

ABSTRAK

Adiba Praharsini, NIM. 1910310033, “Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* Dengan *Puzzle Game* Berbasis *Eksperimen* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Joyfull Learning* dengan menggunakan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Metode penelitian yang digunakan termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif, dimana turun dan terlibat aktif di lapangan terkait dengan proses pembelajaran dengan model *Joyfull Learning* menggunakan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* kelas IV Mata Pelajaran IPA dan peneliti ikut andil dalam proses pembelajaran sehingga peneliti dapat merasakan dan menggambarkan data skunder dan data primer. Sumber data primer di dapatkan dari Guru Wali Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus dan Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus. Sedangkan data skunder didapatkan secara administrative maupun data dokumentatif. Perolehan data diperoleh melalui pada objek penelitian yaitu di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Analisis data dalam penelitian ini berupa Teknik data *reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*.

Penelitian ini memperoleh hasil 1) Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dimulai perencanaan RPP, materi, tujuan pembelajaran, serta media pembelajaran, pelaksanaan penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan menggunakan media *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* terdapat tiga kegiatan, pendahuluan, inti, penutup, pendahuluan memuat persiapan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran serta model dan media pembelajaran, kegiatan inti penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* terdapat empat tahapan yaitu tahap persiapan, penyampaian, pelatihan, penutup. 2) Peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV dalam menggunakan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*, Minat belajar siswa terdapat peningkatan di lihat dari hasil kegiatan pembelajaran mulai dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-4 mengatakan bahwa **Minat Belajar siswa masuk dalam kriteria Baik**. 3) Faktor pendukung penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*, Guru profesional dan Siswa, Faktor penghambat Sarana dan Prasarana (Ruang pengamatan/*Eksperimen*) serta alat dan bahan pengamatan). Faktor Pendukung Minat Belajar Siswa, guru, siswa, keadaan siswa, keadaan kelas dan Faktor penghambat minat belajar siswa, 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* berbasis *Eksperimen*, Minat Belajar.