

PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING* DENGAN *PUZZLE GAME* BERBASIS *EKSPERIMEN*: MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA

¹Eva Luthfi Fakhru Ahsani, ²Adiba Praharsini

¹²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah, IAIN Kudus

E-Mail : evaluthfi@iainkudus.ac.id , adibapraharsini@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Joyful Learning learning with Experiment-based Puzzle Games in increasing student learning interest in Class IV Science at MI Muhammadiyah 2 Kudus accompanied by various factors that support and hinder it. This research is included in the descriptive qualitative research where the type of research is field research. Data will be obtained through interviews, observation and documentation of research subjects, namely teachers and students at MI Muhammadiyah 2 Kudus. The validity of the data obtained will be tested by testing the validity of the data in the form of extending observations, increasing persistence and member checks. The data analysis that will be carried out uses Miles and Huberman's theory. The results of this study indicate that the application of Experiment-based Joyful Learning with Puzzle Games in class IV Science subjects at MI Muhammadiyah 2 Kudus begins with preliminary activities, core activities and closing activities. Joyful Learning Learning with Experiment-based Puzzle Game was able to increase students' interest in learning, namely at the 1st meeting with results (55%: Fairly Good), 2nd meeting with results (60%: Fairly Good), 3rd meeting with results (64% : Good), and the 4th meeting with results (66% : Good). The supporting factors for Joyful Learning with experimental-based Puzzle Games are teachers and students, while the inhibiting factors are facilities and infrastructure as well as observational tools and materials. Factors supporting interest in learning for grade IV students in Science Subjects, namely teachers, students, student conditions, class conditions and the inhibiting factors are the lack of parental assistance and appreciation given by outstanding students as well as item numbers 9 and 14 indicators of interest in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran Joyfull Learning dengan Puzzle Game berbasis Eksperimen dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus disertai dengan berbagai faktor yang mendukung dan menghambatnya. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif deskriptif dimana jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan. Data akan didapatkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi kepada subyek penelitian yaitu guru dan siswa di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Data yang didapatkan akan diuji keabsahannya dengan uji keabsahan data berupa perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dan member check. Analisis data yang akan dijalankan menggunakan teori milik miles dan huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Joyfull Learning dengan Puzzle Game berbasis eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembelajaran Joyfull Learning dengan Puzzle Game berbasis eksperimen mampu meningkatkan minat belajar siswa yaitu pada pertemuan ke-1 dengan hasil (55% : Cukup Baik), pertemuan ke-2 dengan hasil (60% : Cukup Baik), pertemuan ke-3 dengan hasil (64% : Baik), dan pertemuan ke-4 dengan hasil (66% : Baik). Faktor pendukung pembelajaran Joyfull Learning dengan Puzzle Game berbasis eksperimen yaitu guru dan siswa, sedangkan faktor penghambatnya adalah sarana dan prasarana serta alat dan bahan pengamatan.

Faktor pendukung minat belajar siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA yaitu guru, siswa, keadaan siswa, keadaan kelas dan faktor penghambatnya adalah kurangnya pendampingan orang tua dan penghargaan yang diberikan siswa berprestasi serta nomer item 9 dan 14 indikator minat belajar.

Kata Kunci: *Joyfull Learning; Puzzle Game; Eksperimen; Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di lembaga pendidikan disusun agar memotivasi, menantang, menyenangkan dan interaktif supaya peserta didik bisa turut berpartisipasi dan menyediakan ruang demi mengembangkan kemandirian, kreativitas dan prakarsa yang diselaraskan dengan perkembangan psikis dan fisik, minat serta bakat yang dimilikinya. Berdasarkan hal tersebut, siswa harus diposisikan menjadi subjek dan objek ketika belajar; keadaan ini mengharuskan siswa berperan sebagai manusia yang kreatif, aktif dan dinamis. Akibatnya, setiap sesi wajib dirancang sedemikian rupa sehingga siswa menemukan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Untuk mencapai pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang maksimal, maka proses pembelajaran harus efisien dan efektif.¹

Demi menggapai tujuan pembelajaran yang maksimal diperlukan pembelajaran yang efektif dan efisien di setiap kelas, termasuk pembelajaran IPA di jenjang pendidikan dasar.² Bagian terpenting dari belajar sains adalah agar anak-anak memahami kesenjangan pengetahuan mereka, memicu keinginan mereka untuk belajar lebih banyak, dan kemudian dapat memanfaatkan apa yang sudah dipelajari dalam situasi dunia nyata tergantung pada apa yang telah diajarkan oleh instruktur mereka. Dalam dunia pendidikan, peran guru memiliki arti yang sangat penting. Tugas dan tanggung jawab untuk mendidik anak-anak mereka adalah yang paling penting.³

Guru yang tanggung jawab utamanya adalah untuk mengajar, membimbing, mengarahkan, mengevaluasi, memprioritaskan, dan memberikan pembelajaran berkualitas tinggi. Fungsi guru sangat menentukan dalam pengembangan siswa yang

¹ Bhaswika Amirotul Fadlilah, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4," *BASIC EDUCATION* 8, no. 14 (2019): 1–347.

² Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiani Citrawati, "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah," *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020).

³ Mujakir Mujakir, "Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *Lantanida Journal* 3, no. 1 (2017): 82–92.

berbudi pekerti dan berkualitas guna ikut mencerdaskan generasi muda bangsa.⁴ Potensi siswa dari minat belajar, kegairahan belajar, penerimaan informasi, dan akan memunculkan hasil dari ilmu yang diperolehnya juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar. Meskipun siswa telah diajarkan topik yang sama berkali-kali, mereka akan kesulitan memahaminya karena mereka mengantuk, kurang bersemangat, dan guru tidak terlalu kreatif dalam metode pengajarannya.⁵ Sehingga, untuk membantu siswa pada akhirnya dapat memecahkan tantangan yang mereka alami di sekolah dan di masyarakat, pengajar harus memunculkan ide-ide segar agar materi pembelajaran yang ditawarkan kepada siswa menjadi mata pelajaran yang disenangi dan mudah dipahami.

Guru berperan penting dalam mengembangkan minat siswa.⁶ Guru diharapkan untuk mempunyai kreativitas dalam mengaitkan materi dengan model atau metode pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran menarik dan menyenangkan salah satunya *Joyfull Learning*. Model *Joyfull Learning* ialah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keingintahuan siswa terhadap sesuatu, hal demikian yang membuat siswa merasakan manfaat dan pengetahuan yang siswa peroleh dan siswa akan menjadi aktif, inovatif, dan kreatif di dalam kelas akan tercipta suasana pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.⁷ Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu jenis pembelajaran yang menjadikan siswa membuat tujuan belajar mereka sendiri yang epik namun capaian belajar utama dari tujuan kegiatan pembelajaran tetap lingkungan belajar dengan konsep menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam rana kognitif dan menjadi cara belajar yang efektif.

Minat merupakan preferensi dan keterikatan pada hal atau aktivitas tertentu, tanpa diminta. Minat juga dapat digambarkan sebagai kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan mengambil tindakan dalam menanggapi hal, orang, atau keadaan yang menarik perhatian seseorang dan membuatnya menyenangkan. Berfokus pada suatu topik dan berusaha untuk mengeksplorasi, mengetahui, memiliki, menguasai, dan

⁴ Bambang Dalyono and Dwi Ampuni Agustina, "Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu," *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2, Oktober (2016).

⁵ Siti Aisyah and Siti Marwiyah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Potensi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PAI," *IQRO: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2018): 71–84.

⁶ Nur Elisa Lusiana et al., "Analisis Pembelajaran Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Dalam Upaya Mengembangkan Minat Dan Bakat Siswa Di Era New Normal," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 30–48, <https://doi.org/10.37216/badaa.v3i1.447>.

⁷ Muqtakdir Nurfalaq et al., "Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Biotek* 10, no. 1 (2022): 102–16.

menghubungkannya adalah karakteristik minat. Minat siswa berperan penting dalam hidupnya dan berdampak signifikan pada perilaku dan sikap mereka.⁸

Wawancara kepada guru kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus, mengatakan bahwasanya siswa merasa kesulitan dalam penjelasan materi dari guru terutama dalam pembelajaran IPA, karena siswa lebih paham ketika belajar langsung dengan media yang lebih konkrit. siswa tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh terhadap penjelasan materi ajar yang disampaikan oleh guru dengan penggunaan metode pembelajaran yang bisa dibayangkan umum seperti ceramah, sehingga menimbulkan siswa kurang mengerti tentang apa yang sudah dipelajari. Mengakibatkan siswa masih mengalami kesulitan dan minat belajar yang kurang terhadap pembelajaran IPA yang dianggap pembelajaran rumit dan membosankan. minat belajar siswa yang kurang terhadap pembelajaran IPA.

Akibat dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA supaya tidak membosankan bagi siswa dan minat belajar menjadi lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dikomunikasikan secara efektif. Perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan cara memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*. Pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan pembelajaran menyenangkan dengan menerapkan proses pembelajaran dan media yang sangat bervariasi. Sedangkan *Puzzle Game* menjadi media sederhana yaitu dengan membongkar dan memasang bagian di atas bingkai atau nampan (alas untuk memainkan kepingan puzzle) yang telah disiapkan di atas meja. Potongan-potongan *puzzle* yang nantinya akan disusun oleh siswa berisi materi-materi pembelajaran IPA yang akan diajarkan. Pembelajaran *puzzle game* siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih mengingat materi dan akan memperhatikan materi yang diajarkan dengan sungguh-sungguh.⁹ Dan *Metode eksperimen* sendiri adalah *Metode Eksperimen* adalah teknik yang memberi kesempatan siswa dalam mendapatkan fakta berdasarkan temuan percobaan yang telah dilaksanakan. *Metode eksperimen* mengajarkan siswa untuk mencari hal baru yang belum mereka peroleh

⁸ Arvi Riwahyudin, "Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2015): 11–23.

⁹ Chamidah, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas I SDN Sidotopo III/05 Surabaya" 2 (2014).

sebelumnya.¹⁰ Upaya yang dapat dilakukan dengan penelitian ini yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran serta memberikan inovasi baru kepada guru dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan terhadap pembelajaran sebelumnya, dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian Sufiani menyatakan bahwasanya *Joyfull Learning* menjadi metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajarannya. Selain itu penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar, misalnya berubahnya keterampilan, sikap dan pengetahuan siswa yang bisa diukur.¹¹ Penelitian Esti menyatakan bahwa peningkatan minat belajar dengan bantuan media Puzzle yang ditunjukkan dengan persentase siswa yang menunjukkan minat belajar sambil belajar, indikator perhatian siswa dalam KBM, dari 21 siswa menunjukkan minat 18 siswa, sedangkan minat belajar partisipasi siswa pada KBM, dari 21 siswa adalah 20 siswa aktif pada pembelajaran, dan pada indikator minat KBM, dari 21 siswa, 20 siswa menunjukkan minat IPS menggunakan media puzzle.¹²

METODE

Jenis penelitian ini yaitu *filed research* dan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu melakukan penelitian di lapangan atau di lokasi tertentu.¹³ Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Subjek penelitian dalam tulisan ini yakni Guru Kelas, dan Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus yang jumlahnya 22 siswa dengan 8 laki-laki dan 14 perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Setelah data didapatkan akan diuji dengan menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan member check.

¹⁰ Gustiman Gustiman, Tahmid Sabri, and Hery Kresnadi, "Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 7, no. 9 (2018).

¹¹ Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121–41.

¹² Esti Tambaru, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Ivb Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang." (Universitas Citra Bangsa, 2020).

¹³ Abizal Muhammad Yati, "METODE KOMUNIKASI DA'I PERBATASAN ACEH SINGKIL DALAM MENJAWABTANTANGAN DAKWAH," *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah* 24, no. 2 (2019).

Kegiatan dalam analisis data pada penelitian kualitatif yaitu dengan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dipaparkan di atas mengenai penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV, yaitu menjelaskan tentang urutan kegiatan pembelajaran dan tahapan pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran yang dilengkapi penggunaan metode dan media pembelajaran yang selaras dengan materi peajarannya.

Urutan Langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat meliputi Kegiatan pendahuluan, yang didalamnya terdapat kegiatan guru membuka kegiatan pembelajaran melalui salma dan berdo'a, pengecekan kehadiran dan kesiapan siswa dengan mengabsennya, memeriksa kerapihan, kemudian pengenalan materi yang hendak diajarkan mengenai daur hidup hewan pada tema 6 subtema 1, kemudian guru mengajak siswa bernyanyi lagu "Daur hidup makhluk hidup" guna untuk menarik perhatian siswa, sikap penasaran siswa terhadap materi dan tidak lupa membangkitkan semangat siswa sebelum kegiatan belajar dimulai.

Kegiatan Inti, di dalam kegiatan ini sudah dikemas ada 4 tahapan penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle game* berbasis *Eksperimen*, 4 tahapan tersebut antara lain: tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan dan tahap penutup. Kegiatan Inti ini menjadi kunci pokok terlaksananya pembelajaran yang sukses, lancar, dan terarah

Kegiatan Penutup, merupakan urutan Langkah kegiatan pembelajaran yang terakhir. Guru mengakhiri dan penutup pembelajaran dengan memberikan evaluasi berupa tanya jawab seputar materi yang sudah diajarkan, memberikan kata-kata semangat dan motivasi agar siswa lebih semangat lagi belajar pada materi-materi selanjutnya, dan diakhiri dengan berdo'a kemudian ditutup dengan salam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat didukung oleh penelitian dari Dilla Febrina dalam Jurnal Buana¹⁴ mengatakan standart proses dimulai dari pembuatan RPP yang mengacu pada standart isi, diteruskan dengan dijalankannya

¹⁴ Dilla Ila Febrina, "Studi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses Di SMA Negeri 7 Padang," *Jurnal Buana* 2, no. 1 (2018): 338.

pembelajaran yang didasarkan pada RPP yang isinya kegiatan pendahuluan, inti, penutup. Kegiatan berikutnya yaitu pengawasan proses pembelajaran yang dijalankan melalui kegiatan pemantauan, pelaporan dan tindak lanjut.

Selanjutnya didalam kegiatan inti terdapat tahapan penerapan pembelajaran itu terdiri dari empat tahapan, yaitu Perispan, Penyampaian, Pelatihan, dan Penutup. Pertama guru menyakan perispan siswa dalam belajar dan membuka pelajaran dengan do,a setelah itu bernyanyi bersama-sama lagu “daur hidup hewan dengan metamorfosisnya” diiringi dengan tepuk-tepuk tangan yang sangat luar biasa semangatnya, kemudian guru menyampaikan materi,tujuan,langkah-langkah pelaksanaan media puzzle game berbasis eksperimen selama proses kegiatan berlangsung. guru membagi alat dan bahan kemudian siswa bersama kelompoknya menyusun potongan *puzzle* gambar hewan untuk di tempet di papan yang sudah disediakan sesuai dengan daur hidup hewan masing-masing, setelah itu guru memberi penjelasan lebih lanjut mengenai hasil *puzzle* siswa dan memperlihatkan contoh salah satu hewan yang ada di gambar untuk siswa amati/*eksperimen* sesuai dengan arahan dan Langkah-langkah yang sudah guru jelaskan di awal, kemudian membuat laporan hasil dari kegiatan puzzle game berbasis eksperimen tersebut. dan yang terakhir siswa bersama teman satu kelompok mempresentasikan hasilnya ke depan kelas. Pembelajaran di tutup dengan sedikit penguatan tanya jawab mengenai materi yang sudah diajarkan dan ditutup dengan doa.

Hal ini sesuai dengan tugas guru menurut Sufiani dan Marzuki dalam Jurnal Penelitian Islamnya¹⁵ yaitu tahap persiapan adalah mengeluarkan siswa dari keadaan mental yang pasif, menghilangkan hambatan belajar, membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, menanamkan perasaan positif dalam dirinya sehingga dapat menguasai pembelajaran, membuat siswa aktif, menggerakkan mereka untuk berfikir dan mengajak mereka untuk dating, keluar dari isolasi dan bergabung dengan komunitas belajar, guru kemudian membangun proses pembelajaran menggunakan materi pembelajaran yang positif dan menarik setelah memancing siswa keluar dari keadaan mental pasif. Setelah menyemapaikan pembelajaran secara menarik selanjutnya siswa didorong untuk berbicara tentang pengalaman mereka, dan tugas guru adalah membuat seolah-olah mereka sedang bermain dan untuk mempromosikan keterlibatan siswa dengan menggunakan komedi dalam proses pembelajaran, perhatian untuk belajar.

¹⁵ Sufiani and Marzuki, “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.”

Pada penerapan pembelajaran di dalamnya terdapat penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan dan cocok untuk penerapan pembelajaran IPA materi “Daur hidup hewan dengan metamorfosisnya” adalah dengan media *Puzzle Game*. Hal ini dapat di dukung oleh Mega dan Eva dalam Jurnal Pendidikan Dasar, media *Puzzle Game* adalah alat peraga yang sering disebut permainan teka-teki atau permainan bongkar pasang yang memiliki beberapa jenis bentuk dan dapat dimainkan individu maupun dengan keompok, *Puzzle Game* diciptakan untuk membantu/mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa.¹⁶

Penggunaan media *Puzzle Game* pada pembelajaran IPA kelas IV ini berbasis Eksperimen, metode eksperimen merupakan keterampilan melakukan sebuah pengamatan terhadap fenomena ataupun benda-benda di alam sekitar sesuai Langkah-langkah pelaksanaannya berdasarkan metode ilmiah dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut dapat di dukung oleh Rora Dkk dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang berasal dari benda dan fenomena alam yang didapatkan dari penyelidikan dan pemikiran ilmun dengan pengamatan/*eksperimen* melalui metode ilmiah.¹⁷

Peningkatan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV dengan menggunakan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* di MI Muhammadiyah 2 Kudus

Menurut Ahmad Susanto minat menjadi hal utama dalam mendorong aktivitas belajar siswa. Minat dimaknai dengan kesenangan, kegemaran atau kesukaan dalam sesuatu.¹⁸ Adapun menurut Siti Komariyah Dkk indikator yang memengaruhi minat belajar siswa yang telah diuraikan dalam hasil penelitian dengan wawancara dan observasi di atas adalah ketertarikan siswa untuk membaca buku, perhatian dalam belajar keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA, pengetahuan.¹⁹

¹⁶ Mega Yuni Ariyanti and Eva Luthfi Fakhru Ahsani, “Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV,” *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 60–69, <https://doi.org/doi.org/10.24929/alpen.v6i2.151>.

¹⁷ Rora Rizki Wandini et al., “Menerapkan Proses Keterampilan Dalam Pembelajaran IPA Di MI/SD,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2021–27.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah: Konsep, Teori, Dan Aplikasinya* (Jakarta: Kencana, 2018).

¹⁹ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifah, and Gaguk Resbiantoro, “Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa,” *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2018).

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan selama 4 kali pertemuan memunculkan data bahwasanya terdapat peningkatan pada tiap pertemuan. Hasil ini sesuai dengan pandangan wali kelas IV yang menjelaskan bahwasanya upaya guru dalam memberikan peningkatan pada minat belajar dijalankan dengan memberikan bimbingan kepada siswa, memanfaatkan beragam metode, memujinya, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, persaingan. Hal ini dapat di dukung oleh Muhammad Daud Yahya dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa keberhasilan penggunaan metode yang bervariasi merupakan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berfungsi untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa.²⁰

Penjelasan hasil wawancara dari guru wali kelas IV di atas, kemudian dapat didukung oleh penjelasan hasil wawancara dengan 3 siswa yang masing-masing tergolong dalam kriteria minat belajar berbeda yaitu sangat baik, baik, cukup baik. Secara keseluruhan 3 siswa menjelaskan bahwa mereka menyukai dan merasa senang dengan pembelajaran IPA yang di kemas dengan menyenangkan dengan menggunakan media *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dan dalam kegiatan belajar dilakukan dengan berkelompok dengan teman-teman, semua akan terasa mudah apabila dikerjakan bersama-sama. Kemudian hasil wawancara di atas dapat didukung dengan adanya hasil observasi terhadap minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA dengan hasil akhir menyatakan bahwa kelas IV tergolong kedalam minat belajar Baik. Sesuai dengan penelitian oleh Dwi Hurriyati yang mengatakan pembelajaran *joyfull learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tiap pertemuan kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru yang dikemas menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar, sesuai dengan indikator minat belajar.²¹ Model pembelajaran yang dapat menarik minat serta membangkitkan semangat keaktifan peserta didik untuk belajar.²² Selain itu juga penelitian oleh Nia Dwi Mawanti mengatakan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam

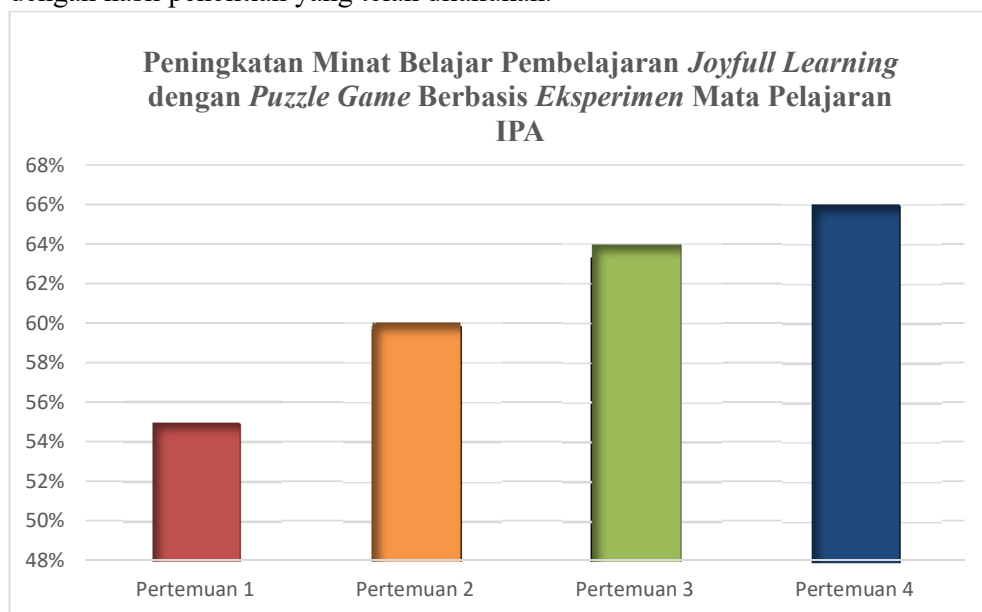
²⁰ Muhammad Daud Yahya, "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Ni'matul Aziz Kabupaten Barito Kuala," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2014).

²¹ Dwi Hurriyati et al., "Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar.," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 1 (2022): 119–23.

²² Amaliya Lailatus Sa'adah, Kharisma Yogi Alviana, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani, "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan," *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan* 3, no. 2 (2022): 158–71.

pembelajaran menjadi hal yang baik karena mampu merangsang kegiatan pembelajaran, minat belajar, rasa ingin tahu dan membangun kepercayaan diri siswa.²³

Berdasarkan data hasil observasi diatas dapat ditunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat pada tiap pertemuan, Hal ini dapat di dukung dengan adanya Diagram Batang peningkatan Minat Belajar di bawah ini dengan presentase sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.



Gambar Diagram Batang Peningkatan Minat Belajar Pertemuan ke-1, Pertemuan ke-2, Pertemuan ke-3, Pertemuan ke-4

(Sumber : Data Primer, Kelas 4 MI Muhammadiyah 2 Kudus)

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwasanya peningkatan Minat belajar siswa pada penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus, merupakan suatu inovasi baru dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar yang tergolong dalam kriteria minat belajar **Baik**.

²³ Nia Dwi Mawanti and Yus Mochammad Cholily, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan Puzzle Di Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9, no. 1 (2021): 28–39.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus

Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* Berbasis *Eksperimen* yang diterapkan di MI Muhammadiyah 2 Kudus memiliki faktor yang mendukung dan menghambat. *Pertama*, Faktor Pendukung. Menurut Guru wali kelas IV. Menjelaskan yang menjadi faktor pendukung penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus yaitu guru yang kompeten dan siswa. Pada penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* membuat siswa senang dengan proses pembelajaran dikarenakan model pembelajarannya yang menyenangkan dengan media *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*. Adapun untuk guru wajib menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa-siswanya.

Dari hasil uraian di atas, selaras dengan pendapat Abdul Rahman dalam bukunya yang berjudul *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*²⁴ yaitu pada proses pembelajaran pengajar dan siswa harus saling bekerja sama secara humoris tanpa merasa dipaksa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan maksimal dan menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa dengan baik.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor pendukung terlaksananya pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus adalah faktor guru dan siswa. Keaktifan belajar siswa pasti memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi, seperti faktor internal dan faktor eksternal.²⁵

Kedua, Faktor penghambat Menurut Guru wali kelas IV menjelaskan yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus yaitu Sarana dan prasarana yang dimiliki MI Muhammadiyah 2 Kudus kurang adanya ruang Laboratorium untuk para siswa melakukan *eksperimen*, kurangnya alat-alat dan bahan-bahan untuk mendukung proses belajar dengan eksperimen yang kurang maksimal.

²⁴ Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset* (Pekanbaru: GUEPEDIA, 2021).

²⁵ Amalia Khamidah et al., "Penerapan Model Snowball Throwing Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V" 3, no. 1 (2023): 35–43.

Dari hasil uraian di atas, selaras dengan Ainun dan Said dalam penelitiannya pada *Lantanida Journal*²⁶ yang menyatakan bahwa efektivitas sebuah media pembelajaran bergantung pada kebutuhan siswa yang telah di rencanakan khususnya berkenaan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai, apat diambil kesimpulan bahwa ketika siswa kebutuhan dalam belajar tidak tercukupi maka pembelajaran tidak akan efektif dan tidak akan berjalan dengan maksimal.

Selain penerapan pembelajaran *joyfull learning*, minat belajar siswa juga mempunyai beragam faktor penghambat dan pendukung. Hasil penleitian yang dijalankan, faktor yang menghambat dan mendukung Minat Belajar siswa pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada maple IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus sebagai berikut: *pertama*, Faktor Pendukung. Menurut hasil wawancara di atas oleh guru wali kelas IV menjelaskan yang menjadi faktor pendukung Minat Belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah 2 Kudus yaitu guru yang dapat membangun motivasi belajar siswa, fisik/keadaan siswa, gedung yang bagus, keinginan siswa untuk belajar dan tentunya sikap senang alam belajar. Dengan demikian apabila semua faktor pendukung tersebut telah terpenuhi, nantinya akan memunculkan iklim belajar yang nyaman dan kegiatan pembelajaran terlaksana baik.

Hasil uraian di atas, selaras dengan Lusi Marleni yang menjelaskan bahwa iklim belajar ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung bisa memunculkan kegiatan dan minat belajar siswa ketika terjadi interaksi dua arah anantara guru dan siswa, fasilitas gedung sekolah yang nyaman, serta keadaan siswa itu sendiri.²⁷

Kedua, Faktor Penghambat. Menurut hasil wawancara di atas dengan Guru wali kelas IV. menjelaskan bahwa yang menjadi faktor penghambat Minat Belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah 2 Kudus adalah kurangnya pendampingan orang tua kepada anaknya jika berada di rumah serta kurangnya penghargaan atau apresia kepada siswa yang berprestasi, jadi secara otomatis minat belajar siswa akan terganggu. Selaras dengan Lusi Marleni yang menjelaskan bahwa

²⁶ Ainun Mardhiah and Said Ali Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh," *Lantanida Journal* 6, no. 1 (2018): 49–58.

²⁷ Lusi Marleni, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang," *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): 149–59.

orang tua berperan penting bagi anaknya dalam kegiatan belajarnya. Pendampingan dan motivasi yang diberikan berpengaruh besar bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemberian apresiasi guru kepada siswa yang berprestasi juga sangat berpengaruh pada minat belajar siswa selama di sekolah.²⁸

Faktor penghambat lainnya dapat dilihat pada data hasil observasi minat belajar yang sudah dipaparkan di atas, ada beberapa item indikator yang menjadi faktor penghambat minat belajar, yaitu terdapat pada nomer item indikator 9 dan 14 yang berisi (siswa mampu menulis dan membuat laporan hasil dari kegiatan, dan siswa rajin mempelajari buku IPA lain), pada dua nomer item indikator tersebut siswa memiliki skor yang kurang dibandingkan skor pada nomer item indikator lainnya.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Faktor Penghambat Minat Belajar siswa kelas IV dalam Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah 2 Kudus adalah kurangnya pemberian apresiasi kepada siswa yang berprestasi, kurangnya pendampingan orang tua kepada anaknya selama berada di rumah dan memiliki skor yang kurang pada beberapa nomer item indikator minat belajar.

KESIMPULAN

Penelitian yang dijalankan memperlihatkan bahwasanya penerapan *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis eksperimen maple IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus dimulai dengan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis eksperimen mampu meningkatkan minat belajar siswa yaitu pada pertemuan ke-1 dengan hasil (55% : Cukup Baik), pertemuan ke-2 dengan hasil (60% : Cukup Baik), pertemuan ke-3 dengan hasil (64% : Baik), dan pertemuan ke-4 dengan hasil (66% : Baik). Faktor pendukung pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis eksperimen yakni siswa dan guru, kemudian faktor yang menghambatnya yaitu sarana dan prasarana serta alat dan bahan pengamatan. Faktor pendukung minat belajar siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA yaitu guru, siswa, keadaan siswa, keadaan kelas dan faktor penghambatnya adalah kurangnya pendampingan orang tua dan penghargaan yang diberikan siswa berprestasi serta nomer item 9 dan 14 indikator minat belajar.

²⁸ Marleni.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, and Siti Marwiyah. "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Potensi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PAI." *IQRO: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2018): 71–84.
- Ariyanti, Mega Yuni, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani. "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV." *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 60–69. <https://doi.org/doi.org/10.24929/alpen.v6i2.151>.
- Chamidah. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas I SDN Sidotopo III/05 Surabaya" 2 (2014).
- Dalyono, Bambang, and Dwi Ampuni Agustina. "Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu." *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2, Oktober (2016).
- Fadlilah, Bhaswika Amirotul. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4." *BASIC EDUCATION* 8, no. 14 (2019): 1–347.
- Febrina, Dilla Ila. "Studi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses Di SMA Negeri 7 Padang." *Jurnal Buana* 2, no. 1 (2018): 338.
- Gustiman, Gustiman, Tahmid Sabri, and Hery Kresnadi. "PENGARUH METODE EKSPERIMEN TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 7, no. 9 (2018).
- Hurriyati, Dwi, Maula Rosada, Mulia Marita Lasutri Tama, and M Iqbal Ramdhani. "METODE JOYFULL LEARNING DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK SEKOLAH DASAR." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 1 (2022): 119–23.
- Khamidah, Amalia, Eva Luthfi, Fakhru Ahsani, Agama Islam, and Negeri Iain. "Penerapan Model Snowball Throwing Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V" 3, no. 1 (2023): 35–43.
- Komariyah, Siti, Dian Septi Nur Afifah, and Gaguk Resbiantoro. "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa." *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2018).
- Lusiana, Nur Elisa, Umi Mardiyah, Heni Noor Humaidah, Roihatun, Nurus Safaah, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani. "Analisis Pembelajaran Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Dalam Upaya Mengembangkan Minat Dan Bakat Siswa Di Era New Normal." *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 30–48. <https://doi.org/10.37216/badaa.v3i1.447>.
- Mardiah, Ainun, and Said Ali Akbar. "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh." *Lantanida Journal* 6, no. 1 (2018): 49–58.
- Marleni, Lusi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang." *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): 149–59.
- Mawanti, Nia Dwi, and Yus Mochammad Cholily. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan Puzzle Di Kelas 1 Sekolah

- Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9, no. 1 (2021): 28–39.
- Mujakir, Mujakir. “Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.” *Lantanida Journal* 3, no. 1 (2017): 82–92.
- Nurfalaq, Muqtakdir, Ninah Wahyuni, Mohammad Mulyadi Prasetyo, Sitti Wirda, and Nurhidayah Nurhidayah. “Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Biotek* 10, no. 1 (2022): 102–16.
- Rahman, Abdul. *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*. Pekanbaru: GUEPEDIA, 2021.
- Riwahyudin, Arvi. “Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2015): 11–23.
- Sa’adah, Amaliya Lailatus, Kharisma Yogi Alviana, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani. “Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan.” *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan* 3, no. 2 (2022): 158–71.
- Safira, Cherly Ana, Agung Setyawan, and Tyasmiani Citrawati. “Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020).
- Sufiani, Sufiani, and Marzuki Marzuki. “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121–41.
- Susanto, Ahmad. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah: Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Tambaru, Esti. “Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Ivb Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.” Universitas Citra Bangsa, 2020.
- Wandini, Rora Rizki, Putri Zulva Sari, Noni Indah Rini, Sakinah Aprianni, and Anisyah Rahmadani. “Menerapkan Proses Keterampilan Dalam Pembelajaran IPA Di MI/SD.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2021–27.
- Yahya, Muhammad Daud. “Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Ni’matul Aziz Kabupaten Barito Kuala.” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2014).
- Yati, Abizal Muhammad. “METODE KOMUNIKASI DA’I PERBATASAN ACEH SINGKIL DALAM MENJAWABTANTANGAN DAKWAH.” *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah* 24, no. 2 (2019).