

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada pembahasan rumusan masalah terkait dengan Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* Berbasis *Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Penerapan dimulai dari Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti di dalam kegiatan inti meliputi 4 tahapan sebagai berikut : Tahap Persiapan, berisi mengenai persiapan siswa dari mulai kesiapan diri, kesiapan kelompok, kesiapan alat dan bahan, kesiapan materi yang guru sampaikan kepada siswa. Tahap Penyampaian, berisi tentang penyampaian materi, penyampaian langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan *puzzle game* berbasis *eksperimen*. Tahap Pelatihan, berisi penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen*. Menyusun dan menempel potongan puzzle gambar hewan berdasarkan daur hidupnya dan kegiatan pengamatan, berdiskusi menyusun laporan dan presentasi hasil laporan (dikerjakan secara kelompok belajar yang sudah ditentukan oleh guru). Tahap Penutup, berisi tentang apresiasi berupa kata-kata penguatan motivasi yang ditujukan kepada siswa. Setelah itu pembelajaran di akhiri dengan menggunakan Kegiatan 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. 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 mengatakan bahwa **Minat Belajar siswa masuk dalam kriteria Baik.**¹
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game*

¹ Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Kelas IV

berbasis Eksperimen dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di MI Muhammadiyah 2 Kudus. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* Faktor pendukung pembelajaran meliputi : Guru dan Siswa sedangkan Faktor penghambat pembelajaran meliputi : Sarana dan Prasarana (Ruang pengamatan/*Eksperimen*) serta alat dan bahan pengamatan). Kemudian Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA, Faktor pendukung minat belajar siswa meliputi : guru, siswa, keadaan siswa, keadaan kelas dan Faktor penghambat minat belajar siswa meliputi : kurangnya pendampingan orang tua dan penghargaan yang diberikan siswa berprestasi serta nomer item 9 dan 14 indikator minat belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang disajikan tentang penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus ini, beberapa saran yang penulis jabarkan berdasarkan pengalaman dalam proses penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Madrasah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa senantiasa mendukung guru terlebih pada penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari perencanaan madrasah yang luar biasa dalam hal pembelajaran dan semangat yang selalu ditunjukkan untuk mendukung semangat siswa terhadap problem pembelajaran guna meningkatkan minat belajar dan semangat belajar khususnya dalam mata pelajaran IPA di kelas IV sehingga dapat terlaksana dengan baik dan dengan memberi fasilitas sarana prasarana yang dibutuhkan.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru-guru harus lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran dan pengembangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa serta materi

yang akan diajarkan dengan menggunakan penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* di kelas IV, dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswanya.

3. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen*, siswa harus dapat lebih melatih sikap keterampilan, sikap percaya diri dan belajar secara berkelompok/berdiskusi dengan baik dalam pembelajaran yang sudah dikemas dengan sangat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa secara maksimal.

4. Peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan sumber dari acuan pada penelitian selanjutnya terlebih berkaitan dengan penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pada masa yang akan datang penelitian ini dapat dikembangkan dan dapat menghasilkan penelitian dengan hasil penelitian yang lebih kompleks.

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil'alaim, berkat Rahmat dan karunia dari Allah SWT. dan dengan didasari niat dan kesungguhan hati, akhirnya penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* Dengan *Puzzle Game* Berbasis *Eksperimen* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus”. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. dan semoga kita semua diakui sebagai umatnya. Dengan terselaikannya penyusunan skripsi ini, diharapkan mampu menjadikan manfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca.

Dalam menyusun skripsi ini penulis berupaya dengan semaksimal mungkin, tetapi penulis sebagai manusia biasa yang penuh dengan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini, jika ada kritik dan saran penulis teri dengan terbuka dan hata yang lapang. Terakhir, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga senantiasa mendapat balasan dari Allah SWT.