada 21 Juni 2024. Metode yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah menggunakan pendekatan partisipatif yang mampu meningkatkan keterampilan, partisipasi, dan dapat direplikasi sebagai model pengabdian yang berkelanjutan (Indarto, 2025). Kegiatan yang dilakukan berupa pemberian pelatihan dan pendampingan bagi guru matematika di Kabupaten Sragen.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan mencakup beberapa kegiatan, antara lain koordinasi dengan mitra, penyusunan materi pelatihan, penyusunan instrumen angket, serta pelaksanaan evaluasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode praktik langsung, demonstrasi, serta diskusi. Tim berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi pemberian tugas proyek untuk dikerjakan secara berkelompok melalui kegiatan penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, serta perancangan *joyful learning* dan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan melalui penyebaran angket kepada peserta. Instrumen angket tersebut disusun untuk menilai tingkat keberhasilan sekaligus efektivitas pelaksanaan pelatihan. Evaluasi mencakup dua aspek utama, yakni aktivitas peserta selama mengikuti pelatihan dan tingkat penyelesaian tugas yang diberikan. Pelatihan dinyatakan berhasil apabila kehadiran peserta mencapai minimal 75% dari target, partisipasi aktif peserta sedikitnya 75% dari jumlah yang hadir, ketuntasan penyelesaian tugas mencapai minimal 75%, serta penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan persentase minimal 75%.

Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama pengabdian yang dilakukan adalah menjalin kerjasama dan melaksanakan sosialisasi kepada mitra. Pada tahap sosialisasi, dilakukan pemaparan program yang akan dilakukan selama pelatihan berlangsung. Tahap sosialisasi didampingi oleh perwakilan Majelis Dikdasmen PDM Kabupaten Sragen, yang menjelaskan bahwa masih banyak sekolah SMA/SMK/MA di Kabupaten Sragen belum menerapkan *joyfull learning* dan belum mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan Kepada Mitra

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Gemolong, Sragen ini diikuti oleh beberapa sekolah SMA/SMK/MA Muhammadiyah di Kabupaten Sragen. sekolah-sekolah tersebut memiliki latar belakang permasalahan yang sama, yaitu belum dilaksanakannya *joyful learning* dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di kelas.

Proses Pelaksanaan

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan satu hari selama dua sesi. Sesi pertama materi yang disampaikan adalah tentang konsep *joyful learning*. Materi yang disampaikan pada tahap ini meliputi teori dasar *joyful learning*, prinsip-prinsip *joyful learning*, serta berbagai contoh implementasi *joyful learning* di kelas. Pemahaman tentang pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Lingkungan belajar yang mendukung dapat mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa (Zajda, 2018).



Gambar 2. Pelatihan Pembelajaran *Joyful Learning*

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan, dimana para guru diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Pada sesi ini, para guru mendapatkan bimbingan dan pendampingan secara intensif untuk menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan konsep *joyful learning* pada kelas matematika. Sesi

pendampingan menekankan pada pengembangan rencana pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas masing-masing. Para guru bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk berbagi ide, dan menerima umpan balik baik dari fasilitator atau sesama peserta. Sesi ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan bahwa setiap guru tidak hanya memahami konsep *joyful learning*, tetapi juga mampu menerapkan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing.



Gambar 3. Praktik Pembelajaran *Joyful Learning*

Sesi kedua dimulai dengan pemaparan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Para guru diberikan materi dan pendampingan pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL). Pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL) dilakukan dengan menggunakan bantuan Nearpod dan CapCut. Penggunaan dua aplikasi tersebut dinilai dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Pada sesi ini, para guru diberikan materi secara komprehensif tentang penggunaan teknologi yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya pada konteks pembelajaran matematika. Teknologi dipandang sebagai alat yang dapat memperkaya metode pembelajaran dengan menghadirkan konten pembelajaran yang dinamis dan relevan bagi siswa.



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL)

Fokus utama pada sesi ini adalah pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL), yang merupakan salah satu metode yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru mendapatkan pendampingan khusus dalam pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL) dengan menggunakan dua aplikasi utama, yaitu Nearpod dan CapCut. Pelatihan dan pendampingan dinilai dapat meningkatkan pemahaman guru dalam pembuatan video pembelajaran (Iswahyudi, 2021).

Nearpod merupakan platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang kaya dengan multimedia dan fitur kolaboratif, seperti kuis, polling, dan aktivitas langsung lainnya. Penggunaan Nearpod dalam pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL) memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, dimana siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

Sedangkan CapCut merupakan sebuah aplikasi pengeditan video yang intuitif dan mudah digunakan, yang memungkinkan guru untuk mengolah dan menyunting video pembelajaran dengan berbagai fitur kreatif. Dengan menggunakan CapCut, guru dapat menambahkan elemen visual yang menarik, seperti animasi, teks, dan efek transisi yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep matematika dengan lebih jelas dan menarik. Penggunaan kedua aplikasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat belajar melalui media yang lebih bervariasi dan interaktif.



Gambar 5. Praktik Pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL)

Pendampingan pembuatan *Video Assisted Learning* (VAL) ini mencakup bimbingan secara teknis dan pedagogis, dimana para guru tidak hanya diajarkan cara mengoperasikan aplikasi, tetapi juga didukung dalam merancang konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui pembimbingan dan pendampingan ini, diharapkan pra guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsive terhadap kebutuhan siswa. Hasil penelitian (Siregar et al., 2023) menunjukkan bahwa pendampingan dan pelatihan mengembangkan video pembelajaran 93% bermanfaat bagi guru yang mengakibatkan terjadinya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan video pembelajaran.

Dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, kehadiran peserta mencapai minimal 86% dari target peserta sebanyak 37 guru, partisipasi aktif peserta yang bertanya selama kegiatan pelatihan

sebesar 78% (25 guru), ketuntasan penyelesaian tugas mencapai 81% (26 guru) yang mengumpulkan penugasan, sehingga pelatihan yang dilakukan dapat digolongkan memenuhi ketentuan evaluasi. Berdasarkan hasil pre-test yang diberikan kepada guru bahwa sebelum diberikan pelatihan, para guru belum sepenuhnya mengerti tentang penerapan *joyful learning* dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran matematika dengan persentase sebesar 48%. Dari hasil evaluasi yang dilaksanakan menggunakan post-test setelah mendapatkan pelatihan, para guru dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dan juga mampu memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 92%.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu sesi pertama penyampaian materi dan pendampingan penyusunan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dan dilanjutkan pada sesi kedua yaitu penyampaian materi tentang pemanfaatan dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Pendampingan dan pelatihan penyusunan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan media Nearpod dan CapCut berdampak positif bagi para guru. Para guru dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dan juga mampu memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 92%. Para guru yang mengikuti kegiatan tersebut diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* di kelas masing-masing, dan juga mampu memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini khususnya pada pembelajaran matematika.

Ucapan Terimakasih

1. Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian dengan skema Pengabdian Masyarakat Persyarikatan/AUM/Desa Binaan (P2AD) Tahun 2024, dengan Nomor: 26.3/A.3-III/LPMPP/I/2024
2. Ketua Majelis Dikdasmen PDM Sragen
3. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah SMA/SMK/MA Muhammadiyah Kabupaten Sragen
4. Bapak dan Ibu Guru Matematika SMA/SMK/MA Muhammadiyah Kabupaten Sragen

Daftar Pustaka

- Aprilia, A., & Nur Fitriana, D. (2022). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 30–35. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>
- Indarto, P., Subekti, N., Jariono, G., Sistiasih, V. S., & Saputro, I. N. (2025). P2AD UMS: PENDAMPINGAN OLAHRAGA KOMUNITAS PADA PROGRAM LEMBAGA SENI BUDAYA OLAHRAGA PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH SURAKARTA. *PROFICIO*, 6(2), 1185-1196. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i2.5386>
- Iswahyudi, J. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Video Pembelajaran melalui Pelatihan Teknik Mentoring di MAN 1 Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.14421/jpm.2021.61-02>
- Muliyana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT. *Semnasa*, November 2023, 896–902.

- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Oktaviani, V., Oknaryana, O., & Kurniawan, H. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 290. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14708>
- Rejeki, S., Kholid, M. N., Faiziyah, N., Sari, C. K., Nurcahyo, A., Toyib, M., Utama, Maulana, M. R., Palupi, K. T., & Andriani, T. (2023). Pelatihan Penyusunan Dokumen Perencanaan Pembelajaran Inovatif untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 143–155.
- Singh, S. (2014). Creating a Joyful Learning Environment At Primary Level. *Shaikshik Parisamvad (An International Journal of Education)*, 4(1), 10–14.
- Siregar, E., Kustandi, C., & Rahmi, E. (2023). Pendampingan Pendampingan Guru Dalam Mengembangkan Video Pembelajaran Yang Menarik. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 28–34. <https://doi.org/10.21009/perduli.v4i01.29687>
- Subekti, M. R., Kurniati, A., & Firda, T. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 417–426. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i2.1376>
- Ummah, S. K., & Azmi, R. D. (2020). Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dengan Bercirikan Joyful Learning. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 93. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.12607>
- Waterworth, P. (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v3i2.7841>
- Widyawulandari, R., Sarwanto, & Indriayu, M. (2018). Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student. *International Conference on Science, Technology, Education, Arts, Culture and Humanity*, 277. <https://doi.org/10.2991/steach-18.2019.12>
- Zajda, J. (2018). Motivation in the Classroom: Creating Effective Learning Environments. *Educational Practice and Theory*, 40(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.7459/ept/40.2.06>