

Perbandingan Pembelajaran Menyenangkan dalam PAIKEM dan Deep Learning

Kinanti Swastika¹, Liliana Muliastuti², Edi Puryanto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Kinanti Swastika

kinanti.swastika@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada keterlibatan kognitif, afektif, dan emosional peserta didik. Pembelajaran menyenangkan (joyful learning) menjadi salah satu strategi penting yang diterapkan melalui berbagai pendekatan, seperti PAIKEM dan Joyful Learning dalam kerangka Deep Learning. Penelitian ini bertujuan membandingkan penerapan pembelajaran menyenangkan pada PAIKEM dan Joyful Learning serta menganalisis potensi integrasinya dalam mendukung pembelajaran mendalam. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif terhadap artikel bereputasi (Q1–Q2) tahun 2023–2025. Dari 52 artikel yang teridentifikasi, 14 artikel memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa PAIKEM efektif meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan partisipasi siswa melalui pembelajaran berbasis aktivitas, namun masih memerlukan penguatan refleksi konseptual. Sementara itu, Joyful Learning lebih menekankan aspek emosional dan psikologis yang mendukung motivasi intrinsik dan pemahaman mendalam. Integrasi kedua pendekatan berpotensi menciptakan Deep Joyful Learning Experience yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: *Augmented Reality, multiliteracy learning, reading comprehension, Indonesian language learning, quasi-experiment*

Pendahuluan

Perubahan paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kesejahteraan emosional peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran menyenangkan (joyful learning) menjadi salah satu pendekatan penting yang mampu menjembatani kebutuhan kognitif dan afektif siswa secara seimbang. Namun, konsep “pembelajaran menyenangkan” sering kali dimaknai secara beragam dan diterapkan dengan pendekatan yang berbeda-beda, seperti pada model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) maupun dalam kerangka Deep Learning yang menekankan pemahaman mendalam dan refleksi kritis.

PAIKEM lahir sebagai respons terhadap praktik pembelajaran tradisional yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered learning) dan menempatkan siswa sebagai objek pasif. Model ini, sebagaimana dijelaskan oleh Mulyasa (2015), menekankan pentingnya keterlibatan penuh siswa dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, PAIKEM menumbuhkan suasana belajar yang humanistik, di mana siswa merasa dihargai, aman,

dan termotivasi untuk belajar. Sementara itu, pendekatan Joyful Learning berakar dari psikologi humanistik yang dikembangkan oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers. Joyful Learning menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis siswa agar proses belajar menjadi bermakna dan menumbuhkan motivasi intrinsik. Menurut Rogers (1983), belajar yang bermakna hanya terjadi ketika siswa mengalami kegembiraan dan rasa memiliki terhadap proses belajar. Dengan suasana emosional yang positif, siswa dapat memproses informasi secara lebih efektif, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan kemampuan berpikir divergen (Scott, 2010). Dengan kata lain, Joyful Learning tidak hanya berfokus pada suasana hati yang gembira, tetapi juga pada keterikatan kognitif dan emosional yang mendalam terhadap proses belajar.

Lebih jauh, konsep Deep Learning sebagaimana dikemukakan Marton dan Säljö (1976), serta Biggs dan Tang (2011), memperluas makna pembelajaran dengan menekankan pada pemahaman konseptual, integrasi pengetahuan, dan refleksi kritis. Deep Learning mengarahkan siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan konteks kehidupan nyata. Proses ini menumbuhkan pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learners*) yang berpikir analitis, kreatif, dan reflektif. Dalam konteks ini, Joyful Learning menjadi kondisi emosional yang memungkinkan Deep Learning terjadi secara optimal, karena suasana positif mendorong keterlibatan kognitif yang lebih mendalam.

Meskipun PAIKEM dan Joyful Learning sama-sama menekankan unsur “menyenangkan” dalam pembelajaran, keduanya memiliki titik fokus yang berbeda. PAIKEM lebih menonjolkan strategi pedagogis berbasis aktivitas dan kreativitas siswa, sedangkan Joyful Learning menekankan aspek psikologis dan afektif yang mendukung keterlibatan emosional. Oleh karena itu, penting dilakukan kajian literatur sistematis untuk membandingkan penerapan pembelajaran menyenangkan pada kedua pendekatan tersebut dalam konteks Deep Learning. Kajian ini diharapkan dapat mengungkap hubungan konseptual, perbedaan implementatif, serta potensi integrasi antara PAIKEM dan Joyful Learning dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya aktif dan efektif, tetapi juga bermakna dan mendalam bagi peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menelusuri bagaimana prinsip-prinsip PAIKEM dan Joyful Learning dapat saling melengkapi dalam menciptakan Deep Joyful Learning Experience sebuah pengalaman belajar yang menggembirakan sekaligus mendalam secara intelektual dan emosional. Hasil perbandingan ini diharapkan menjadi landasan konseptual dan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang holistik, humanistik, dan berorientasi pada pembelajar abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kajian literatur dipilih karena tujuan penelitian ini bukan untuk mengumpulkan data empiris melalui observasi atau eksperimen, melainkan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis konsep-konsep teoritis serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan berpikir kritis dalam keterampilan menulis teks anekdot.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR) atau dikenal dengan Kajian Sistematis Literatur. Metode SLR merupakan metode yang dilakukan dengan tinjauan pada 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 menggunakan 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 Dengan pus 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 (“Pembelajaran Menyenangkan” OR “Deep Learning”) AND (“PAIKEM”).

Berdasarkan temuan, kemudian dilakukan penetapan kriteria inklusi. Artikel yang masuk ke dalam kriteria inklusi yaitu artikel yang membahas Joyful Learning dalam konteks pendidikan terutama pendidikan bahasa dan artikel yang membahas tentang teks anekdot khususnya dalam kegiatan pembelajaran bahasa dan artikel yang membahas pembelajaran menulis teks anekdot.

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 yang layak untuk dibahas seperti dilihat dalam bagan berikut. Alat dan bahan penelitian berupa artikel ilmiah yang menjadi sumber data utama, sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar ekstraksi data (data extraction form). Instrumen ini berfungsi untuk mencatat dan menganalisis hal yang penting dari setiap artikel, seperti identitas penulis dan tahun publikasi, tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek atau konteks penelitian, media pembelajaran yang diterapkan, serta hasil utama yang diperoleh.

Hasil

Berdasarkan proses penelusuran dan seleksi literatur menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), diperoleh 14 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Pada tahap awal ditemukan 52 artikel, kemudian dilakukan penyaringan hingga diperoleh 20 artikel, dan selanjutnya 14 artikel dinyatakan memenuhi kriteria inklusi. Artikel yang dianalisis berasal dari publikasi tahun 2023–2025, dengan kecenderungan peningkatan penelitian mengenai pembelajaran menyenangkan pada tahun 2024–2025. Temuan tersebut menunjukkan bahwa isu *Joyful Learning*, PAIKEM, dan *Deep Learning* menjadi topik yang relevan dalam kajian pendidikan abad ke-21.

1. Sintesis Hasil Kajian Literatur

Hasil sintesis terhadap artikel yang terpilih menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan tidak hanya berkaitan dengan penciptaan suasana kelas yang membuat siswa merasa senang, tetapi juga berkaitan dengan keterlibatan kognitif, motivasi intrinsik, kreativitas, dan pemahaman konseptual. Ringkasan temuan utama dari kajian literatur disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintesis Hasil Kajian Literatur

No.	Aspek yang Dikaji	Hasil Sintesis
1	Jumlah artikel	14 artikel memenuhi kriteria inklusi dari 52 artikel yang ditemukan pada tahap penelusuran.
2	Tahun publikasi	Artikel yang dianalisis berasal dari tahun 2023–2025, dengan kecenderungan peningkatan penelitian pada tahun 2024–2025.
3	PAIKEM – keaktifan	PAIKEM menekankan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, pemecahan masalah, dan aktivitas kreatif.
4	PAIKEM – inovasi	Pembelajaran menggunakan metode dan media yang variatif, seperti <i>project-based learning</i> , media digital interaktif, simulasi, dan permainan edukatif.
5	PAIKEM – refleksi	PAIKEM efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi, tetapi memerlukan penguatan refleksi dan pendalaman konseptual.
6	<i>Joyful Learning</i> – emosional	<i>Joyful Learning</i> menekankan suasana belajar yang aman, suportif, dan menyenangkan.
7	<i>Joyful Learning</i> – motivasi	Suasana positif mendukung motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, dan keberanian siswa dalam mengeksplorasi ide.
8	<i>Joyful Learning</i> – pemahaman	Keterlibatan emosional mendukung pemahaman konseptual, refleksi, berpikir kritis, dan pengaitan pengetahuan dengan kehidupan nyata.
9	Tantangan	Pembelajaran yang menyenangkan belum tentu menghasilkan pembelajaran mendalam apabila tidak disertai tantangan intelektual.
10	Integrasi	PAIKEM dan <i>Joyful Learning</i> memiliki potensi untuk saling melengkapi dalam mendukung <i>Deep Learning</i> .

Sumber: Hasil sintesis peneliti berdasarkan 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi.

Berdasarkan Tabel 1, penerapan PAIKEM menunjukkan kecenderungan yang kuat pada aspek keaktifan dan kreativitas peserta didik. Berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, pemecahan masalah, serta kegiatan kreatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, PAIKEM tidak menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengalaman belajar melalui aktivitas fisik maupun mental. Selain aktivitas siswa, hasil kajian menunjukkan bahwa PAIKEM didukung oleh penggunaan strategi dan media pembelajaran yang variatif. *Project-based learning*, media digital interaktif, simulasi, dan permainan edukatif digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur menyenangkan dalam PAIKEM tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi terintegrasi dengan upaya mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, penerapan PAIKEM juga menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat aspek refleksi dan pendalaman konsep. Aktivitas belajar yang tinggi belum secara otomatis menunjukkan bahwa siswa telah mencapai pemahaman yang mendalam. Oleh sebab itu, aktivitas dalam PAIKEM perlu dilanjutkan dengan proses refleksi, pengaitan konsep, dan evaluasi pengalaman belajar agar lebih selaras dengan karakteristik *Deep Learning*.

2. Perbandingan PAIKEM dan *Joyful Learning*

Hasil kajian menunjukkan bahwa *Joyful Learning* memiliki penekanan yang berbeda dari PAIKEM. Jika PAIKEM lebih menonjolkan aktivitas pedagogis, *Joyful*

Learning lebih berfokus pada pengalaman emosional dan psikologis peserta didik. Suasana kelas yang aman, suportif, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, serta keberanian siswa dalam mengeksplorasi gagasan dan konsep baru. Perbedaan karakteristik kedua pendekatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan PAIKEM dan *Joyful Learning*

Aspek	PAIKEM	<i>Joyful Learning</i>
Fokus utama	Aktivitas pedagogis	Pengalaman emosional dan psikologis
Orientasi	Aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan	Aman, nyaman, suportif, dan menyenangkan
Bentuk keterlibatan	Diskusi, proyek, kolaborasi, pemecahan masalah	Eksplorasi ide, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional
Motivasi	Dibangun melalui aktivitas pembelajaran yang variatif	Lebih menekankan motivasi intrinsik
Kekuatan	Keaktifan, kreativitas, dan partisipasi siswa	Kenyamanan emosional dan keterlibatan motivasional
Tantangan	Penguatan refleksi dan pendalaman konsep	Penguatan tantangan kognitif
Kontribusi terhadap <i>Deep Learning</i>	Menyediakan struktur aktivitas pembelajaran	Menciptakan kondisi emosional yang mendukung pembelajaran
Orientasi hasil	Aktivitas dan keterlibatan siswa	Pengalaman belajar yang positif dan bermakna

Sumber: Hasil sintesis peneliti.

Berdasarkan Tabel 2, PAIKEM dan *Joyful Learning* memiliki persamaan dalam menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan memberikan perhatian terhadap terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Perbedaannya terletak pada titik tekan masing-masing. PAIKEM lebih berorientasi pada strategi pedagogis dan aktivitas belajar, sedangkan *Joyful Learning* lebih menekankan aspek afektif, emosional, dan motivasional peserta didik. Dalam konteks *Deep Learning*, kedua pendekatan tersebut menunjukkan kekuatan yang saling melengkapi. PAIKEM menyediakan struktur aktivitas yang mendorong keaktifan dan kreativitas, sedangkan *Joyful Learning* menciptakan kondisi emosional yang mendukung keterlibatan siswa. Dengan demikian, integrasi keduanya dapat menjadi dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya aktif dan menyenangkan, tetapi juga bermakna dan mendalam.

3. Integrasi PAIKEM, *Joyful Learning*, dan *Deep Learning*

Sintesis hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi PAIKEM dan *Joyful Learning* berpotensi menghasilkan konsep *Deep Joyful Learning Experience*. Dalam integrasi tersebut, PAIKEM memberikan kerangka metodologis melalui aktivitas pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan efektif. Sementara itu, *Joyful Learning* memperkuat keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik peserta didik. Selanjutnya, *Deep Learning* memberikan orientasi agar aktivitas tersebut menghasilkan pemahaman konseptual, keterkaitan pengetahuan, serta refleksi kritis. Hubungan ketiga pendekatan tersebut dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Sintesis Integrasi PAIKEM, *Joyful Learning*, dan *Deep Learning*

Komponen	Kontribusi	Hasil yang Diharapkan
PAIKEM	Menyediakan aktivitas aktif, inovatif, kreatif, dan efektif	Keaktifan dan kreativitas siswa
<i>Joyful Learning</i>	Menciptakan suasana emosional yang aman, nyaman, dan menyenangkan	Motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional

<i>Deep Learning</i>	Mengarahkan siswa pada pemahaman konseptual dan refleksi	Pemahaman mendalam dan berpikir kritis
Integrasi	Menggabungkan aktivitas, pengalaman emosional, dan pendalaman konsep	<i>Deep Joyful Learning Experience</i>

Sumber: Hasil sintesis peneliti berdasarkan kajian literatur.

Berdasarkan hasil sintesis tersebut, pembelajaran menyenangkan yang ideal bukan sekadar pembelajaran yang membuat siswa aktif atau merasa senang. Pembelajaran perlu mengarahkan aktivitas dan pengalaman emosional siswa menuju pemahaman konseptual, berpikir kritis, refleksi, serta kemampuan menghubungkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, integrasi PAIKEM dan *Joyful Learning* dalam kerangka *Deep Learning* berpotensi menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, bermakna, dan mendalam.

Pembahasan

Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan memiliki posisi penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena tidak hanya berkaitan dengan penciptaan suasana belajar yang positif, tetapi juga berhubungan dengan keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan emosional. Dari 14 artikel yang dianalisis, terlihat bahwa PAIKEM dan *Joyful Learning* sama-sama berupaya menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik, tetapi keduanya memiliki titik tekan yang berbeda. PAIKEM lebih menekankan aktivitas pedagogis, sedangkan *Joyful Learning* lebih memberikan perhatian terhadap kondisi emosional dan psikologis peserta didik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat dibangun melalui dimensi aktivitas maupun dimensi pengalaman emosional.

PAIKEM sebagai Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif

Temuan kajian memperlihatkan bahwa PAIKEM memiliki kekuatan utama dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik. Aktivitas seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, pemecahan masalah, serta kegiatan kreatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa PAIKEM tidak hanya memindahkan pusat pembelajaran dari guru kepada siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Penerapan berbagai metode dan media, seperti project-based learning, media digital interaktif, simulasi, dan permainan edukatif, semakin memperkuat karakteristik tersebut. Penggunaan strategi yang bervariasi memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih dinamis sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam aktivitas yang menuntut partisipasi fisik dan mental. Dengan demikian, unsur menyenangkan dalam PAIKEM tidak dapat dipahami sebagai hiburan semata, melainkan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan kompetensi.

Meskipun demikian, hasil kajian juga memperlihatkan bahwa keaktifan belum selalu berbanding lurus dengan kedalaman pemahaman. PAIKEM dapat menghasilkan kelas yang aktif dan partisipatif, tetapi aktivitas tersebut masih membutuhkan proses refleksi agar siswa mampu memahami makna dari pengalaman belajar yang diperoleh. Temuan ini menjadi penting ketika PAIKEM ditempatkan dalam kerangka *Deep Learning*. Pembelajaran mendalam tidak berhenti pada aktivitas, tetapi menuntut siswa untuk menghubungkan informasi, memahami konsep, melakukan refleksi, dan membangun pemaknaan terhadap pengetahuan. Oleh karena itu, PAIKEM perlu dilengkapi dengan

aktivitas reflektif agar keaktifan siswa berkembang menjadi pemahaman yang lebih mendalam.

Joyful Learning sebagai Penguat Dimensi Emosional Pembelajaran

Berbeda dengan PAIKEM, Joyful Learning lebih menonjolkan aspek emosional dan psikologis dalam proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang aman, suportif, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, serta keberanian peserta didik dalam mengeksplorasi gagasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek emosional bukan sekadar pelengkap dalam pembelajaran, tetapi dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Ketika peserta didik merasa nyaman dan memiliki keterikatan terhadap materi yang dipelajari, proses pembelajaran cenderung menjadi lebih bermakna. Siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, Joyful Learning memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran mendalam karena menciptakan kondisi emosional yang memungkinkan siswa terlibat secara lebih intensif dalam proses kognitif. Namun, hasil kajian juga menunjukkan bahwa suasana menyenangkan tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran mendalam. Jika aktivitas hanya diarahkan untuk menciptakan kegembiraan tanpa memberikan tantangan intelektual, proses pembelajaran dapat berhenti pada pengalaman emosional. Oleh karena itu, Joyful Learning perlu dirancang dengan aktivitas yang tetap menuntut siswa untuk berpikir, menganalisis, memecahkan masalah, dan melakukan refleksi. Keseimbangan antara kesenangan emosional dan tantangan kognitif menjadi faktor penting agar Joyful Learning benar-benar mendukung Deep Learning.

Perbedaan dan Saling Melengkapi antara PAIKEM dan Joyful Learning

Hasil analisis komparatif memperlihatkan bahwa PAIKEM dan Joyful Learning memiliki persamaan dalam hal orientasi terhadap peserta didik dan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Namun, keduanya memiliki fokus yang berbeda. PAIKEM lebih menonjolkan bagaimana pembelajaran dirancang dan dilaksanakan melalui aktivitas yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sementara itu, Joyful Learning lebih menekankan bagaimana peserta didik mengalami proses pembelajaran secara emosional dan psikologis.

Perbedaan tersebut justru menunjukkan adanya peluang integrasi. PAIKEM dapat memberikan struktur aktivitas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan menghasilkan gagasan. Pada saat yang sama, Joyful Learning dapat menciptakan kondisi emosional yang membuat siswa merasa aman, nyaman, dan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Dengan demikian, kedua pendekatan dapat dipandang sebagai pendekatan yang saling melengkapi, bukan sebagai pendekatan yang harus dipertentangkan.

Integrasi PAIKEM dan Joyful Learning dalam Deep Learning

Temuan utama kajian terletak pada potensi integrasi PAIKEM dan Joyful Learning dalam kerangka Deep Learning. PAIKEM dapat berfungsi sebagai kerangka metodologis yang menyediakan aktivitas belajar aktif, inovatif, kreatif, dan efektif. Sementara itu, Joyful Learning memberikan penguatan pada aspek emosional dan motivasional peserta didik. Selanjutnya, Deep Learning memberikan arah agar aktivitas dan pengalaman

tersebut menghasilkan pemahaman konseptual, keterkaitan pengetahuan, berpikir kritis, dan refleksi.

Integrasi ketiga unsur tersebut dapat membentuk *Deep Joyful Learning Experience*. Konsep ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang ideal bukan sekadar pembelajaran yang menyenangkan atau pembelajaran yang membuat siswa aktif, melainkan pembelajaran yang mampu menghubungkan kesenangan, aktivitas, dan kedalaman pemahaman. Dalam praktiknya, guru dapat merancang aktivitas yang menyenangkan dan kolaboratif, kemudian memberikan pertanyaan atau tugas yang mendorong siswa menganalisis informasi, menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, serta merefleksikan proses dan hasil belajar.

Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan perlu dipahami sebagai bagian dari proses menuju pembelajaran bermakna dan mendalam. Kesenangan berfungsi menciptakan kondisi emosional yang positif, sedangkan aktivitas PAIKEM memberikan pengalaman belajar yang konkret. Kedua unsur tersebut kemudian perlu diarahkan melalui prinsip *Deep Learning* agar peserta didik tidak hanya aktif dan termotivasi, tetapi juga mampu membangun pemahaman konseptual dan melakukan refleksi terhadap pengetahuan yang diperoleh.

Secara keseluruhan, hasil kajian menegaskan bahwa integrasi PAIKEM, *Joyful Learning*, dan *Deep Learning* memiliki potensi untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik. PAIKEM memperkuat dimensi aktivitas dan kreativitas, *Joyful Learning* memperkuat dimensi emosional dan motivasional, sedangkan *Deep Learning* memperkuat dimensi pemahaman dan refleksi. Oleh karena itu, *Deep Joyful Learning Experience* dapat dipandang sebagai sintesis konseptual yang menghubungkan ketiga dimensi tersebut sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan dan aktif, tetapi juga bermakna serta mendalam.

Simpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan emosional. Penerapan pembelajaran menyenangkan pada PAIKEM lebih menekankan keaktifan, kreativitas, inovasi, dan partisipasi siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi, proyek kolaboratif, pemecahan masalah, penggunaan media digital interaktif, simulasi, dan permainan edukatif.

Sementara itu, *Joyful Learning* lebih menekankan terciptanya kondisi emosional dan psikologis yang aman, nyaman, serta suportif. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, keberanian mengeksplorasi gagasan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran yang menyenangkan secara emosional belum secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang mendalam sehingga tetap diperlukan tantangan intelektual, pendalaman konsep, dan refleksi.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa PAIKEM dan *Joyful Learning* memiliki karakteristik yang berbeda tetapi saling melengkapi. PAIKEM menyediakan kerangka aktivitas pembelajaran yang aktif dan kreatif, sedangkan *Joyful Learning* memperkuat aspek emosional dan motivasional peserta didik. Dalam kerangka *Deep Learning*, kedua pendekatan tersebut dapat diintegrasikan untuk menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan aktif, tetapi juga bermakna dan mendalam.

Dengan demikian, integrasi PAIKEM, *Joyful Learning*, dan *Deep Learning* berpotensi membentuk *Deep Joyful Learning Experience*. Konsep tersebut menempatkan aktivitas belajar, pengalaman emosional positif, pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan

refleksi sebagai unsur yang saling berkaitan. Oleh karena itu, pembelajaran menyenangkan perlu diarahkan bukan sekadar untuk menciptakan suasana kelas yang positif, tetapi juga untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan mendalam sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

References

- Abidin, Y. (2016). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. Open University Press.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review*. SAGE.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Hattie, J., & Donoghue, G. M. (2016). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *npj Science of Learning*, 1(1), 1–13.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. EBSE Technical Report, Keele University.
- Kumar, M. (2019). Joyful learning: A pathway to holistic education. *International Journal of Education and Psychological Research*, 8(2), 55–61.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Mulyasa. (2015). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71.
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.
- Ramsden, P. (2003). *Learning to teach in higher education*. RoutledgeFalmer.
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the 80s*. Merrill.
- Scott, G. (2010). *Joyful learning in the classroom*. ASCD.
- Siddaway, A. P., Wood, A. M., & Hedges, L. V. (2019). How to do a systematic review: A best practice guide for conducting and reporting narrative reviews, meta-analyses, and meta-syntheses. *Annual Review of Psychology*, 70, 747–770.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya