

Penerapan Pendekatan *Joyfull Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Pecahan pada Murid Kelas II SD Negeri 2 Karangtengah

Puput Cahyaningsih, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

puputcahyaningsih@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of Joyfull Learning using concrete media, (2) enhance students' interest in learning, (3) improve learning outcomes about fractions, and (4) describe obstacles and solutions. It was classroom action research involving a teacher and second-grade students. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) four stages of Joyfull Learning using concrete media were preparation, presentation using concrete media, training using concrete media, and closing; (2) students' interest in learning enhanced since the observation results in the first to the third cycle were 79.58%, 85.62%, and 91.03%; (3) students' learning outcomes about fractions also improved such as 76.25%, 85.95%, and 91.25%; (4) the obstacles were classroom management and students' engagement. The solutions were increasing classroom management and providing guidance and motivation to the students. It concludes that Joyfull Learning using concrete media enhances students' interest in learning and learning outcomes about fractions.

Keywords: Joyfull learning, concrete media, interest in learning, mathematics learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret, (2) meningkatkan minat belajar, (3) meningkatkan hasil belajar pecahan, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan guru dan murid kelas II. Data berupa kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, wawancara, dan tes. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dilaksanakan melalui empat tahap, (persiapan, penyampaian dengan media konkret, latihan berbantuan media konkret, dan penutup), (2) Peningkatan minat belajar ditunjukkan oleh rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar 75,51%, siklus II sebesar 84,63%, dan siklus III sebesar 92,18%, (3) Peningkatan hasil belajar pecahan ditunjukkan oleh persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 76,25%, siklus II sebesar 85,95%, dan siklus III sebesar 91,25%, dan (4) kendala yang timbul meliputi pengelolaan kelas, kurangnya fokus murid dan keaktifan. Solusinya yaitu meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan bimbingan dan motivasi. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar materi pecahan.

Kata kunci: Joyfull learning, media konkret, minat belajar, hasil belajar matematika.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan murid mengembangkan potensi diri, seperti kecerdasan, karakter, dan keterampilan (Prastiwanti, dkk., 2022). Saat ini, pendidikan di Indonesia terus berkembang untuk menghadapi tuntutan abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kerja sama. Peran pendidik memiliki kedudukan strategis dalam mengembangkan kemampuan murid, meskipun pembelajaran telah berorientasi pada murid. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, yaitu pembelajaran yang menciptakan suasana aman dan nyaman serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran matematika menjadi fondasi penting dalam membangun pemahaman konsep dan keterampilan matematis yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021).

Tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan dan melatih pola pikir murid agar mampu menyelesaikan masalah secara logis dalam kehidupan nyata. Melalui pengaitan simbol dan konsep secara sistematis, murid dapat membentuk kemampuan berpikir yang terstruktur dan logis dalam pemecahan masalah. Salah satu pendekatan yang menjadi sorotan adalah *Deep Learning* yang dicetuskan oleh Mendikdasmen Abdul Mu'ti, yang menekankan pembelajaran berorientasi pada pemahaman mendalam sehingga murid tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami informasi secara bermakna (Santiani, 2025). Pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan yang kompleks. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan yang kompleks. Guru tidak hanya perlu menguasai teknologi namun juga mampu memilih media yang tepat untuk setiap materi, sehingga pada mata pelajaran matematika diperlukan penggunaan media nyata dalam penyampaian materi agar murid lebih mudah memahami konsep matematika (Sumarni & Manurung, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Karangtengah terhadap guru dan murid kelas II diperoleh informasi bahwa guru telah menerapkan pendekatan *saintific*, namun pelaksanaannya belum optimal sehingga pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan murid berperan pasif. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi melalui metode ceramah, sehingga kesempatan murid untuk terlibat aktif masih terbatas. Penggunaan media pembelajaran seperti smpoa, buku, dan LKS juga belum dimanfaatkan secara maksimal karena lebih berfungsi sebagai alat bantu guru, sementara keterlibatan murid dalam penggunaan media masih kurang. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar murid, yang terlihat dari sikap kurang antusias, mudah bosan, serta kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, partisipasi aktif murid dalam menjawab pertanyaan maupun mengikuti kegiatan pembelajaran juga masih rendah. Peneliti melakukan analisis terhadap data hasil belajar matematika untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Hasil analisis *pretest* pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan hasil yang kurang optimal. Nilai rata-rata kelas pada *pretest* yaitu 61 hanya 3 murid dari 10 murid yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70, sehingga tingkat ketuntasan belajar yang dicapai hanya sebesar 30%.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas II SD Negeri 2 Karangtengah belum berjalan secara optimal dan hasil belajar murid masih tergolong rendah. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya perbaikan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika. Solusi yang dapat dilakukan adalah menerapkan pendekatan dan media yang sesuai dengan karakteristik murid kelas II SDN 2 Karangtengah. Pendekatan *deep learning* mencakup tiga elemen utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* yang mendukung terciptanya pembelajaran

bermakna, penuh perhatian, dan menyenangkan. Pendekatan *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan sehingga murid dapat berpartisipasi aktif, merasa nyaman, serta berani mengekspresikan pendapat (Nur, 2017). Pemilihan pendekatan ini sesuai dengan karakteristik murid yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Untuk mendukung hal tersebut, digunakan media konkret yang membantu mempermudah pemahaman konsep pecahan yang bersifat abstrak. Media konkret adalah perangkat atau objek yang dapat terlihat dan disentuh secara langsung dalam proses belajar (Lisnasari, dkk., 2024). Melalui penggunaan benda nyata, murid dapat memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan secara lebih sederhana dan bermakna (Ali, 2023).

Dengan demikian penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar. Minat belajar merupakan sebuah rasa keingintahuan yang disertai dengan keinginan serta rasa ingin tahu terhadap aktivitas belajar yang dilakukan dengan senang tanpa adanya paksaan dari pihak apapun. (Hidayah, dkk., 2023). Hasil belajar matematika adalah pencapaian akhir yang diraih oleh murid selama proses pembelajaran matematika, yang ditandai dengan adanya perubahan yang dapat terlihat baik secara langsung maupun yang bisa diukur (Cahyani, dkk., 2023). Menurut Bloom (Kasanah & Pratama, 2024) hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi pecahan pada murid kelas II SDN 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026? (2) Apakah penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan minat belajar matematika materi pecahan pada murid kelas II SDN 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026? (3) Apakah penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada murid kelas II SDN 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026? dan (4) Bagaimana kendala dan solusi penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi pecahan pada murid kelas II SDN 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026?.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif tentang kondisi sosial tertentu yang dilaksanakan oleh peneliti untuk meningkatkan mutu kinerja tugasnya (Wahyudi, 2024). Subjek penelitian ini adalah guru kelas II dan murid kelas II SD Negeri 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026. Data penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil evaluasi, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret untuk meningkatkan minat belajar. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan triangulasi yang digunakan mencakup triangulasi teknik (observasi, wawancara, dan tes) serta triangulasi sumber (guru, murid, dan observer). Menurut Sugiyono (Susanto & Jailani, 2023) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menginterasikan beragam data serta sumber yang sudah ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar murid pada materi pecahan kelas II SD Negeri 2 Karangtengah dengan indikator capaian penelitian sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pendekatan *Joyfull Learning* dengan Media Konkret

Penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret yaitu penggabungan tahap-tahapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan penggunaan media konkret dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Uno dan Nurdin (Pastika, 2023), *Joyfull Learning* adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan. Tahapan penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dari siklus I sampai siklus III menggunakan pendapat dari Khamidah dkk., (2025), yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap penyampaian, (3) tahap pelatihan, (4) tahap akhir pembelajaran. Pemilihan penggunaan media konkret dalam penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dikarenakan menurut Aditya dkk., (2021) kelebihan media konkret yaitu: media digunakan untuk memudahkan murid dalam memahami materi yang diajarkan. Alasan lain untuk memanfaatkan media termasuk menyederhanakan informasi, meminimalkan penggunaan kata, menyelaraskan pandangan, menarik minat, dan mempercepat waktu. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi pecahan. Hal ini dapat di buktikan dengan hasil observasi penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Pendekatan *Joyfull Learning* dengan Media terhadap Guru dan Murid pada Siklus I-III

Tahapan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru	Murid	Guru	Murid	Guru	Murid
	%	%	%	%	%	%
Tahap persiapan	84,16	82,49	88,33	84,99	90,00	86,66
Tahap penyampaian dengan media konkret	78,33	78,33	88,33	84,16	91,66	90,00
Tahap pelatihan dengan media konkret	78,33	78,33	85,83	84,99	93,33	91,66
Tahap akhir pembelajaran	84,16	76,66	86,66	82,49	91,66	91,66
Rata-rata	81,24	78,95	87,28	84,16	91,66	89,99

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan, bahwa dari siklus I ke siklus III ketepatan guru dan kesungguhan murid dalam pelaksanaan penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata tingkat ketepatan guru sebesar 81,24%, lalu meningkat menjadi 87,28% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 91,66. Selain itu, rata-rata tingkat kesungguhan murid juga meningkat dari siklus I sebesar 78,95% menjadi 84,16% pada siklus II, dan pada siklus III menjadi 89,99%. Adapun indikator yang belum tercapai pada setiap siklus dianalisis melalui kegiatan refleksi untuk menemukan kendala dan menentukan solusi perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus I, penerapan tahapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret belum terlaksana secara optimal, yang ditunjukkan oleh aktivitas guru yang berada pada kategori baik, sedangkan aktivitas murid masih pada kategori cukup. Persentase terendah terdapat pada tahap penyampaian dengan media konkret dan tahap pelatihan berbantuan media konkret, di mana murid masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sekelompok sehingga diskusi belum berjalan efektif.

Selain itu, guru belum maksimal dalam mengarahkan murid untuk memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain, sehingga interaksi antarmurid masih kurang berkembang. Pada siklus II, guru mulai meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan arahan yang lebih jelas dalam pembentukan kelompok, serta membimbing murid agar dapat bekerja sama secara lebih efektif. Guru juga lebih aktif memfasilitasi diskusi dan memberi kesempatan kepada murid untuk menyampaikan pendapat maupun menanggapi hasil kerja kelompok lain, sehingga aktivitas guru dan murid meningkat dan berada pada kategori baik. Namun, masih terdapat kendala seperti adanya murid yang kurang fokus dan belum berani menyampaikan pendapat, sehingga capaian pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi indikator yang ditetapkan. Selanjutnya, pada siklus III, pembelajaran mencapai kategori sangat baik dengan persentase ketuntasan mencapai 85%, di mana guru dan murid telah mampu menerapkan tahapan pendekatan *Joyfull Learning* secara maksimal, terutama pada tahap penyampaian dan pelatihan berbantuan media konkret yang mengalami peningkatan signifikan.

Pada tahap persiapan, guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran seperti memantik perhatian, menyiapkan kondisi kelas, dan memotivasi murid agar siap belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal murid sehingga guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kesiapan dan kebutuhan mereka (Ramadhani & Aprilia, 2024). Selanjutnya, pada tahap penyampaian dengan media konkret guru memanfaatkan media konkret untuk menyajikan materi secara lebih jelas melalui benda nyata agar murid dapat mengamati dan memahami konsep secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Amelia, 2023). Pada tahap pelatihan berbantuan media konkret, guru membentuk kelompok dan memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih menggunakan media konkret, sehingga murid dapat terlibat aktif melalui praktik dan diskusi (Khamidah, dkk., 2025). Pada tahap akhir, murid mempresentasikan hasil diskusi, memberikan tanggapan, dan melakukan refleksi, yang bertujuan untuk melatih keberanian, komunikasi, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi (Hurriyati, dkk., 2022).

2. Peningkatan Minat Belajar

Minat belajar memberi dampak yang signifikan terhadap proses belajar karena tanpa adanya ada minat dan keseriusan dari murid maka mereka tidak akan merasakan kepuasan dalam pembelajaran (Laoli, dkk., 2024). dengan indikator yang diukur yaitu: (1) rasa senang; (2) ketertarikan dalam belajar; (3) perhatian murid; (4) keterlibatan dalam belajar Primastami & Insani (2024).

Tabel 2. Perbandingan Hasil Minat Belajar Murid pada Siklus I-III

No.	Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1
		%	%	%	%	%
1.	Rasa senang	75,00	81,25	83,33	87,50	93,75
2.	Ketertarikan dalam belajar	81,25	83,33	83,33	87,50	93,75
3.	Perhatian murid	72,91	77,08	81,25	83,33	87,50
4.	Keterlibatan dalam belajar	72,91	81,72	83,33	87,50	93,75
Rata-rata		75,51	80,72	82,81	86,45	92,18

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa minat belajar murid pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan pada setiap indikator. Pada siklus I, rata-rata

minat belajar murid sebesar 75,51% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 80,72% pada pertemuan kedua. Indikator rasa senang meningkat dari 75,00% menjadi 81,25%, ketertarikan dalam belajar meningkat dari 81,25% menjadi 83,33%, perhatian murid meningkat dari 72,91% menjadi 77,08%, dan keterlibatan dalam belajar meningkat dari 72,91% menjadi 81,72%, meskipun perhatian dan keterlibatan murid masih belum optimal. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata minat belajar murid kembali meningkat menjadi 82,81% pada pertemuan pertama dan 86,45% pada pertemuan kedua. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator, yaitu rasa senang mencapai 87,50%, ketertarikan dalam belajar mencapai 87,50%, perhatian murid mencapai 83,33%, dan keterlibatan dalam belajar mencapai 87,50%, sehingga murid mulai lebih aktif, antusias, dan fokus dalam pembelajaran. Pada siklus III, rata-rata minat belajar murid mencapai 92,18% dengan seluruh indikator berada pada kategori sangat baik, yaitu rasa senang dan ketertarikan dalam belajar mencapai 93,75%, perhatian murid mencapai 87,50%, serta keterlibatan dalam belajar mencapai 93,75%. Dengan demikian, penerapan pendekatan Joyfull Learning dengan media konkret terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar murid dan telah mencapai indikator ketercapaian penelitian yang ditetapkan, yaitu sebesar 85%.

Menurut Harjanto (2021) minat belajar adalah faktor pendukung lain dalam mencapai keberhasilan prestasi belajar murid. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dapat meningkat melalui tingginya minat belajar atau dapat diartikan besarnya minat akan berdampak pada hasil belajar. Saat murid merasa senang diharapkan murid akan muncul minat atau ketertarikan pada materi pembelajaran dan mudah menerima materi yang akan diajarkan. Murid yang memiliki minat yang besar terhadap kegiatan belajar akan lebih serius dan antusias dibandingkan murid yang tidak memiliki minat untuk belajar (Setiawan dkk., 2019).

3. Peningkatan Hasil Belajar

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Materi Pecahan pada Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1
	%	%	%	%	%
90-100	10,00	10,00	30,00	40,00	50,00
80-89	30,00	50,00	30,00	60,00	50,00
70-79	10,00	10,00	20,00	-	-
60-69	40,00	30,00	20,00	-	-
50-59	10,00	-	-	-	-
40-49	-	-	-	-	-
<40	-	-	-	-	-
Jumlah	100	100	100	100	100
Skor Tertinggi	93,75	100	100	100	100
Skor Terendah	56,25	62,50	68,75	81,25	81,25
Rata-rata	73,12	79,37	82,50	89,42	91,25
Murid Tuntas	50,00	70,00	80,00	100	100
Murid Belum Tuntas	50,00	30,00	20,00	-	-

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar murid sebesar 73,12% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 79,37% pada pertemuan kedua, namun capaian tersebut masih menunjukkan bahwa hasil belajar murid belum optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran agar pemahaman murid terhadap materi dapat meningkat secara lebih

maksimal. Pada siklus II hingga siklus III, rata-rata hasil belajar murid menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Pada siklus II, rata-rata nilai mencapai 82,50% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 89,42% pada pertemuan kedua. Selanjutnya, pada siklus III rata-rata hasil belajar murid kembali meningkat menjadi 91,25%. Peningkatan rata-rata pada setiap pertemuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar murid secara bertahap dan berkelanjutan.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika tentang pecahan diukur melalui soal evaluasi sebanyak 10 butir dengan jenis soal 7 soal pilihan ganda dan 3 soal isian singkat. Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini didukung adanya refleksi untuk memperbaiki penerapan pendekatan *Joyfull Learning* tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada penelitian ini berdasarkan pada perolehan nilai soal evaluasi dengan jenjang kognitif C1-C3. Hasil belajar dalam konteks ini adalah penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wicaksono & Iswan, 2019). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima pengalaman belajar berupa nilai yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Fitri dkk., 2022, hlm. 3). Menurut Sumarni & Manurung, (2023) perolehan hasil belajar didapatkan melalui proses pencapaian pada proses belajar terhadap materi yang dipelajari.

4. Kendala dan Solusi

Penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret terdapat kendala yang ditemukan pada siklus I sampai siklus III, yaitu (1) murid kurang aktif saat proses pembelajaran, (2) murid kurang fokus saat guru menjelaskan materi atau saat menjelaskan kegiatan pembelajaran, (3) beberapa murid sulit dikondisikan saat dibimbing berkelompok oleh guru, (4) beberapa murid belum berani berpendapat saat ditanya oleh guru, (5) saat berkelompok perhatian murid teralihkan pada teman dan media, dan (6) beberapa murid masih bermain dengan temannya.

Solusi untuk mengatasi kendala pada siklus I, II, III, yaitu (1) guru memberikan motivasi kepada murid agar lebih aktif, (2) guru bisa menggunakan media yang dapat menarik fokus siswa saat menjelaskan, (3) guru mengondisikan murid dengan melakukan ice breaking agar murid fokus kembali, (4) guru memberikan motivasi kepada murid agar lebih aktif dan berani berpendapat, (5) guru mengarahkan murid agar fokus pada tugas yang diberikan, dan (6) guru menegur dan memberikan pengertian kepada murid. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sukirman, 2016) proses pemberian bantuan secara terus menerus dan sistematis oleh guru kepada murid dalam rangka memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi, sehingga murid memiliki kemampuan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan temuan Abadiyah dkk., (2020) solusi adalah cara atau jalan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tanpa adanya tekanan. Menurut Novita dkk., (2023) solusi dapat berupa strategi, rencana, tindakan konkret, atau langkah-langkah yang diambil untuk mengatasi kesulitan atau mencapai hasil yang diinginkan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dengan tahapan: (a) tahap persiapan, (b) tahap penyampaian dengan media konkret, (c) tahap pelatihan berbantuan media konkret, (d) tahap akhir; (2) Penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan minat belajar murid; (3) Penerapan pendekatan *Joyfull Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar pecahan pada murid kelas II SD Negeri 2 Karangtengah tahun ajaran 2025/2026; (4) Kendala yang timbul meliputi pengelolaan kelas, kurangnya fokus murid dan keaktifan. Solusi yang dilakukan yaitu meningkatkan pengelolaan kelas serta memberikan bimbingan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, E., Rokhmad, N., Permatasari, P., & Sholihah, N. (2020). Solusi terhadap Permasalahan Internal dan Eksternal pada Seksi Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Administrasi Pendidikan* <https://doi.org/10.15642/japi.2020.2.2.0>
- Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654-661. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- Ali, A. M. (2023). Analisis Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Materi Pengukuran di SD Supriyadi 02 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4140-4150.
- Amelia, L. (2023). Pemanfaatan Strategi *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Al-Ihda': *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 18(2), 1060-1069.
- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Papan Diagram pada Siswa Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 915-925.
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Mandiri*, 33(1). 1-12. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>
- Harjanto, D., Istiatin, I., & Sarsono, S. (2021). Motivation, Independence, Interest in Learning and Learning Methods to the Learning Achievements of Students of Sma Batik 2 Surakarta. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 5(3), 1985-1993.
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta. *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 1-10.
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode *Joyfull Learning* dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119-123.
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146-162.
- Khamidah, S. N. N., Noviyanti, E. P. N. I., Kurniawati, M. S., Anggita, S. M., Akhriyani, Y., & Yulia, N. M. (2025). Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(02), 165-174.
- Laoli, T. R., Lahagu, A., Harefa, Y., & Telaumbanua, W. A. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kelas VIII SMP. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1241-1252. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Lisnasari, S. F., Jainab, J., Datten, D., & Pelista, P. (2024). Dampak Penggunaan Media Konkret dalam Manajemen Pembelajaran terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 449-457. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2889>
- Novita, D., Supatmin, S., & Sutiman, S. (2023). Solusi Pintar Mengelola Keuangan untuk Anak Usia Dini dan Milenial di Yayasan Latar Hati Sawangan. *Jurnal Pengabdian Tangerang Selatan: JURANTAS*, 1(3), 100-106. <https://doi.org/10.58174/jrt.v1i3.39>
- Nur, S. (2017). Pendekatan *Joyful Learning* Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) di Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 16(2), 376-388.

- Pastika, I. M. (2023). *Joyfull Learning* Management and its Implication in Learning Revolution. *Indonesian Journal of Educational Administration*, 14(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v14i1.2093
- Prastiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Ramadhani, A., & Aprilia, R. (2024). Penerapan *Joyful Learning* dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134-146. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377>
- Santiani, S. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 50-57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Setiawan, W., & Rojabiyah, A. B. (2019). Analisis minat belajar peserta didik MTS Kelas VII dalam pembelajaran matematik materi aljabar berdasarkan gender. *Journal On Education*.
- Sukirman, S. (2016). Peranan Bimbingan Guru dan Motivasi Belajar dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Metro Tahun 2010. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 23
- Sumarni, S., & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model *Project Based Learning* pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862-2871. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1>
- Wahyudi, (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Untuk Guru Dan Calon Guru). Surakarta. UNS Press.
- Wicaksono, D, & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, III. 111-126. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis *Mathematical Cognition* Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367-6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>