

Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 1 MASIRI

La Eru Ugi¹, Riska Amaliya Harsi²

1. Dosen, Program Studi Matematika Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau
2. Mahasiswa, Program Studi Matematika Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau
e-mail: laeruugi@unidayan.ac.id

(Received: 21-12-2021.; Reviewed: 1-4-2022; Accepted: 25-4-2022)

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media kartu dalam model pembelajaran *Joyful Learning* dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media kartu dalam model pembelajaran *Joyful Learning* dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode eksperimen, dengan populasi yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Masiri sedangkan sampel yaitu kelas V_B sebagai kelas eksperimennya dan kelas V_A sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan yakni statistik deskriptif dan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata kemampuan dalam pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sebesar 56,25 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 33,33. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis di peroleh bahwa $t_{hitung} = 2,446$ dengan $df = 29$ dan signifikan (2-tailed) = $0,021 < (\alpha) (0,05)$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berbeda secara nyata. Artinya ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* terhadap pemahaman konsep peserta didik SD Negeri 1 Masiri.

Kata Kunci: Media Kartu, *Joyful Learning*, Pemahaman Konsep

Abstract

The problem in this study was whether there was a significant effect of using card media in the Joyful Learning model in developing students' conceptual understanding of the fifth grade fraction material at SD Negeri 1 Masiri. The purpose of the study was to determine the significant effect of using card media in the Joyful Learning model in developing students' conceptual understanding of the fifth grade fraction material at SD Negeri 1 Masiri. This study was a quantitative research with experimental method, with a population of all fifth grade students of SD Negeri 1 Masiri while the sample was class VB as the experimental class and class VA as the control class. The instrument used in this study was a written test. Data analysis techniques used were descriptive statistics and inferential statistics. The results of the study using descriptive analysis obtained the average value of students' ability in understanding concepts in the experimental class was 56.25 while in the control class the average value was 33.33. Based on the results of the analysis of hypothesis testing, it was obtained that $t_{count} = 2.446$ with $df = 29$ and significant (2-tailed) = $0.021 < (\alpha) (0.05)$. So that, it was concluded that H_0 was rejected and H_1 was accepted. This meant that the average of the experimental class and the control class was significant different. This means that there was a significant effect of using the Joyful Learning learning model on the understanding of students' concepts in SD Negeri 1 Masiri.

Keywords : One Or More Word(S) Or Phrase(S), That It's Important, Spesific, Or Representative For The Article

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan lembaga pertama bagi para peserta didik untuk belajar menulis, membaca dan berhitung. Kemampuan berhitung di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan yakni menanamkan dan meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan matematika. Maka dari itu perlunya pendampingan kepada para peserta didik agar tidak merasa asing dengan matematika dan sedikit demi sedikit akan menyukai pelajaran matematika.

Matematika sangat mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya peranan matematika, timbulnya harapan agar pemahaman konsep siswa dalam matematika dapat ditingkatkan lagi. Akan tetapi dalam kenyataannya menunjukkan pemahaman konsep para siswa masih tergolong sangat rendah. Hal ini disebabkan karena masih banyaknya anggapan siswa yang menganggap pembelajaran matematika itu membosankan dan sukar untuk di pahami.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Masiri menyatakan bahwa di sekolah tersebut pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas mandiri. Penggunaan metode ini belum bisa mengatasi pemahaman konsep para siswa pada pelajaran matematika. Meskipun sudah dilakukan berbagai cara agar bisa meningkatkan pemahaman konsep, tetapi masih juga belum bisa mengatasi masalah pemahaman konsep bagi para siswa. Pemahaman konsep yaitu memahami sesuatu dengan mudah dan dapat dimengerti. Pemahaman konsep merupakan dasar utama dalam pembelajaran matematika. Herman (2005) dalam (Hasanah, 2019: 9) menyatakan bahwa belajar matematika itu memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep, konsep-konsep ini akan melahirkan teorema atau rumus.

Dalam usaha meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa, guru mengganti suasana pembelajaran di dikelas dengan menggunakan suatu model yang menarik dan menyenangkan agar menghindari siswa dari rasa jenuh sehingga akan terciptanya suasana belajar yang nyaman. Suasana belajar akan menyenangkan jika siswa belajar sesuai dengan apa yang dikehendakinya yakni, salah satunya adalah pada model pembelajaran *Joyful Learning* atau pembelajaran menyenangkan.

Joyful Learning berasal dari kata *Joyful* yang berarti menyenangkan sedangkan *Learning* adalah pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan *Joyful Learning* adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran. *Joyful Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure). Pendekatan *Joyful Learning* membuat peserta didik berani berbuat, berani mencoba, berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan mempertahankan pendapat sehingga tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan dan tertekan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Joyful Learning* adalah: (Munayasari, 2013: 9), yaitu: 1) Guru menjabarkan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab; 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan untuk disesuaikan pada waktu itu juga; 3) Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa disuruh mendemonstrasikan di depan kelas; 4) Cara menunjuk siswa untuk mengerjakan di depan dengan cara permainan; 5) Siswa menyimpulkan materi yang dipelajari; 6) Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mendemonstrasikan jawaban ke depan kelas.

Model pembelajaran *Joyful Learning* juga memerlukan media perangsang yang membuat siswa menjadi lebih aktif, dan nyaman ketika dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu juga, media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru jelaskan pada saat pemberian materi kepada para siswa. Oleh karena itu, di butuhnya media sederhana yang dapat membantu siswa dalam menangkap serta memahami materi yang telah di jelaskan salah satunya adalah media kartu mika pecahan.

Kartu mika pecahan merupakan suatu media pembelajaran yang bisa membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas. Menurut Mulyani (2006) dalam (Hestuaji, 2012: 2) permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika.

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang timbul yaitu : 1) Rendahnya hasil belajar matematika siswa; 2) Siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran; 3) Guru hanya memberikan informasi atau penjelasan satu arah (guru menjelaskan dan siswa mendengarkan); 4) Guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang cenderung membuat siswa merasa jenuh berada di dalam kelas; 5) Metode yang paling sering digunakan adalah metode ceramah.

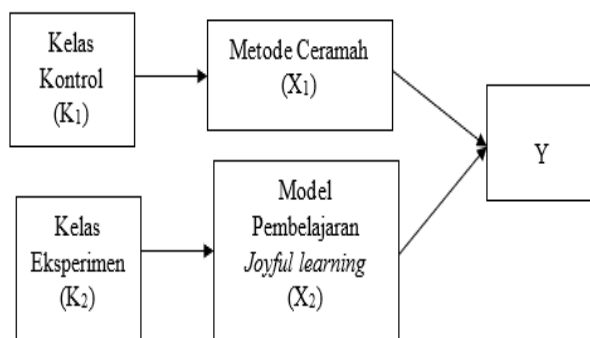
Untuk mengefisiensikan waktu dan lebih fokusnya penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang ada yaitu, penggunaan media kartu domino pecahan dalam model pembelajaran *Joyful Learning* untuk menembangkan pemahaman konsep materi pecahan kelas V SD pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah ada pengaruh signifikan media kartu dalam model pembelajaran *Joyful Learning* dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri ?

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat (Arikunto, 2010: 207). Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil Tahun ajaran 2021/2022 di SD Negeri 1 Masiri, Kelurahan Masiri, Kecamatan Batauga, Kabupaten Buton Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Masiri tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 orang siswa dan tersebar pada 2 kelas paralel, yaitu kelas V_A sebanyak 15 orang dan kelas V_B sebanyak 17 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu kelas V_A dan kelas V_B SD Negeri 1 Masiri, kelas V_B sebagai kelas eksperimennya dan kelas V_A sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh (Sampel Sensus). Menurut (Sugiyono, 2014: 118) yaitu teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dari pernyataan tersebut maka sampel yang diambil adalah berjumlah 35 siswa.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) yang di maksud pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Joyful Learning*, sedangkan Variabel terikat (Y) adalah pemahaman konsep peserta didik. Dan dari kedua variabel tersebut dapat digambarkan desain penelitiannya seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- K₁ : Kelas kontrol
- K₂ : Kelas Eksperimen
- X₁ : Metode Ceramah
- X₂ : Model Pembelajaran *Joyful Learning*
- X₂ : Model Pembelajaran *Joyful Learning*
- Y : Pemahaman Konsep Peserta Didik

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk uraian sebanyak 5 butir soal. Tes ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* serta penggunaan media kartu mika pecahan pada materi pecahan Sebelum diberikan kepada sampel, tes tersebut terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Menurut (Sugiyono, 2017: 147) yang dimaksud dengan analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif meliputi, rata-rata (Mean), standar deviasi, modus, median, dan varians

Statistik inferensial yaitu membuat prediksi dari kesimpulan pada saat teknik pengumpulan data, sehingga dengan menggunakan teknik ini kita dapat mengambil data dari sampel yang kita pilih untuk kemudian membuat generalisasi tentang suatu populasi.

Uji Analisis Prasyarat

Uji Normalitas

Dalam uji normalitas menggunakan rumus chi-square atau chi kuadrat yakni (Riduwan, 2006: 180):

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

$x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ artinya data terdistribusi normal

$x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ artinya data tidak terdistribusi normal

Dalam penelitian, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0 dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan kriteria jika tingkat signifikan pada $P > 0,05$, maka data itu

berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan pada $P < 0,05$ maka distribusi data adalah tidak normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui suatu data homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji F. Adapun langkah-langkah pengujian homogenitas sebagai berikut:

Hipotesis

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ artinya variansi populasi homogen

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ artinya variansi populasi tidak homogen

Taraf signifikan $\alpha = 5\%$

Statistic uji : (Riduwan, 2006: 100)

$$F = \frac{\text{variansi tertinggi}}{\text{variansi terendah}}$$

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ artinya data homogen

$F_{hitung} \geq F_{tabel}$ artinya data tidak homogen

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji F dengan bantuan SPSS 21.0 dengan kriteria jika tingkat signifikan pada $P > 0,05$, maka data memiliki varians yang sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai signifikan pada $P < 0,05$ maka data memiliki varians yang berbeda (heterogen).

Uji Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelas eksperimen secara signifikan dengan rerata kelas kontrol. Jenis uji persamaan dua rata-rata:

Jika data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu: (Hartono, 2008: 208)

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\frac{SD_x^2}{\sqrt{N-1}} + \frac{SD_y^2}{\sqrt{N-1}}}$$

Keterangan:

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N = Jumlah Sampel

Dalam penelitian, dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0 dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan kriteria jika tingkat signifikannya pada $P > 0,05$, maka H_1 diterima. Sebaliknya jika $P < 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD Negeri 1 Masiri. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* di kelas eksperimen yaitu kelas V_B dan metode ceramah dilakukan di kelas kontrol yaitu kelas V_A. Pengujian dalam penelitian ini adalah menggunakan tes uraian.

Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* di kelas eksperimen dan metode ceramah di kelas kontrol hasilnya dapat dilihat pada saat pemberian tes uraian kepada siswa. Adapun hasil analisis deskriptif data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil analisis deskriptif eksperimen dan kontrol

		Statistics	
		eksperimen	Kontrol
N	Valid	16	15
	Missing	0	1
Mean		56,25	33,33
Median		60,00	40,00
Std. Deviation		26,045	26,095
Variance		678,333	680,952
Range		90	70
Minimum		10	0
Maximum		100	70

Berdasarkan tabel 1. di atas hasil analisis deskriptif Pemahaman Konsep Siswa Kelas eksperimen mempunyai hasil tes lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hasil tersebut bisa dilihat pada hasil analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kemampuan dalam pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sebesar 56,25 dengan standar deviasi sebesar 26,045, median sebesar 60,00, varians sebesar 678,333, range sebesar 90, minimum sebesar 10 dan maksimum sebesar 100. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 33,33 dengan standar deviasi sebesar 26,095, median sebesar 40,00, varians sebesar 680,952, range sebesar 70, minimum 0 dan maksimum sebesar 70. Sehingga dapat disimpulkan tingkat pemahaman konsep siswa meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dan pemberian alat peraga yakni kartu mika pecahan.

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil output uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS 21.0 seperti pada tabel 2. diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen yaitu 0,200 dan kelas kontrol 0,200. Karena nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, maka ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil analisis uji normalitas

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
kelas eksperimen	,130	16	,200*	,969	16	,821
kelas kontrol	,166	15	,200*	,891	15	,069

Uji Homogenitas

Setelah kedua kelompok sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari homogenitasnya. Berdasarkan hasil output homogenitas varians dengan menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 21.0 seperti pada tabel 3. diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,800. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data progress siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians data yang sama atau kedua data homogen.

Tabel 3. Hasil analisis uji homogenitas

	Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statisti c	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	,065	1	29	,800
Based on Median	,054	1	29	,818	
Based on Hasi 1 and with adjusted df	,054	1	28,92 6	,818	
Based on trimmed mean	,068	1	29	,796	

Uji Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis ternyata diperoleh kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t (uji beda rata-rata) dengan bantuan program SPSS 21.0. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis seperti pada tabel 4. di peroleh bahwa $t_{hitung} = 2,446$ dengan $df = 29$ dan signifikan (2-tailed) = $0,021 < (\alpha) (0,05)$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas

kontrol adalah berbeda secara nyata. Artinya ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* terhadap pemahaman konsep peserta didik SD Negeri 1 Masiri.

Tabel 4. Hasil analisis uji hipotesis

Independent Samples Test					
t-test for Equality of Means					
		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil	Equal variances assumed	2,446	29	,021	22,917
	Unequal variances assumed	2,446	28,864	,021	22,917

Pembahasan

Pada saat dilakukannya pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dan menggunakan alat peraga media kartu mika pecahan sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Pada pertemuan I dan II pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen cukup memuaskan dan tidak banyak mengalami hambatan. Pada saat pembagian kelompok dan pemberian kartu sebagian siswa langsung bisa menyesuaikan diri dengan model pembelajaran *Joyful Learning* yang diterapkan di dalam kelas, terutama di saat pembentukan kelompok sehingga proses pembelajaran ini tidak membutuhkan waktu atau proses yang lama untuk bisa memahami materi yang telah diberikan. Berbanding terbalik pada pelaksanaan perlakuan di kelas kontrol, pada pertemuan I dan II pun masih cukup menyita proses pembelajaran. Pemahaman siswa masih kurang untuk penggunaan metode ceramah, hanya satu atau dua siswa saja yang bisa menangkap materi yang diberikan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Cataricnactur (2008) dalam (Purwiyastuti, 2009), menyebutkan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman konsep siswa sehingga waktu yang dibutuhkan sedikit. Hal ini dapat dilihat dari kelas eksperimen yang mempunyai hasil tes lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hasil tersebut bisa dilihat pada hasil analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata yakni kemampuan dalam pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sebesar 56 dengan minimum sebesar 10 dan maksimum sebesar 100. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 33,33 dengan minimum 0 dan maksimum sebesar 70. Sehingga dapat disimpulkan tingkat pemahaman konsep siswa lebih baik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dan pemberian alat peraga kartu mika pecahan.

Pelaksanaan pemberian model pembelajaran *Joyful Learning* dan pemberian alat peraga kartu mika pecahan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran siswa, karena dapat meningkatkan pemahaman serta membangun suasana belajar yang rileks dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan

penelitian (Hermawan et al., 2014) menyatakan bahwa pada hakikatnya *Joyful Learning* tidak mengharuskan siswa untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan *Joyful Learning* menciptakan interaksi antar guru dan siswa dalam suasana yang rileks dan tanpa tekanan.

Hasil setelah diberikan pemberian tes uraian kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, bisa dilihat dari hasil analisis uji hipotesis. Hasil analisis uji hipotesis di peroleh bahwa $t_{hitung} = 2,446$ dengan $df = 29$ dan signifikan (2-tailed) = $0,021 < (\alpha) (0,05)$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning*.

Proses pembentukan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar perlu adanya pendekatan yang baik serta lingkungan yang erat kaitannya dengan bermain. Dengan diberlakukannya pendekatan tersebut siswa tidak akan merasa jenuh ketika sedang berada dalam proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan hasil analisis diatas dapat ditafsirkan bahwa pemahaman konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan berbantuan alat peraga media kartu mika pecahan bisa menjadi alternatif pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Darmansyah (2011) dalam (Hermawan et al., 2014) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan atau model *Joyful Learning* akan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal sehingga berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Pendekatan dengan menyinggung dunia bermain menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa tetapi guru juga harus dapat meminimalisir dan mengontrol saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil analisis deskriptif hasil dan hasil analisis hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu pada model pembelajaran *Joyful Learning* untuk mengembangkan pemahaman konsep materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media kartu dalam model pembelajaran *Joyful Learning* untuk mengembangkan pemahaman konsep pada materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri.

Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Hartono, H. (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Hasanah, I. N. (2019). *Profil Pemahaman Konsep Teori Pirie Dan Kieren Pada Penyelesaian Masalah Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Geometri Di Smp Berbasis Boarding School*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Hermawan, D., Putra, M., & Suniasih, N. W. (2014). Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Hestuaji, Y. (2012). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012*. file:///D:/proposalskripsi/data/pengaruh-media-kartu-domino-terhadap-pemahaman-konsep-pecahan-bagi-siswa-kelas-iii-sdn-gugus-kihajar-dewantara-karangtengah-wonogiri-tahun-2012-skripsi-oleh-yogi-hestuaji-nim-k-pendidik.pdf

Munayasari, I. D. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Pendekatan Bermain Di Luar Kelas Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Irisan Dan Gabungan Bagi Peserta Didik Kelas VII F SMP N 1 Limbangan Kendal Tahun Pelajaran 2012/201*. IAIN Walisongo.

Purwiyastuti, P. (2009). *Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar Matematika (PTK di Kelas VII SMP Negeri 2 Sidoarjo)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Riduwan, R. (2006). *Metode Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.

Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, CV.