

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Dan Objek Penelitian

1. Kelembagaan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus terletak di Desa Damaran Kecamatan Kota Kabupaten Kudus di Jalan KHR . Asnawi No. 13 Kudus . Gedung MI Muhammadiyah 2 Kudus dibangun diatas tanah wakaf seluas 1790 m² dari keluarga Bapak HM. Moeshlih. Tepatnya di sebelah utara SMA Muhammadiyah Kudus, sebelah selatan lapangan milik Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Kudus dan sebelah barat rumah sakit Muhammadiyah. Pada tahun 2005 Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kota dan dewan guru sepakat untuk menjadikan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus program *fullday school* dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus.¹

Berdirinya MI Muhammadiyah 2 Kudus ini mempunyai Visi sebagai berikut : menjadikan lembaga yang mendidik secara Islami, menumbuhkan kecerdasan siswa, melalui pendidikan yang menyenangkan dan mandiri. Sedangkan Misi dari Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus adalah Mewujudkan madrasah yang menjunjung tinggi nilai - nilai keislaman , sehingga terbentuk anak didik yang: Berakhlak karimah, Gemar beribadah, Gemar membaca, Gemar berkarya, Mampu berbicara dalam 2 bahasa asing (Inggris dan Arab). Tidak hanya Visi dan Misi, Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus juga memiliki Tujuan sebagai berikut : terwujudnya manusia muslim yang bertaqwa , berakhlak mulia , cakap , percaya pada diri sendiri , cinta tanah air dan berguna bagi masyarakat dan negara , beramal menuju terwujudnya masyarakat utama , adil dan makmur yang diridloi Allah SWT.²

¹ Dokumen Arsip Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah 2 Kudus, dikutip pada tanggal 1 Februari 2023, pada pukul 10.00 WIB

² Dokumen Arsip Visi, Misi, dan Tujuan MI Muhammadiyah 2 Kudus, dikutip pada tanggal 1 Februari 2023, pada pukul 10.00 WIB

2. Sumber Daya Manusia Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus terdiri dari beberapa sumber daya manusia yaitu kepala madrasah, guru, dan siswa. Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus ini mempunyai struktur organisasi yang berperan penting dalam keberhasilan sebuah organisasi Pendidikan agar dapat berjalan dengan lancar dan terarah, maka dari itu perlu adanya pembentukan struktur organisasi yang meliputi : kepala madrasah, guru bagian kurikulum, bendahara, tata usaha, sarana dan prasarana, dan guru kelas. agar lebih jelasnya gambaran struktur organisasi dapat dilihat pada bagian lampiran.³

Guru di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus berjumlah 16 orang yang telah memiliki kualitas Pendidikan D3, S1, ataupun S2, yang bisa dikatakan sebagai guru yang kompeten dengan metode-metode pengajaran yang berbeda-beda. MI Muhammadiyah 2 Kudus juga memiliki staff tata usaha, juru masak, kebersihan yang kompak dalam bekerja. Dengan demikian hubungan yang baik antar guru dan staff dapat terjaga satu sama lain sehingga menimbulkan rasa kekeluargaan dan toleransi di dalamnya. MI Muhammadiyah 2 Kudus pada tahun ajaran 2022/2023 ini mempunyai siswa-siswa yang banyak dan penuh semangat dan prestasi. Terdapat 12 kelas yang terdiri dari 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B, 6A, 6B, yang berjumlah lebih dari 15 siswa-siswi di tiap kelasnya.⁴

3. Sarana Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus ini tergolong mempunyai fisik sekolah yang layak dan pantas digunakan sebagai tempat kegiatan pembelajaran. Jenis-jenis ruangan yang ada di MI Muhammadiyah 2 Kudus adalah ruang kelas yang sudah tersedia 12 ruang kelas untuk masing-masing kelas mulai dari kelas 1A-6B, satu ruang Lab.TIK, satu ruang Gudang, satu ruang memasak, satu

³ Dokumen Arsip MI Muhammadiyah 2 Kudus, dikutip pada tanggal 1 Februari 2023, pada pukul 10.00 WIB

⁴ Dokumen Arsip Jumlah Guru dan Siswa MI Muhammadiyah 2 Kudus, dikutip pada tanggal 1 Februari 2023, pada pukul 10.00 WIB

ruang aula, satu ruang UKS, dua ruang kantor guru, kamar mandi dan tempat wudhu siswa pada tiap lantai yang terpisah laki-laki dan perempuan, dan kamar mandi guru. MI Muhammadiyah 2 Kudus juga mempunyai 1 elf yang digunakan untuk antar jemput siswa-siswi ekstra renang dan lomba. Semua kondisi yang ada pada MI Muhammadiyah 2 Kudus akan lebih jelasnya bisa dilihat pada lembar lampiran.⁵

B. Deskripsi Data Penelitian

Pada bagian ini, data penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode diantaranya melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi yang di dapat dari MI Muhammadiyah 2 Kudus. Berikut ini merupakan data penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut :

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

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya terdapat tahapan penerapannya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan guru wali kelas IV B Ibu Dwi Marliana Nur, S.Pd. menyatakan bahwa :⁶

“Ada 3 urutan kegiatan pembelajaran yaitu **kegiatan pendahuluan, kegiatan Inti, dan kegiatan Penutup**. Di dalam kegiatan inti terdapat 4 tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam penerapan pembelajaran *joyfull learning* di dalam kelas, kegiatan dimulai dari persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penutup. **Persiapan** dalam sebuah kegiatan sangat penting, terlebih dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia pembelajaran jika salah satu antara guru dan siswa tidak siap, maka pembelajaran akan sia-sia

⁵ Dokumen Arsip Sarana dan Prasarana MI Muhammadiyah 2 Kudus, dikutip pada tanggal 1 Februari 2023, pada pukul 10.00 WIB

⁶ Dwi Marliana Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

atau tujuan pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik atau maksimal. Pada tahap inilah guru mengajak siswa untuk semangat dalam memulai pembelajaran dengan cara memberikan kata-kata motivasi dan ice breaking. Setelah persiapan dirasa sudah benar-benar siap antara guru dan siswa barulah tahap selanjutnya yaitu **Penyampaian**. Dalam penyampaian ini, harus sesuai dengan apa yang sudah disiapkan dalam tahap persiapan tadi, komunikasi menjadi hal yang penting terhadap lancarnya suatu kegiatan. Kemudian tahap selanjutnya yaitu **Pelatihan**, yang bertujuan melatih siswa dalam belajar. Pada tahap ini siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya mengarahkan saja. Dan tahapan yang terakhir adalah **Penutup**, guru disini memberikan apresiasi terhadap siswa dan mengajak siswa terus semangat dalam belajar”.

Kemudian Hasil Observasi yang peneliti lakukan selama 4 pertemuan pada kegiatan pembelajaran, dan penjelasan dari Guru wali kelas IV berdasarkan urutan dan tahapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagai berikut :⁷

a. Pertemuan Pertama (Ke-1)⁸

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini siswa berada di kelas setelah bel pergantian jam pelajaran berbunyi, guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdo'a. kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi absensi siswa, memeriksa kerapihan pakaian, posisi (tempat duduk) siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menginformasikan kepada siswa tentang materi, tujuan pembelajaran, media, tahapan yang akan digunakan selama pembelajaran, yaitu akan belajar pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 “Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosisnya” (Mengidentifikasi daur hidup hewan : Ayam,

⁷ Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran pada Kelas IV.

⁸ Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1, 01 Februari 2023 Pukul.10.00-11.00

Kucing, dan Ikan) belajar menyenangkan dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* (Mengamati) dan menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru membangkitkan perasaan semangat dan ketertarikan ke materi yang akan di pelajari dengan cara bernyanyi “Daur hidup hewan dan metamorfosisnya” dengan lirik lagu sebagai berikut:

“ *Metamorfosis Pada Hewan*

Yaitu ada dua

Metamorphosis yang sempurna dan juga tak sempurna.

Sempurna Prok Prok Prok Telur, Larva lalu Pupa.

Tak Sempurna Prok Prok Prok Telur, Nimfa dan

Imago.

Kupu-Kupu, Lalat, Nyamuk, Lebah, Semut dan

Katak, Kumbang dan juga nyengat sutra

Metamorfosis Sempurna.

Kecoa, Prok Prok Jangkrik Prok Prok dan juga Belalang Prok Prok. Itulah Prok Prok contoh hewan sempurna. “

Pertama guru mencontohkan bernyanyi dan menuliskan lirik lagu di papan tulis supaya dapat di tulis dan dinyanyikan siswa, setelah guru selesai mencontohkan giliran siswa untuk bernyanyi bersama-sama dengan sangat antusias dan semangat diiringi dengan tepuk tangan, dengan demikian akan menjadikan siswa lebih semangat dan penasaran untuk belajar dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2) **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti ini adalah pokok dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah selesai dalam kegiatan pendahuluan, siswa hadir semua, siswa sudah siap untuk belajar, dan mengetahui materi yang akan dipelajari, meskipun siswa sudah mengetahui materi yang akan dipelajari siswa masih penasaran mengenai tahapan pembelajaran *puzzle game* berbasis *eksperimen* yang akan dilakukan. Pada penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* yang akan dilaksanakan ini terdapat 4

tahapan pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Berikut tahap penerapan pembelajaran berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan :

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru menanyakan kesiapan siswa dalam belajar dengan cara melakukan kegiatan yang dapat merangsang minat belajar dan rasa ingin tahu pada pelajaran yang akan mereka pelajari yaitu dengan memberikan pemanasan, kata-kata motivasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa, Kemudian guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari seperti “siswa di rumah mempunyai hewan peliharaan apa saja? Coba sebutkan” “ada yang memelihara Ayam? Ayam itu beranak apa bertelur ya anak-anak?” dan lain sebagainya. Setelah kegiatan apersepsi yang telah guru berikan, selanjutnya siswa membuka bukunya dan membacanya sesuai dengan arahan yang diberikan.

Tahap persiapan pada penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV B, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1 ini guru telah melakukan semua proses persiapan pembelajaran mulai dari menanyakan kesiapan siswa, menanyakan kabar, memberi kata-kata motivasi pembangkit semangat dan minat belajar siswa, melakukan pemanasan/ice breaking sebelum kegiatan belajar dimulai dengan bernyanyi lagu “Daur hidup hewan beserta metamorfosisnya”. Dengan demikian siswa akan lebih semangat dalam belajar tanpa ada rasa lesu dan malas. Kemudian guru mempersiapkan media *puzzle game* yang akan digunakan dan siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan selama kegiatan

pembelajaran berlangsung seperti LKS, buku tulis, alat tulis.

Dari hasil observasi di atas, dapat di dukung dengan hasil wawancara dengan Guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd sebagai berikut :

“Persiapan yang saya lakukan sebelum menyampaikan materi dalam memulai suatu kegiatan pembelajaran, biasanya saya menanyakan keadaan dan kesiapan siswa serta memberikan kata-kata penguat dan semangat agar siswa merasa lebih percaya diri saat belajar. Terus saya kadang juga saya memberikan sedikit nyanyian/tepuik sesuai dengan materi yang saya sampaikan agar anak antusias, semangat, dan mempunyai minat yang tinggi terhadap pembelajaran ini mbak.”⁹

b) Tahap Penyampaian

Setelah guru dan siswa selesai pada tahap persiapan sekarang masuk ke dalam tahap penyampaian. Pada tahap penyampaian ini merupakan tahapan yang sesuai dengan apa yang sudah disiapkan dan dirancang untuk menyatukan materi pembelajaran dan kegiatan belajar dengan cara yang positif dan menarik untuk memulai proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan Disini guru melakukan suatu penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya, siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Pada saat kegiatan menyimak materi ini siswa harus dengan serius dalam memperhatikan penjelasan guru agar dapat mengikuti urutan kegiatan pembelajaran dengan benar.

⁹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

Guru menerangkan materi sesuai dengan buku pegangan siswa pada tahap ini dengan mudah dan dapat dipahami siswa, Ketika guru menerangkan materi siswa dengan tenang dan serius menyimak penjelasan guru di sela-sela menerangkan materi, guru Memberikan umpan balik ke siswa (terutama kepada siswa yang kurang tenang di tempat duduk) dengan memberikan umpan balik pertanyaan-pertanyaan kecil seputar pembelajaran. Selanjutnya siswa mengecek kembali alat dan bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan jumlah 4 kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa, membagi kelompok dengan cara berhitung mengular 1-4 setelah berhitung selesai siswa dipersilahkan bersiap berkelompok sesuai nomer yang didapatkan. Nama-Nama Anggota Kelompok Belajar :

Tabel 4. 1 Nama-Nama Kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
ANS	MHF	SRS	FRY
FR	SAN	SDR	HA
AYA	MHA	FAN	MKA
CHP	IW	MKD	AFH
QAZ	FHA	RSN	QTPB
AFM	AA		

Tujuan pembelajaran dengan cara dibentuk kelompok belajar dan mempersiapkan alat, bahan *eksperimen* (mengamati) adalah guna untuk melatih sikap Kerjasama dalam tim, mempermudah kegiatan belajar siswa, dan melatih keterampilan siswa dalam belajar.

Hasil Observasi ini dapat di dukung dengan Hasil Wawancara dengan Guru wali kelas IV Ibu Marliana Nur, S.Pd yang mengatakan sebagai berikut :
 “Tahap kedua dalam kegiatan pembelajaran ini adalah tahap penyampaian, pada tahap ini saya berusaha

semaksimal mungkin menyampaikan kepada siswa-siswa mengenai proses yang akan dipelajari mulai dari materi, tujuan, penggunaan media dan metode. Sebelumnya saya membuat RPP setiap kegiatan belajar, agar kegiatan belajar dapat terarah dan tidak melenceng jauh mbak. Disini saya berperan untuk menciptakan pemahaman siswa terhadap materi belajar yang akan saya sampaikan serta menciptakan ketertarikan dan minat siswa terhadap pembelajaran IPA dengan media, metode yang menarik dan pas.”¹⁰

Lebih lanjut Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd, mengatakan :
 “Metode yang saya gunakan dalam pelajaran IPA biasanya menyesuaikan dengan materi yang akan saya sampaikan di setiap harinya. Pelajaran IPA yang tergolong dalam pelajaran yang cukup susah, sehingga guru harus pintar dalam menyampaikan dengan metode yang menyenangkan. Contohnya dalam materi “Daur hidup hewan dengan metamorfosisnya”, materi ini memerlukan media dan metode pembelajaran untuk mendukung suksesnya penyampaian materi. Seperti media *puzzle game* dan *metode eksperimen*, mengasah kemampuan siswa dalam kerja kelompok, pemahaman materi, menimbulkan rasa ingin tahu dan aktif dalam menemukan hal-hal baru. Serta menyingkirkan rasa malu dalam tampil di depan kelas dengan percaya diri untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka bersama kelompoknya”¹¹

Kemudian Ibu Dwi Marlina Nur menambahkan :
 “Ketetapan materi sangat menentukan dalam pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA, strategi pembelajaran menggunakan media *puzzle game* berbasis *eksperimen* tidak dapat di tetapkan di semua materi yang terdapat di mata

¹⁰ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

¹¹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

pelajaran IPA. Akan tetapi di semua bab dalam mata pelajaran IPA pasti telah disediakan sesuai standart kompetensi siswa. Dalam semester genap terdapat materi IPA yang sudah disediakan di buku ajar guru dan sudah ada dalam buku siswa yaitu materi Daur hidup hewan, guru boleh mengembangkan materi akan tetapi harus tetap disesuaikan dengan kemampuan siswa-siswanya. Pembentukan kelompok dalam kegiatan pembelajaran juga adalah salah satu upaya melatih kemampuan bekerjasama dalam tim dan melatih keterampilan siswa.”¹²

c) Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah menjadi titik kegiatan pembelajaran yang sebenarnya dimulai. Siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mempraktikkan keterampilan, berdiskusi serta mempresentasikan atas pembelajaran yang sudah dipelajari. Tahap inilah guru menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP, materi, media dan metode yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya.

Pada tahap pelatihan ini guru mengecek kembali kesiapan masing-masing kelompok belajar yang sudah dibentuk sebelumnya, mengecek alat dan bahan pada tiap kelompok, siswa menunggu aba-aba dari guru sebelum memulai kegiatan, dan mempresentasikan hasil kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil Observasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat ada beberapa Langkah yang harus ditempuh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah masing-masing kelompok mempersiapkan diri, alat dan bahan kegiatan mengamati (*eksperimen*), perwakilan siswa dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan mengambil amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* hewan, kemudian kembali lagi

¹² Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

berkumpul dengan kelompoknya. Siswa bersama temannya mengamati alat dan bahan kemudian yang pertama mereka lakukan yaitu menyusun potongan-potongan *puzzle* gambar hewan sesuai dengan daur hidup hewan tersebut. Disini siswa mulai aktif mengasah keterampilannya dan tidak sedikit siswa ada yang berusaha berebut dengan temannya untuk cepat-cepatan menyusun potongan *puzzle* tersebut dan menempelnya di papan media yang telah disediakan guru. Terlihat pada saat diskusi kelompok dimulai, siswa dengan inisial nama MKA dan CHP kurang bersemangat, ragu-ragu masih bingung menyusun *puzzle* dengan teman-temannya. Setelah menyusun potongan *puzzle*, siswa bergantian maju kedepan menepel gambar yang sudah disusun kedalam papan *puzzle* game yang sudah disiapkan oleh guru. Siswa bergantian maju satu-persatu kelompok mana yang paling cepat selesai akan tunjuk tangan kemudian guru mempersilahkan maju untuk nemepel gambarnya.

Pada bagian ini masing-masing kelompok masih terlihat sedikit kurang percaya diri (takut salah menyusun urutan gambar) dan masih merasa bingung belum bisa membaaur bekerjasama dengan teman satu kelompoknya. Sehingga mengakibatkan kelas kurang kondusif karena bagi siswa ini merupakan model yang baru bagi para siswa.

Tugas guru di kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1 ini adalah mengarahkan dan membangun kepercayaan diri siswa agar siswa dapat menghilangkan rasa takut salah dan dapat bekerjasama teman satu kelompoknya dengan kompak. Setelah potongan *puzzle* sudah di susun dan di tempel di papan media oleh tiap kelompok yang maju satu persatu, kemudian guru memberikan sedikit ulasan sedikit tentang hasil nempel *puzzle* daur hidup hewan.

Selanjutnya guru mempersiapkan bahan untuk kegiatan pengamatan (*eksperimen*) salah satu

hewan yang ada pada gambar yaitu Ikan tidak lupa menyuruh siswa membawa buku/lembar kertas dan alat tulis. kemudian guru mengajak siswa keluar kelas untuk siswa bisa lihat dan dilakukan pengamatan (*eksperimen*). Kegiatan pengamatan (*eksperimen*) dilakukan secara bergantian tiap kelompok, dan kelompok yang sudah selesai melakukan pengamatan (*eksperimen*) harus langsung menyusun kesimpulan/laporan hasil kegiatan mulai dari kegiatan puzzle game sampai dengan kegiatan pengamatan (*eksperimen*).

Pada kegiatan ini siswa terlihat takut dan ragu-ragu untuk melakukan pengamatan dengan ikan, tidak sedikit juga siswa sibuk sendiri dengan alat tulisnya yang akan dibawa dalam kegiatan pengamatan sehingga mengakibatkan kurangnya konsentrasi memperhatikan langkah tiap langkah kegiatan pengamatan. Seperti siswa dengan inisial nama MHF dan AFN yang terlihat asik ngobrol dan main sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak melakukan pengamatan pada ikan dengan baik.

Kelompok yang sudah selesai melakukan pengamatan (*eksperimen*) guru menyuruh untuk segera masuk ke kelas dan menyusun hasil kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan puzzle game sampai kegiatan pengamatan (*eksperimen*). Hasil kesimpulan/hasil laporan untuk dipresentasikan di depan kelas perwakilan kelompok atau bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Kegiatan menyusun hasil laporan dan mempresentasikan ini adalah salah satu kegiatan siswa berbeda pendapat pada saat menyusun laporan siswa dengan inisial nama AA mencoba memberikan pendapatnya ke kelompok tetapi di tolak oleh siswa dengan inisial nama SAN, kemudian siswa merasa takut untuk maju presentasi mengakibatkan terjadinya oyak-oyakan dengan teman satu kelompok yang mau maju ke depan.

Berdasarkan hasil Observasi di atas, akan lebih lanjut di dukung dengan Hasil Wawancara dengan Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd selaku guru wali kelas IV, Sebagai berikut :¹³

“Kelompok belajar yang sudah di bentuk di awal bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan melatih siswa bekerja sama dalam satu tim/kelompok, kemudian membagi alat dan bahan untuk menyusun potongan *puzzle* daur hidup hewan dan melakukan eksperimen, selanjutnya tiap kelompok membuat hasil laporan mengenai materi yang dipelajari dan perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasilnya. Peran saya disini hanya memberi arahan kepada siswa serta evaluasi hasil pekerjaan yang telah dibuat, tidak lupa saya melakukan tanya jawab guna untuk mengasah kepaham siswa terhadap materi yang sudah dipelarnya”

Lebih lanjut Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd mengatakan :

“Menerapkan pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA di kelas yang saya ampu ini mendapatkan antusias dan minat anak dalam belajar IPA. Anak-anak cenderung suka pada mata pelajaran IPA karena dengan belajar IPA mereka jadi tahu tentang banyak hal yang baru serta banyak melakukan percobaan/eksperimen. Salah satu alternatif untuk membangkitkan minat, keaktifan siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah Media *puzzle game*

¹³ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

berbasis *Eksperimen* ini terlebih belajar dilakukan dengan cara berkelompok.”¹⁴

Hasil wawancara Ibu Dwi dapat didukung dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV, Salah satunya siswa berinisial FAN yang mengatakan :

“Saya menyukai pelajaran IPA yang diajarkan oleh bu guru dengan menyenangkan karena bisa belajar dengan kelompok terus seru sekali bisa menyusun *puzzle* gambar-gambar hewan kemudian di tempel di papan yang sudah disiapkan terus kita semua bisa melihat langsung contoh salah satu hewan nyata jadi tidak hanya melihat digambar saja, kemudian melakukan *eksperimen* dan membuat laporan bersama teman.”¹⁵

Selanjutnya ditambahkan lagi oleh siswa berinisial IW :

“Belajar IPA dengan materi “Daur hidup hewan dengan metamorfosisnya” dengan menyenangkan Ketika dilakukan bersama teman-teman dengan belajar kelompok, apalagi ada media *puzzle game* dan eksperimen. Belajar daur hidup sambil menyusun potongan *puzzle* gambar beberapa hewan kemudian disusun sesuai daur hidupnya terus mendengarkan evaluasi bu guru sambil melihat dan *eksperimen* salah satu contoh hewan yang ada Digambar itu merupakan kegiatan belajar yang membuat saya suka dengan pelajaran IPA terutama materi ini. Dan saya lebih merasa percaya diri

¹⁴ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

¹⁵ Fawwas Aqila Nararya, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 10.00 WIB.

apabila belajar bersama teman-teman seperti ini.”¹⁶

d) Tahap Penutup

Tahap penutup merupakan tahapan terakhir dalam proses kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA, pada tahap ini guru melakukan penguatan materi yang sudah diberikan dan mengakhiri pembelajaran dengan apresiasi dan kata motivasi agar siswa tetap semangat belajar untuk materi-materi berikutnya.

3) Kegiatan Penutup

Pada hasil Observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa kegiatan penutup ini guru melakukan penguatan materi dengan tanya jawab tentang materi yang sudah diajarkan kepada siswa-siswa dengan cara siapa yang paing anteng dan rapi duduknya nanti akan mendapatkan pertanyaan apabila bisa menjawab akan mendapat apresiasi oleh guru berupa “tepuk GOOD JOB”. Setelah tanya jawab selesai, guru mengakhiri dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo’a dan memberikan kata-kata motivasi untuk siswa agar tetap semangat belajar dan terus tetap belajar dan mengulas pelajaran di rumah.

Dari hasil observasi di atas, dapat didukung dengan hasil wawancara oleh Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd selaku guru wali kelas IV sebagai berikut :

“Setelah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menyenangkan dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV selesai, saya menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan penguatan terhadap materi yang sudah saya ajarkan dengan melakukan beberapa tanya jawab kepada siswa, setelah itu saya memberikan apresiasi dan kata-kata motivasi untuk siswa tetap semangat belajar. Dengan demikian kegiatan pembelajaran berjalan dengan sukses dan terarah sesuai tujuan pembelajaran diawal, serta dapat menghidupkan suasana belajar yang seru,

¹⁶ Izzati Wilda, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 10.00 WIB.

aktif, antusias siswa sangat luar biasa hebatnya, memudahkan siswa lebih mudah emmahami materi.”¹⁷

Dari hasil Observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama (ke-1) ini dapat diambil kesimpulan bahwa siswa masih terlihat senang dengan pembelajaran dengan menggunakan model dan media baru akan tetapi siswa masih merasa bingung, ragu-ragu, takut salah mengerjakan urutan langkah-langkah kegiatan, serta belum terbiasa berkerjasama dalam kelompok belajar. Untuk itu perlu diakan lagi pembelajaran selanjutnya untuk meningkatkan antusias, semangat serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang baru diterapkan.

b. Pertemuan Kedua (ke-2)¹⁸

Pada kegiatan pembelajaran pertemuan ke-2 ini merupakan lanjutan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya dengan penerapan *puzzle game* berbasis *eksperimen*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Pertemuan ke-2 ini sama seperti pertemuan ke-1 mempunyai 3 langkah urutan pembelajaran dan 4 tahap pembelajaran pada kegiatan inti sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini siswa berada di kelas setelah bel pergantian jam pelajaran berbunyi, guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdo'a. kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi absensi siswa, memeriksa kerapihan pakaian, posisi (tempat duduk) siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menginformasikan kepada siswa tentang materi, tujuan pembelajaran, media, tahapan yang akan digunakan selama pembelajaran, yaitu akan belajar pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 “Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosisnya” dengan materi (Metamorfosis Tidak Sempurna dengan contoh hewan ayam, kucing, dan ikan)

¹⁷ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

¹⁸ Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-2, 02 Februari 2023 Pukul.10.30-11.00

belajar menyenangkan dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* (Mengamati) dan menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Seperti yang ada di pertemuan Ke-1 guru dan siswa bernyanyi “Daur Hidup hewan dengan Metamorfosisnya” bersama-sama diiringi dengan tepuk tangan, agar siswa hafal dan memudahkan dalam mempelajari materi karena di dalam lagu tersebut berisi materi belajar.

2) **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti pada pertemuan ke-2 ini mempunyai 4 tahapan pembelajaran sama seperti pertemuan ke-1 meliputi tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Meskipun sama dengan pertemuan ke-1, tapi memiliki isi yang berbeda pada tiap tahapan kegiatannya, yaitu sebagai berikut :

a) **Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan di kegiatan pembelajaran pertemuan ke-2 ini siswa mempersiapkan diri untuk belajar dengan didukung kegiatan serta pernyataan-pernyataan motivasi yang diberikan guru kepada siswa untuk membangkitkan dan meningkatkan semangat serta minat belajar siswa pada setiap pertemuan kegiatan belajar seperti kata-kata “hari ini anak-anak terlihat sangat cantik dan ganteng sekali terlihat sudah sangat semangat dan siap belajar” “wah keren sekali buku dan alat tulisnya sudah disiapkan di meja tanpa di suruh ibu guru Good Job untuk kelas IV”. Setelah itu siswa dan guru bernyanyi bersama-sama lagu “daur hidup hean dan metamorfosisnya” , meskipun pada pertemuan sebelumnya sudah dinyanyikan siswa meminta menyanyikan kembali supaya dapat hafal dan bisa mempermudah dalam belajar. Setelah itu guru mengulas kembali materi pembelajaran pertemuan ke-1 kemudian mengaitkannya dengan materi pada pertemuan ke-2 ini yaitu metamorphosis sempurna pada hewan ayam, kucing, ikan.

b) **Tahap Penyampaian**

Pada tahap penyampaian ini merupakan tahap yang sesuai dengan yang sudah disiapkan dan dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kegiatan pembelajaran pertemuan ke-2 ini

guru melakukan suatu penyampaian pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat dengan menerapkan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis Eksperimen. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok sesuai dengan kelompok belajar yang sudah dibentuk di pertemuan ke-1 dan menggunakan alat, bahan yang sama.

Setelah siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing, selanjutnya guru menerangkan materi serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari. Disini siswa sudah mulai menunjukkan perkembangannya dengan tidak gaduh dan rebut sendiri Ketika guru menerangkan di depan kelas, meskipun masih ada sedikit siswa yang memprovokatori teman satu bangkunya untuk mengobrol dan berdiskusi sendiri. Kemudian guru memberi aba-aba langkah-langkah pembelajaran *puzzle game* berbasis *eksperimen*, supaya siswa tidak salah langkah selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c) Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan inilah merupakan titik pokok kegiatan pembelajaran. Siswa dituntut berperan aktif dalam tiap proses/langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Pada tahap pelatihan di pertemuan ke-2 ini sudah sedikit terlihat antusias siswa untuk belajar dan menyelesaikan semua langkah-langkahnya. Sebelumnya siswa harus mengecek kelengkapan anggota kelompoknya dan mengecek kelengkapan alat dan bahan untuk pengamatan.

Kemudian masing-masing kelompok bersama anggotanya menuju tempat duduk yang sudah mereka tentukan sendiri untuk menyusun potongan gambar puzzle dan berdiskusi bersama untuk menjawab pertanyaan dari guru mengenai metamorosis sempurna pada hewan yang di susun gambarnya. Kendala berdiskusi yang terjadi pada pertemuan ke-1, kini sudah mulai teratasi di pertemuan ke-2 ditunjukkan dengan siswa mulai sedikit tenang dan terlihat hilangnya rasa bingung dalam menyusun puzzle gambar. Hal ini dapat ditunjukkan oleh siswa yang bernama QTPB dan AFH

yang bersama-sama terlihat menyusun puzzle dengan serius dan tidak merasa canggung lagi berjasama dalam satu kelompok belajar. Setelah selesai menyusun puzzle, siswa maju ke kedepan sesuai intruksi dari guru untuk mempel gambar yang benar dan tepat.

Setelah selesai berdiskusi menyusun dan menempel puzzle, selanjutnya siswa mengikuti intruksi dari guru untuk persiapan kegiatan pengamatan (*eksperimen*) materi metamorfosis sempurna hewan yang dilakukan di luar kelas. Bahan pengamatan sudah disiapkan oleh guru, siswa hanya mempersiapkan diri, alat tulis untuk mencatat hal-hal penting yang di dapatkan kemudian akan di susun dalam laporan hasil pengamatan. Pada kegiatan pengamatan ini juga siswa sudah menunjukkan sedikit ketertarikannya terhadap kegiatan pembelajaran terlebih dalam kegiatan pengamatan hewan dan mengidentifikasi metamorfosis sempurna pada hewan tersebut. hal ini ditunjukkan oleh siswa bernama MHF sudah dapat menyimak dan mengamati secara seksama dan serius tanpa asik mengobrol sendiri dengan temannya. Kemudian selesainya kegiatan pengamatan siswa di minta kembali ke dalam kelas untuk menyusun laporan hasil pengamatan dan berdiskusi bersama anggota kelompoknya dan dipresentasikan di depan kelas perwakilan siswa untuk mewakili kelompoknya. Pada pertemuan ke-1 terlihat siswa AA dan SAN oyak-oyakan dalam berdiskusi dan maju ke depan kelas, kini pada pertemuan ke-2 siswa-siswa tersebut sudah menunjukan perkembangannya dengan tenang saat berdiskusi dan menguatarakan pendapat dan tidak merasa malu saat ditunjuk maju ke depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat di dukung dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd sebagai berikut :¹⁹

“Di pertemuan ke-2 ini siswa mengalami perkembangan dalam belajar menggunakan penerapan *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis

¹⁹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

Eksperimen yang ditunjukkan oleh beberapa siswa yang sebelumnya masih merasa takut, ragu-ragu, bingung dengan langkah-langkahnya bahkan malu kalau yang dilakukan salah, sekarang sudah sedikit ada perubahan dengan sikap yang tidak takut salah lagi saat menyusun gambar *puzzle* sampai berani maju mempresentasikan hasil pekerjaannya tanpa di suruh.”

d) Tahap Penutup

Tahap penutup merupakan tahap terakhir dalam pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* ini, pada tahap ini guru melakukan penguatan materi berupa pertanyaan-pertanyaan pada akhir pembelajaran dan memberikan kata-kata motivasi semangat kepada siswa karena sudah memperlihatkan kemajuan dan perkembangannya dalam belajar.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini guru menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan melakukan penguatan atau evaluasi materi berupa memberi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan apresiasi kepada kelas IV karena sudah menunjukkan kemajuan dan perkembangan selama kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai tujuan di awal. Kemudian guru memberikan kata-kata motivasi sebelum pulang agar siswa merasa berhasil mengikuti pembelajaran seperti “kelas IV luar biasa dapat menyusun, menepel dan bekerjasama kelompok dengan baik” “hasil laporan yang di buat juga luar biasa bagus rapi, ayo ditingkatkan lagi ya di pertemuan selanjutnya”. Kemudian di tutup dengan tepuk “GOOD JOB” di akhiri dengan berdo’a dan salam.

Dari hasil observasi dan hasil wawancara di pertemuan ke-2 ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mengalami sedikit kemajuan dan perkembangan, yang tadinya masih sangat merasa malu dan takut untuk menjawab dan presetasi, di pertemuan ke-2 ini terlihat siswa sudah tidak ragu-ragu dan berani selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Pertemuan ketiga (Ke-3)²⁰

Seperti di pertemuan ke-1 dan ke-2 yang sudah di uraikan di atas, pertemuan ke-3 juga mempunya urutan 3 kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan memiliki 4 tahap pembelajaran di dalam kegiatan inti yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Dapat di uraikan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini siswa berada di kelas setelah bel pergantian jam pelajaran berbunyi, guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdo'a. kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi absensi siswa, memeriksa kerapihan pakaian, posisi (tempat duduk) siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menginformasikan kepada siswa tentang materi, tujuan pembelajaran, media, tahapan yang akan digunakan selama pembelajaran, yaitu akan belajar pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 “Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosisnya” (Mengidentifikasi daur hidup hewan : Kupu-Kupu, Katak) belajar menyenangkan dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* (Mengamati) dan menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Daur Hidup Hewan dan Metamorfosisnya” yang sudah dinyanyikan di pertemuan sebelumnya agar hafal dan mempermudah dalam memahami materi, ditambah lagi dengan “Tepuk Semangat” yang bertujuan membangkitkan semangat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti di pertemuan ke-3 dalam penerapan pembelajaran Joyfull Learning dengan Puzzle Game berbasis Eksperimen ini sama seperti di pertemuan sebelumnya yang mempunyai mem 4 kegiatan pembelajaran yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Dan dapat di uraikan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

²⁰ Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-3, 08 Februari 2023 Pukul.10.00-11.00

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini siswa mempersiapkan diri untuk menyelesaikan tiap tahap dalam proses kegiatan pembelajaran. Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang sudah disampaikan guru di awal kegiatan pembelajaran alat dan bahan sama seperti yang di pertemuan ke 1 dan 2 (buku alat tulis). Kemudian mengecek kesiapan tiap anggota kelompok dan kekompakan kelompoknya agar dapat mengikuti dan berdiskusi dengan nyaman dan mudah. Guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan ke siswa sesuai dengan buku ajar dan buku LKS yang ada. Dilihat dari 2 kali pertemuan sebelumnya yang siswa sudah mengalami sedikit peningkatan di tahap persiapan meskipun kurang matang, pada pertemuan ke-3 ini persiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sukses mengalami peningkatan yang signifikan dan matang di setiap persiapan kegiatan pembelajaran.

b) Tahap Penyampaian

Setelah selesai di tahap persiapan, selanjutnya berada di tahap penyampaian . tahap penyampaian ini merupakan tahapan yang menyampaikan materi ajar, langkah-langkah kegiatan, media dan metode yang digunakan serta pengarahan guru terhadap siswa agar tidak salah langkah dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah di rencanakan dan di rancang sebelumnya, menyampaikan media dan metode belajar yang akan digunakan dalam belajar yaitu pembelajaran Joyfull Learning dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada pelajaran IPA materi Daur hidup hewan : Kupu-Kupu dan Katak. Penyampaian materi yang mudah dipahami dan dimengerti siswa dengan penggunaan media dan metode yang sudah ditentukan dan sesuai adalah salah satu tujuan guru dalam suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran, tidak lupa guru memberikan umpan balik ke siswa terutama kepada siswa yang yang masih rendah perkembangan belajarnya di setiap pertemuan dan siswa yang sudah mengalami perkembangan di setiap pertemuan dengan

pertanyaan-pertanyaan tentang daur hidup hewan : kupu-kupu dan katak.

Setelah selesainya guru menyampaikan/menerangkan materi, siswa langsung berkumpul menjadi satu kelompok yang sudah ditentukan di awal pertemuan dan mengecek kelengkapan kelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah *puzzle game* dan pengamatan (*eksperimen*) dengan serius agar dapat mengikuti setiap urutan langkah-langkahnya tanpa tertinggal satu langkah sekalipun. Pada tahap penyampaian ini siswa mengalami kemajuan dalam mendengarkan dan menyimak penjelasan materi dan langkah-langkah kegiatan yang disampaikan oleh guru. Ditunjukkan pada pertemuan ke 1 dan 2 ada siswa yang kurang konsentrasi (ngobrol sendiri) dan tidak menyimak/mendengarkan guru dengan tenang dan fokus.

c) Tahap Pelatihan

Kegiatan pembelajaran pada tahap pelatihan di pertemuan ke-3 ini berisi kegiatan *puzzle game* berbasis *eksperimen* yang sama seperti di pertemuan 1 dan 2. Tahap pelatihan ini guru menerapkan pembelajaran kegiatan sesuai dengan RPP, materi, media, metode dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan di awal agar pembelajaran dapat berjalan dengan terarah dan sukses. Setelah masing-masing kelompok sudah mempersiapkan diri, mempersiapkan alat dan bahan yang dilakukan di tahap persiapan, selanjutnya siswa bersama anggota kelompoknya mendengarkan/menyimak intruksi/arahan dari guru selama kegiatan pembelajaran agar tidak ada satupun langkah yang terlewatkan. Kemudian siswa berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk melakukan intruksi awal yaitu menyusun *puzzle* gambar hewan dan mengurutkan sesuai dengan daur hidup hewan tersebut dengan tepat dan benar.

Pada pertemuan ke-3 ini antusias dan ketertarikan siswa pada pembelajaran mengalami kemajuan dibandingkan pertemuan 1 dan 2. Hal ini ditunjukkan besarnya rasa semangat siswa untuk berani bertanya dan bekerjasama kelompok untuk memperoleh hasil yang

terbaik. Hal ini dapat dibuktikan oleh siswa yang bernama FAN dan SDR yang terlihat antusias dalam bertanya dan berdiskusi satu sama lain dan dengan teman kelompoknya menyusun *puzzle* dengan sangat teliti, dan tepat agar dapat selesai duluan untuk menempel gambar di depan kelas. sikap siswa tersebut dapat didukung dengan dorongan dari guru berupa kata-kata pendorong “Wah hebat sekali anak-anak ibu sekarang sudah berani bertanya dan sangat serius teliti dalam berdiskusi menyusun *puzzlenya*”. Kelompok belajar yang sudah selesai berdiskusi dan menyusun *puzzle*, sekarang maju kedepan untuk nempel gambar dengan tepat dan benar.

Setelah semua kelompok selesai menyusun dan nempel *puzzle* gambar, guru memberikan sedikit ulasan mengenai hasil pekerjaan siswa sesuai dengan daur hidup hewannya. Kemudian guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempersiapkan kelompoknya dan mempersiapkan alat tulisnya yang sudah dijelaskan di tahap persiapan di awal tadi. Kegiatan selanjutnya adalah pengamatan (*eksperimen*) daur hidup kupu-kupu. Siswa diajak untuk mengamati proses daur hidup hewan sesuai dengan materi dan urutan yang telah disampaikan guru pada awal kegiatan. kelompok yang sudah selesai melakukan pengamatan diharap untuk kembali ke kelas untuk berdiskusi dan menyusun laporan hasil pengamatan sesuai dengan hasil yang di dapatkan Selama kegiatan berlangsung. Pada kegiatan berdiskusi dan menyusun laporan hasil pengamatan yang tadinya siswa kurang serius melakukan kegiatan pada setiap prosesnya, sekarang mengalami perubahan dan kemajuan dalam berdiskusi dan menyusun dengan teman satu kelompoknya bisa dengan tenang dalam menghadapi kesusahan serta adu pendapat dan dapat maju ke depan mempresentasikan laporan hasil pengamatan tanpa merasa adanya paksaan dari siapapun.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah di deskripsikan di atas dapat di dukung dengan hasil

wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd sebagai berikut :²¹

“Kegiatan pembelajaran di pertemuan ke-3 ini siswa-siswa sudah sangat mempunyai kemajuan yang signifikan mba, dari yang awalnya di kegiatan 1 dan 2 siswa cukup baik melakukan setiap proses, langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru dan pada saat kegiatan menyusun sampai menempel *puzzle* gambar siswa sudah berani dan tidak malu lagi untuk bertanya serta percaya diri untuk selesai duluan agar bisa menempel gambar di papan *puzzle game*, dan pada saat kegiatan pengamatan siswa juga mengamati setiap proses pengamatan dengan tenang dan hati yang senang, sampai pada kegiatan berdiskusi, menyusun laporan siswa mengatasi dengan tenang adu pendapat temannya dan maju mempresentasikan hasil tanpa ada rasa keterpaksaan sedikitpun”

d) Tahap Penutup

Tahap penutup adalah tahapan terakhir dalam proses kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada pertemuan ke-3 yang dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran di awal, sehingga menjadikan pembelajaran yang berjalan dengan sukses. Pembelajaran diakhiri dengan kata-kata motivasi membangun semangat siswa untuk pembelajaran pada pertemuan selanjutnya agar lebih mendapatkan kemajuan lebih baik lagi.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pembelajaran di pertemuan ke-3 ini, ditutup dengan sedikit evaluasi yang dilakukan guru kepada siswa agar lebih dapat memahami materi dan memperoleh kemajuan lebih baik lagi pada pertemuan selanjutnya, yaitu dengan cara memberikan quis berupa pertanyaan-pertanyaan sesuai materi yang sudah dipelajari dan memberikan motivasi

²¹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

untuk siswa berupa kata-kata seperti “Anak-anak hari ini sudah belajar dengan baik, besok harus lebih baik lagi ya. Ikuti semua proses pembelajaran dengan hati yang senang dan selesaikan masalah belajar dalam kelompok dengan tenang dan harus tetap baik”. Pembelajaran diakhiri dan ditutup dengan “Tepuk AjiB” yang berbunyi (*prok prok ajiB ajiB aye aye luar biasa yes*), kemudian berdo’a dan salam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran pembelajaran pertemuan ke-3 ini dapat dilihat ada banyaknya kemajuan dan perubahan dibandingkan dengan pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2, yaitu dengan ditunjukkan siswa yang mulai berani bertanya, konsentrasi menyelesaikan tiap kegiatan, berlomba menyelesaikan pekerjaan kelompoknya, bersikap tenang dalam berdiskusi dan menyelesaikan perselisihan pendapat di dalam kelompok dan mau maju mempresentasikan hasil laporan kelompok tanpa adanya paksaan sedikit pun.

d. Pertemuan keempat (Ke-4)²²

Seperti di pertemuan ke-1, 2 dan 3 yang sudah di deskripsikan di atas, pertemuan ke-4 juga mempunyai urutan 3 kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan memiliki 4 tahap pembelajaran di dalam kegiatan inti yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Dapat di uraikan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini siswa berada di kelas setelah bel pergantian jam pelajaran berbunyi, guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdo’a. kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi absensi siswa, memeriksa kerapihan pakaian, posisi (tempat duduk) siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menginformasikan kepada siswa tentang

²² Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-4, 09 Februari 2023 Pukul.10.30-11.00

materi, tujuan pembelajaran, media, tahapan yang akan digunakan selama pembelajaran, yaitu akan belajar pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 “Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosisnya” (Mengidentifikasi Metamorfosis Sempurna Kupu-Kupu, Katak) belajar menyenangkan dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* (Mengamati) dan menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Daur Hidup Hewan dan Metamorfosisnya” yang sudah dinyanyikan di pertemuan sebelumnya agar hafal dan mempermudah dalam memahami materi, ditambah lagi dengan “Tepuk Semangat happy” yang berbunyi (*pagi-pagi prok prok, semangat pagi prok prok, harus happy prok prokujuk gigi iiiii*) yang bertujuan membangkitkan semangat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dari proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sama dengan kegiatan inti di pertemuan sebelumnya yaitu pertemuan 1, 2, dan 3, Kegiatan inti pada pertemuan ke-4 ini mempunyai 4 tahap kegiatan yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan dan tahap penutup. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dan dapat di deskripsikan sebagai berikut :

a) Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini adalah tahap awal dalam mempersiapkan segalanya mulai dari mempersiapkan diri, alat dan bahan, materi dan mempersiapkan setiap anggota kelompoknya. Pada tahap ini guru mempersiapkan materi, media dan metode yang akan digunakan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru menggunakan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen*. Anggota kelompok pada pertemuan ke-4 ini sama seperti kelompok yang sudah dibagi guru pada pembelajaran pertemuan ke-1,

mempersiapkan alat dan bahan yang sama di pertemuan ke-3. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat itu harus disesuaikan dengan materi yang akan digunakan juga agar pembelajaran dapat berjalan dengan sukses dan tepat. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga harus dengan cara mempersiapkan ice breaking seperti bernyanyi/tebuk-tebuk yang sudah di laksanakan pada kegiatan pendahuluan di awal pembelajaran pertemuan ke-4.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan menimbulkan rasa semangat dan ketertarikan siswa serta membuat kemajuan siswa dalam belajar terhadap kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung. dengan hal ini, pembelajaran akan berjalan dengan lancar sesuai tujuan pembelajaran di awal.

b) Tahap Penyampaian

Siswa dan guru setelah selesai dalam tahap persiapan kini masuk pada tahap penyampaian. Tahap penyampaian ini berisi tentang penyampaian materi ajar, penyampaian langkah-langkah penerapan pembelajaran joyfull learning dengan puzzle game berbasis eksperimen yang telah di sesuaikan dan di rancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah guru buat sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran akan terasa lebih mudah dan terarah.

Selanjutnya, guru menerangkan materi pembelajaran sesuai dengan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa agar dapat dengan mudah di pahami dan di mengerti oleh siswa. Kemudian menjelaskan setiap langkah demi langkah selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan tidak lupa guru juga menjelaskan kegunaan dan penggunaan media/alat dan bahan pengamata. Pertemuan

ke-4 ini pada saat guru menerangkan materi, siswa-siswa sudah memperlihatkan kemajuannya dan peningkatannya secara signifikan dengan menunjukkan sikap fokus, serius, konsentrasi, tidak berbicara dengan teman-temannya, dan siswa-siswa juga sudah terlihat aktif bertanya, aktif mengutarakan pendapat-pendapatnya.

c) Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan ini menjadi titik kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis eksperimen. Disini siswa berperan aktif dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan mempraktikkan sikap keterampilan, berdiskusi, dan mempresentasikan yang di milikinya. Sebelum tahap pelatihan ini dilaksanakan, siswa mengecek kembali kesiapan dan kelengkapan kelompoknya serta mengecek kembali alat dan bahan yang sudah di jelaskan di awal kegiatan.

Setelah masing-masing kelompok sudah siap, selanjutnya guru menintruksikan kepada siswa tentang langkah kegiatan pembelajaran yang pertama yaitu menyusun dan menempel potongan puzzle gambar. Siswa harus menyusun puzzle yang sesuai dengan percaya diri agar penyusunannya benar dan tepat. Pada kegiatan menyusun puzzle ini siswa memperlihatkan kemajuan dan perkembangannya secara pesat dan signifikan dengan menunjukkan sikap keterampilan dan percaya diri dalam menyusun puzzle gambar tersebut, kemudian siswa juga memperlihatkan Kerjasama dalam tim yang baik agar memperoleh hasil yang terbaik berlomba menyelesaikan menyusun potongan puzzle agar mendapat kesempatan maju menempel di papan puzzle game dan menjadi yang pertama. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan kelompok 1 dengan kekompakannya yang sangat antusias menyusun potongan puzzle sehingga

mendapatkan kesempatan menempel gambar pada papan puzzle game yang sudah di sediakan guru.

Tugas guru disini adalah mengarahkan dan memberi motivasi agar siswa terus maju dan meningkat di setiap pertemuan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, tidak hanya itu tugas guru yang lain adalah tetap menjaga kelas agar selalu kondusif supaya pembelajaran berjalan dengan lancar. Kegiatan pembelajaran yang selanjutnya adalah pengamatan (*eksperimen*), kegiatan ini siswa berperan aktif selama kegiatan berlangsung. siswa bersama guru menyiapkan alat dan bahan untuk pengamatan di luar kelas, kemudian siswa dipersilahkan berkelompok sesuai kelompok yang sudah dibentuk di awal pertemuan. Setelah itu tiap-tiap kelompok mengamati salah satu daur hidup hewan (kupu-kupu) beserta metamorfosisnya dengan fokus, teliti supaya tidak salah langkah. Kelompok yang sudah menyelesaikan pengamatan di minta kembali lagi kedalam kelas untuk berdiskusi menyusun laporan hasil pengamatan bersama teman satu kelompoknya dan disusul dengan kelompok yang lain untuk masuk kelas dan menyusun laporan. Ketika semua kelompok sudah selesai melakukan pengamatan dan menyusun laporan, selanjutnya guru mempersilahkan salah satu kelompok/perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Pada kegiatan pengamatan (*eksperimen*) ini, siswa telah menunjukkan ketertarikan dan antusiasnya selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan penjelasan guru tentang langkah demi langkah kegiatan pengamatan sampai dengan menyusun laporan. Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa yang bernama QAZ dan teman satu kelompoknya yang sangat antusias bersemangat sekali melakukan pengamatan hingga berdiskusi menyusun

laporan tanpa ada yang bertengkar dan inisiatif dalam presentasi di depan kelas tanpa dipaksa siapapun, sehingga terjadinya Kerjasama kelompok yang tenang, menyenangkan, dan sportif.

Berdasarkan deskripsi hasil observasi pada pertemuan ke-4 menunjukkan bahwa siswa-siswa sudah terbiasa menerapkan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dengan perasaan senang antusias yang luar biasa serta menyimpulkan ketertarikan/minat belajar pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d) Tahap Penutup

Tahap penutup adalah tahapan terakhir dalam kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen*, pada tahap ini guru melakukan penguatan materi yang sudah diajarkan dan diberikan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan apresiasi kepada siswa agar siswa terus meningkatkan kemajuan/progesnya dalam belajar, apresias tersebut berupa kata-kata membangun seperti “Pertemuan ke-4 ini anak-anak belajar dengan maksimal, mengikuti intruksi yang ibu guru sampaikan dengan baik. Terus tingkatkan lagi ya kemajuannya dalam belajar. Luar biasa”

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan terakhir pada setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan penutup pada pertemuan ke-4 dalam penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* ini di tutup dengan pemberian evaluasi kepada siswa-siswa dengan cara memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi “Daur hidup hewan dan metamorfosisnya”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan dengan cara duduk paling rapi dan tenang yang akan mendapat pertanyaan, apabila siswa tersebut bisa menjawab akan mendapatkan bintang dari guru. Dari hasil

observasi yang peneliti lakukan terlihat sekali siswa-siswa berusaha agar tetap tenang dan rapi agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan bintang. Setelah guru memberikan pertanyaan, kemudian guru memberi penguatan kata-kata positif kepada siswa agar tetap menjaga antusias, semangat, minat belajar, dan keterampilannya untuk belajar di pertemuan-pertemuan selanjutnya. Pembelajaran di akhiri dengan tepuk “GOOD JOB” bersama-sama, kemudian berdo’a dan salam.

Dari Hasil Observasi dan Hasil Wawancara yang telah peneliti lakukan di kelas IV dengan Guru wali kelas dan siswa serta proses pembelajarannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA di kelas IV B selama 4 kali pertemuan yang mempunyai 3 kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup) dan di dalam kegiatan 4 tahapan kegiatan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* yaitu tahap persiapan, penyampaian, pelatihan dan penutup. Dimana 4 tahapan tersebut mempunyai perannya sendiri-sendiri sesuai rancangan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam 4 kali pertemuan dalam penerapan pembelajaran ini, siswa mengalami kemajuan dan progresnya pada setiap pertemuannya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa berperan aktif selama kegiatan pembelajaran untuk mengasah kemampuan keterampilan, kepercayaan diri, bekerjasama dalam kelompok, dan peran guru hanya sebagai pengarah atas jalannya sebuah kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan sempurna dan kondusif. Dengan demikian pembelajaran tidak akan berjalan sempurna apabila tidak ada komunikasi dua arah antara guru dan siswa secara baik.

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

Dalam pembelajaran guru harus menyadari minat belajar siswa, keterampilan mengajar di kelas lebih dari sekadar menyampaikan pengetahuan. Menurut apa yang peneliti pelajari dari wawancara guru kelas tentang meningkatkan semangat siswa dalam belajar, Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd mengatakan: “setelah guru melakukan pengarahan dan bimbingan kepada siswa tentu ada peningkatan minat belajar, yang dulu sering ribut di kelas, sering tidak memperhatikan, kurangnya antusias belajar. Sekarang Alhamdulillah ada kemajuan siswa dapat memperhatikan dengan tenang saat Ibu menjelaskan materi dan antusias yang besar dalam kegiatan belajar.”²³

Dapat pendapat di atas maka dapat dipahami bahwasanya minat belajar siswa merupakan suatu hal yang penting yang harus dimiliki siswa, banyak usaha yang sudah guru lakukan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Lebih lanjut Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd menyatakan : “Usaha yang sudah guru lakukan dalam meningkatkan minat belajar, yang pertama tentunya membimbing siswa, menggunakan metode belajar yang bervariasi, memberikan pujian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menciptakan persaingan yang menumbuhkan minat belajar siswa yang kurang.”²⁴

Karena siswa memiliki minat belajar yang beragam, maka peneliti menggunakan wawancara dengan siswa serta observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak empat kali untuk mengetahui minat belajar siswa. Berikut adalah beberapa tanda minat belajar: Pengetahuan, minat membaca buku, fokus belajar, keterlibatan siswa dalam pelajaran IPA. Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan hasil peningkatan pada tiap pertemuannya. **Pertemuan ke-1** siswa masih mengalami kesulitan dan ragu-ragu, takut selama kegiatan pembelajaran berlangsung, tidak percaya diri Ketika diminta maju mempresentasikan laporan hasil pekerjaan kelompok. Hal ini ditunjukkan dengan siswa

²³ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

²⁴ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

bertanya-tanya mengenai media yang ditampilkan oleh guru di depan kelas, siswaswi merasa media tersebut adalah ancaman dan takut apabila tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan selesai. Tidak hanya itu siswa-siswi juga penasaran dan bertanya-tanya kenapa guru membawa ikan untuk kegiatan pembelajaran kali ini. Pada saat guru menjelaskan dan siswa belajar langkah demi langkah kegiatan pembelajaran dari mulai pembagian kelompok, menempel *puzzle*, mengamati ikan, membuat laporan kelompok. Disini siswa terlihat jelas bahwa kegiatan pembelajaran kali ini adalah hal yang baru bagi mereka jadi, tidak heran apabila kebingungan dan kecemasan yang terlihat di wajah mereka masing-masing. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa di pertemuan ke-1 belum mengalami peningkatan, dilihat dari hasil observasi salah satu siswa dengan inisial nama CHP dan diikuti oleh siswa-siswa yang lainnya seperti MHA dan HA dengan hasil *minat belajar tidak baik*.²⁵

Kemudian pada **Pertemuan ke-2**, ini siswa sedikit mengalami kemajuan tp belum kemajuan yang signifikan, seperti yang tadinya merasa kesulitan, kebingungan serta kecemasan mengenai kegiatan pembelajaran yang baru mereka lakukan, kini sudah sedikit memahami pembelajaran yang di gunakan, untuk rasa ragu-ragu dan takut belum sepenuhnya hilang. peningkatan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 ini mengalami peningkatan dapat dilihat dari keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran yang dimana dilihat dari siswa sudah mulai sedikit berani mencoba, dan sudah mulai enjoy belajar dengan teman satu kelompoknya meskipun masih terlihat ada canggung dan kaku dengan teman kelompoknya. Hasil observasi dengan salah satu siswa berinisial nama IW yang mempunyai minat belajar ditengah-tengah berdasarkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung 2 hari ini dengan menyatakan bahwa *minat belajar yang cukup baik*.²⁶ **Pertemuan ke-3**, siswa mengalami perubahan dan kemajuan yang cukup pesat dan menjadi lebih baik, di tunjukkan dengan perubahan siswa yang sudah memahami langkah-langkah/urutan kegiatan pembelajaran, rasa takut, ragu-

²⁵ Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Pertemuan Ke-1, 01 Februari 2023 Pukul.10.00-11.00

²⁶ Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Pertemuan Ke-2, 02 Februari 2023 Pukul.10.30-11.00

ragu yang sudah hilang dilihat dari siswa sudah mulai aktif bertanya dan berdiskusi serta menyampaikan pendapat dalam kelompok dengan baik. Pemahaman siswa mengenai materi yang di disampaikan guru sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* juga mengalami peningkatan sehingga dapat mengikuti step by step dengan terarah tanpa ada yang terlewat. Dengan demikian dapat di katakan bahwa minat belajar siswa dengan inisial nama CHP pada pertemuan ke-1 dengan hasil minat belajar tidak baik dan sekarang di pertemuan ke-3 mengalami peningkatan dengan hasil *minat belajar Baik*.²⁷

Pertemuan ke-4, menunjukkan perubahan dan kemajuan siswa yang sangat pesat, rasa takut, ragu-ragu, bingung sudah hilang dan pada pertemuan ini siswa berani mengutarakan pendapat dan aktif pada tiap kegiatan pembelajaran serta berani maju untuk presentasi laporan tanpa adanya paksaan dari siapapun. Sudah dijelaskan di pertemuan ke-3 bahwa pemahaman siswa mengenai materi mengalami kemajuan dan peningkatan, pada pertemuan ke-4 ini materi ajar tersebut sudah mulai terasah, siswa sudah bisa melakukan tanya jawab dengan aktif bersama teman dan gurunya, serta penggunaan media *puzzle game* berbasis *eksperimen* ini dapat berjalan lancar mulai dari menempel *puzzle*, pengamatan terhadap ulat serta menyusun laporan hasil kegiatan bersama kelompoknya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi salah satu siswa berinisial nama FAN yang menunjukkan hasil minat belajar baik selama kegiatan belajar berlangsung. siswi FAN ini adalah salah satu siswi yang masuk dalam kriteria minat belajar yang baik serta stabil mulai dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-4 ini. Berdasarkan data hasil observasi dan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap pertemuan kegiatan pembelajaran. Dilihat dari mulai dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-4, serta pemahaman siswa mengenai materi daur hidup hewan yang telah diajarkan guru dengan menggunakan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis

²⁷ Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Pertemuan Ke-3, 08 Februari 2023 Pukul.10.00-11.00

eksperimen ini telah berhasil dan dapat ditunjukkan dengan bahwa **Minat Belajar siswa masuk dalam kriteria Baik.**²⁸

Hasil observasi tersebut dapat diperkuat oleh wawancara dengan Guru wali kelas IV Ibu Dwi Marliana Nur, S.Pd sebagai berikut :

“jadi di kelas IV yang saya ampu ini mempunyai minat belajar siswa yang bermacam-macam, ada yang baik, ada juga yang cukup baik, da nada juga yang sangat baik. Namun rata-rata minat belajar anak kelas IV tergolong baik, dengan didukung mereka aktif dalam belajar seperti memperhatikan guru saat menjelaskan, bertanya, antusias dalam berangkat sekolah sampai antusias belajar.”²⁹

Lebih lanjut Ibu Dwi Marliana Nur, S.Pd menjelaskan

“Ada tidaknya minat belajar siswa dilihat dari kedisiplinan siswa, keaktifan siswa saat di dalam kelas. Seperti sala satu siswa saya yang bernama Candhira, dia itu tergolong mempunyai minat belajar cukup baik, sudah memperhatikan guru dengan baik, antusias dan displin dalam belajar di sekolah. Tapi kadang dia malas untuk mengerjakan tugas, malu-malu saat disuruh presentasi. Tapi dengan demikian tugas guru harus membangun percaya diri siswa tersebut secara pelan-pelan tanpa siswa merasa tidak nyaman dalam belajar. Namun dengan demikian dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas IV sudah masuk kedalam kriteria yang baik.”³⁰

Dari pemaparan guru wali kelas di atas, dapat di perkuat oleh wawancara beberapa siswa yang tergolong dalam kriteria minat belajar mulai dari yang cukup baik, baik, sampai dengan sangat baik, sebagai berikut :

Hasil wawancara dengan siswa bernama Candhira yang masuk dalam kriteria minat belajar (Cukup Baik) :

“Saya suka belajar IPA dengan berkelompok bersama teman-teman apalagi belajar seperti tadi menggunakan *Puzzle game* terus melakukan *Eksperimen* di luar kelas,

²⁸ Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Pertemuan Ke-4, 09 Februari 2023 Pukul.10.30-11.00

²⁹ Dwi Marliana Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

³⁰ Dwi Marliana Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

tapi saya merasa malu apabila disuruh maju untuk presentasi hasil pekerjaan yang tadi dikerjakan, namun apabila maju nya bersama-sama dengan teman-teman saya merasa tidak malu.”³¹

Selanjutnya hasil wawancara dengan siswa yang bernama Izza yang masuk dalam kriteria minat belajar (Baik) :

“Saya merasa senang belajar IPA dengan *puzzle game* dan *eksperimen* melihat hewan secara langsung di luar ruangan, sehingga membuat saya lebih memahami materi daur hidup hewan yang telah guru jelaskan, saya juga suka belajar bersama-sama teman-teman sehingga pekerjaan terasa lebih ringan. Kalau dapat tugas dari guru saya lebih suka mengerjakan bersama-sama dengan teman”³²

Penjelasan dari 2 siswa di atas, didukung dengan hasil wawancara jadi siswa bernama Nara yang masuk dalam kriteria minat belajar (Sangat baik) :

“Belajar IPA membuat saya lebih mehamai tentang makhluk hidup sehingga saya sangat suka dengan pelajaran IPA apalagi kalau belajar dengan menggunakan variasi seperti *puzzle game* dan bereksperimen melihat benda nyata di luar kelas menjadikan saya lebih paham materi yang sudah diajarkan. Belajar secara kelompok juga membuat pekerjaan menjadi lebih mudah dan ringan, saya juga suka membaca buku tentang hewan, makhluk hidup ketika belajar dirumah. Tugas dari guru tidak pernah saya tunda untuk mengerjakannya.”³³

Dari pemaparan di atas, maka dapat dipahami bahwasanya Minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus tergolong kedalam kriteria yang Baik.

³¹ Chandira Hilda Putri, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 10.30 WIB.

³² Izzati Wilda, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.00 WIB.

³³ Fawwas Aqila Nararya, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 10.00 WIB.

3. 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

a. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*

Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Dwi Marliana Nur, S.Pd sebagai berikut :

“Di setiap pelaksanaan pembelajaran pasti ada faktor yang mendukung maupun faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA ada banyak faktor yang memengaruhi diantaranya, faktor guru, faktor siswa, faktor sarana prasarana. Adapun faktor pendukung pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada kelas IV di Madrasah kami adalah dari guru dan siswa. Guru di Madrasah kami sudah berkompeten dalam bidangnya sehingga jika menerapkan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* guru tidak mengalami kesulitan. Yang kedua faktor pendukung dari siswa di kelas IV ketika guru menerapkan pembelajaran IPA dengan menyenangkan dengan diimbangi metode dan media yang baru seperti media *Puzzle Game* berbasis metode *Eksperimen*, siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan antusias dalam belajar dibandingkan penerapan pembelajaran yang biasa biasa saja tanpa adanya media dan metode baru...”³⁴

Lebih lanjut Ibu Dwi Marnialan Nur, S.Pd mengatakan:

“Sedangkan faktor penghambat berjalannya pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* menurut saya terdapat pada sarana dan prasarana, seperti contoh apabila pada penerapan pembelajaran IPA untuk prakter, yang kita tahu sendiri bahawa pelajaran IPA adalah pelajaran yang banyak prakteknya/terjun langsung di luar kelas dan ruangan Laboratorium. Untuk itu

³⁴ Dwi Marliana Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

madrashah kekuarangan alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk praktker.”³⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, faktor pendukung dan faktor penghambat Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Ekperimen* pada Mata Pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus drbsgsi berikut :

1) Faktor Pendukung

a) Guru

Guru didalam sebuah pembelajaran merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan dan pembelajaran tersebut. Jika seorang pendidik tepat memilih suatu metode dan media yang akan digunakan di dalam kelas, maka dapat dipastikan pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik. Jika sebailliknya guru salah menggunakan sebuah metdia dan metode maka siswanya bukannya paham dengan apa yang disampaikan oleh guru justru akan membuat siswa bingung. Pada MI Muhammadiyah 2 Kudus khususnya khususnya guru kelas IV sudah bisa menerapkan model, medi, dan metode yang menyenangkan untuk siswa belajar dan memahami materi.

b) Siswa

Faktor pendukung selanjutnya pada pelaksanaan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus yaitu Siswa. Siswa disini sangat berpengaruh terhadap terlaksananya suatu pembelajaran dengan baik. Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* sangat cocok diterapkan di kelas IV terutama pada maya pelajaran IPA, karena sesuai diterapkan dalam pelajaran IPA isi rata-rata materi yaitu melakukan eksperimen dengan menyenangkan.

³⁵ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

2) Faktor Penghambat

Mempunyai faktor penghambat yaitu, sebagai berikut ; 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.

b. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Minat Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA

1) Faktor Pendukung

Faktor pendukung yang mempengaruhi dalam meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd :³⁶

“Faktor pendukung minat belajar ada banyak, yaitu yang pertama ada fisik atau keadaan siswa, gedung yang bagus maka siswa akan belajar dengan merasa nyaman, dengan kenyamanan siswa dalam belajar maka akan meningkatkan minat, keinginan siswa untuk belajar. Semua guru mendukung dan mencetak agar semua siswa memiliki sikap senang dalam belajar, serta kegiatan penunjang lainnya, yang selanjutnya kesehatan siswa jika anak memiliki badan yang sehat maka proses belajar akan berjalan dengan baik.”

Dari hasil wawancara dengan Guru wali kelas Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd MI Muhammadiyah 2 Kudus, mengenai faktor pendukung guru dalam meningkatkan minat belajar siswa meliputi, guru, fasilitas belajar, dan fisik serta keadaan siswa.

2) Faktor Penghambat

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya pernah terdapat suatu permasalahan yang menjadi sebuah kendala tersebut juga menghambat usaha guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, minat belajar ang

³⁶ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

dimiliki berbeda-beda sehingga tidak selamanya saat kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd, menyatakan bahwa

“Faktor penghambatnya itu kurangnya penghargaan yang diberikan kepada siswa yang berprestasi, dengan minimnya penghargaan yang diberikan sekolah dapat menghambat keinginan siswa untuk berprestasi. Faktor penghambat yang kedua adalah orang tua siswa, jika orang tua di rumah tidak mendampingi anak-anaknya belajar maka akan menjadi penghambat juga dalam belajar, secara otomatis minat belajar anak juga akan terganggu.”³⁷

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus mengenai faktor penghambat guru dalam meningkatkan Minat belajar siswa yaitu kurangnya pendampingan orang tua dan penghargaan yang diberikan kepada siswa yang berprestasi.

Faktor penghambat lainnya dapat dilihat pada data hasil observasi minat belajar yang sudah dipaparkan di atas, dapat di lihat 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). Siswa kelas IV pada nomer item indikator tersebut memiliki skor yang cukup rendah dan dengan di dukung oleh hasil wawancara beberapa siswa yang mengatakan bahwa kurangnya ketertarikan untuk membaca buku IPA selain buku pelajaran yang sudah disediakan sekolah serta kurang bisa dalam membuat laporan hasil kegiatan.

³⁷ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

C. Analisis Data Penelitian

1. 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 *Ekspeimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV, yaitu menjelaskan tentang urutan kegiatan pembelajaran dan tahapan pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran yang dilengkapi penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan guru.

Urutan Langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat meliputi **1) Kegiatan pendahuluan**, yang didalamnya terdapat kegiatan guru membuka pembelajaran dengan salma dan berdo'a, guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran, memeriksa kerapihan pakaian, kemudian pengenalan materi yang akan diajarkan tentang 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. **2) Kegiatan Inti**, di dalam kegiatan ini sudah dikemas ada 4 tahapan penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle game* berbasis *Eksperimen*. Kegiatan Inti ini menjadi kunci pokok terlaksananya pembelajaran yang sukses, lancar, dan terarah **3) 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 Febriana dalam Jurnal

Buana³⁸ mengatakan standart proses dimulai dari pembuatan RPP yang mengacu pada standart isi, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang merupakan implementasi dari RPP yang terdiri dari kegiatan pendahulun, inti, penutup. Setelah itu dilakukan pengawasan proses pembelajaran yang dilakukan 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 do,a.

Hal ini sesuai dengan tugas guru menurut Sufiani dan Marzuki dalam Jurnal Penelitian Islamnya³⁹ yaitu tahap persiapan adalah mengeluakan siswa dari keadaan mental

³⁸ Dilla Febriana, *Studi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses Di SMA Negeri 7 Padang*, Jurnal Buana Vol.2 No.1 Thn.2018, Hlm.340.

³⁹ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : sebagai Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*, Jurnal Pemikiran Islam Vol.7 No.1 Tahun 2021, Hlm.133.

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.

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 kelompok, *Puzzle Game* diciptakan untuk membantu/mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa.⁴⁰

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

⁴⁰ Mega Yuni Ariyanti, Eva Luthfi Fakhru Ahsani, *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV*, Jurnal Pendidikan dasar Vol.6 No.2 Thn.2022, Hlm.62

dari benda dan fenomena alam yang diperoleh dari pemikiran dan penyelidikan ilmuwan dengan keterampilan pengamatan/*eksperimen* dengan menggunakan metode ilmiah.⁴¹

Menurut beberapa peneliti pendukung di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV, urutan langkah kegiatan pembelajaran pada umumnya ada 3 yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Di dalam kegiatan inti terdapat 4 tahapan kegiatan penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* yaitu tahap persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penutup.

2. 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 sangat penting untuk menunjang dalam kegiatan belajar siswa. Minat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegeraman atau kesenangan dalam sesuatu.⁴² 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.⁴³

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan selama 4 kali pertemuan guna untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sesuai dengan indikator-indikator minat belajar, memberikan peningkatan pada tiap pertemuan. Hasil observasi tersebut juga didukung dan dimantapkan dengan

⁴¹ Rora Rizki Wandini Dkk, *Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol.4 No.3 Thn.2022

⁴² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenada Media Group,2016), Hlm.57

⁴³ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifat, dan Gaguk Resbiantoro, *Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika dari Minat Belajar Siswa*, Sosiohumaniora Vol.4 No.1 Tahun 2018, Hlm.3-4.

hasil wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd, Usaha yang sudah guru lakukan dalam meningkatkan minat belajar, yang pertama tentunya membimbing siswa, menggunakan metode belajar yang bervariasi, memberikan pujian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menciptakan persaingan yang menumbuhkan minat belajar siswa yang kurang. 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.⁴⁴

Penjelasan hasil wawancara dari guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd 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.⁴⁵ Selain itu juga penelitian oleh Nia Dwi Mawanti mengatakan penggunaan media puzzle dalam proses

⁴⁴ 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*, Jurnal Pendidikan 2017, Hlm.6

⁴⁵ Dwi Hurriyati dkk, *Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Vol.6 No.1 thn 2022, Hlm.122

pembelajaran akan sangat baik karena dapat membangun rasa percaya diri, rasa ingin tahu dan minat belajar baru serta merangsang kegiatan belajar siswa.⁴⁶

Berdasarkan uraian di atas dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti telah lakukan dengan di dukung oleh beberapa teori penelitian terdahulu, 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**.

3. 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

a. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* Berbasis *Eksperimen*

1) Faktor Pendukung

Menurut Guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd. 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*

⁴⁶ Nia Dwi Mawanti dan Yus Mochammad Cholily, *Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantu Puzzle Si Kelas 1 Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar Vol.9 No.1 Thn.2021, Hlm.32

*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*⁴⁷ 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.

2) Faktor penghambat

Menurut Guru wali kelas IV Ibu Marlina Nur, S.Pd. 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.

Dari hasil uraian di atas, selaras dengan Ainun dan Said dalam penelitiannya pada *Lantanida Journal*⁴⁸ 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.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor penghambat terlaksananya pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA di MI

⁴⁷ Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset* (Pekanbaru : Guepedia Thn.2021) Hlm.21

⁴⁸ Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*, *Lantanida Journal* Vol.6 No.1 Thn.2018, Hlm.50

Muhammadiyah 2 Kudus adalah media pendukung (alat dan bahan untuk uji coba/*eksperimen*) yang kurang lengkap.

b. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian data di atas, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam Minat Belajar siswa pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus sebagai berikut:

1) Faktor Pendukung

Menurut hasil wawancara di atas oleh guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd. 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 menciptakan suasana belajar yang nyaman dan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.⁴⁹

Hasil uraian di atas, selaras dengan Lusi Marleni yang menjelaskan bahwa suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas dan minat belajar pada siswa apabila terjadi adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, fasilitas gedung sekolah yang nyaman, serta keadaan siswa itu sendiri.⁵⁰

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 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 adalah guru yang

⁴⁹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

⁵⁰ Lusi Marleni, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang, Jurnal Pendidikan Matematika Vol 1 No 1 Tahun 2016.

kompeten, keadaan siswa, fasilitas sekolah yang mendukung.

2) Faktor Penghambat

Menurut hasil wawancara di atas dengan Guru wali kelas IV Ibu Dwi Marlina Nur, S.Pd. 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 apresiasi kepada siswa yang berprestasi, jadi secara otomatis minat belajar siswa akan terganggu.⁵¹

Hasil uraian di atas, selaras dengan Lusi Marleni yang menjelaskan bahwa peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Motivasi dan pendampingan yang orang tua berikan mempunyai pengaruh yang besar pada 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.⁵²

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

⁵¹ Dwi Marlina Nur, Wawancara Oleh Peneliti pada 10 Februari 2023 pada pukul 11.07 WIB.

⁵² Lusi Marleni, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang, Jurnal Pendidikan Matematika Vol 1 No 1 Tahun 2016.

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.

