

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

METODE *JOYFUL LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS VII MTs

Elisa Nanda Syafitri¹⁾, Evi Chamalah²⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27570](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27570)

¹⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

²⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik melalui penerapan metode *joyful learning* berbantuan media *puzzle* deskripsi. Metode *joyful learning* dalam pembelajaran menekankan pemahaman konseptual yang mendalam serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Subjek penelitian adalah 15 peserta didik kelas VII-A MTs. Roudlotul Ulum. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 54,2 pada prasiklus menjadi 67 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 80 pada siklus II. Selain itu, distribusi kategori nilai juga mengalami perubahan signifikan, dari dominasi kategori rendah menjadi seluruh peserta didik berada pada kategori baik dan sangat baik pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *joyful learning* berbantuan media *puzzle* deskripsi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, Menulis, Teks Deskripsi

Abstract

This study aims to improve students' descriptive text writing skills through the application of the method joyful learning media-assisted puzzle description. The joyful learning method in learning emphasizes in-depth conceptual understanding and active student involvement, making it relevant for application in Indonesian language learning, particularly writing skills. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model, which was implemented in three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. The research subjects were 15 students of class VII-A MTs. Roudlotul Ulum. Data collection techniques included tests, observation, and documentation, while data analysis used quantitative descriptive techniques. The results showed an increase in student learning outcomes in each cycle. The average student score increased from 54.2 in the pre-cycle to 67 in cycle I, and increased again to 80 in cycle II. In addition, the distribution of score categories also experienced a significant change, from being dominated by the low category to all students being in the good and very good categories in cycle II. Thus, the application of the joyful learning method assisted by descriptive puzzle media has proven effective in improving students' descriptive text writing skills.

Keyword: *Joyful Learning*, Writing, Descriptive Text

History Article

Received 15 Mei 2026

Approved 30 Mei 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Syafitri, Elisa Nanda & Chamalah, Evi. (2026). Metode *Joyful Learning* Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas VII Mts. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 606-618



Corresponding Author:

Jl. Alamat Pengirim No. 24, Kota, Negara.

E-mail: ¹ nandaelisa576@gmail.com

PENDAHULUAN

Deep learning dalam konteks pendidikan tidak terbatas pada aktivitas menghafal materi atau penyelesaian soal-soal ujian mekanis, sebaliknya pendekatan ini menuntut pemahaman konseptual yang komperhensif, dimana siswa diharapkan dapat mengintegrasikan pengetahuan lintas disiplin ilmu terkait mengaplikasikannya secara praktis dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2025). Pendekatan deep learning ini menggabungkan nilai akademik, moral, serta sosial kedalam proses pembelajaran, agar relevan dengan kehidupan yang dinamis (Warawu, 2025).

Pendekatan deep learning adalah model atau metode pembelajaran yang cenderung pada proses memahami yang mendalam, sehingga memberikan kesempatan siswa untuk tidak hanya menghafal pada materi, tetapi juga menghayati pengetahuan bermakna dengan pengalaman belajar menyeluruh (Atmojo et al., 2025). Deep learning merangkum tiga rancangan yaitu mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning yang bekerja saling melengkapi untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih relevan, memotivasi dan mendalam (Adnyana, 2024). Deep learning memanfaatkan teknologi untuk adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan pengalaman yang perorangan dan penyesuaian yang mudah untuk siswa (Syafi'i & Darnaningsih, 2025).

Joyful learning sebagai bagian dari deep learning dapat menjadi salah satu strategi yang potensial untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif serta bermakna. 'Joy' ialah kenyamanan dan sikap kepuasan yang bersifat konstan yang berbeda pada pengalaman "kebahagiaan" yang ilusi dan sementara, jadi dapat dijabarkan sebagai keadaan atau perasaan pikiran yang didukung adanya rasa damai, gairah, atau antusiasme (Waterworth, 2020). Joyful learning adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan ditekankan pada belajar sambil bekerja (learning by doing) (Musbhira et al., 2018). Joyful learning menyediakan cara belajar yang menyenangkan, dimana para siswa diajak belajar dengan bermain, yang artinya rangkaian tindakan pembelajaran dibungkus pada situasi yang asyik dan dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di alam sekitar (Alamsyah & Ahwa, 2020).

Metode pembelajaran joyful learning dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia, hal ini dikarenakan pada mata pelajaran ini terdapat berbagai penugasan keterampilan berbahasa. Dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia berisi kemampuan berbahasa dan sastra mencakup empat aspek keterampilan, diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Hikmatin, 2020). Joyful learning mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis dengan rangkaian pembelajaran yang asyik, tidak pada suasana yang bosan, serta dapat membuat siswa semangat pada awal hingga akhir pembelajaran (Fatoni, 2016) dalam (Nugroho et al., 2019). Keterampilan menulis merupakan sebuah keterampilan dalam memberikan pesan kepada orang lain dengan media berupa tulisan, tidak secara langsung dan melewati sebuah tahapan serta latihan secara teratur (Wiratama et al., 2022).

Menulis merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan ide, pemikiran, perasaan maupun informasi pada seseorang dengan tulisan yang diawali dari proses berfikir yang timbul kemudian dituangkan dengan menggunakan alat seperti pena atau pensil ke media kertas (Pahrin, et al., 2023). Tujuan menulis bagi penulis ialah sebagai pelatih kreativitas serta daya ingat yang terdapat pada diri penulis, dengan itu penulis akan selalu mencari informasi yang terkait dengan apa yang ditulis serta apa saja hal baru sehingga hasil penulisannya akan lebih baik lagi (Nur, H., 2024). Tujuan menulis sangat diperlukan untuk peserta didik dikarenakan memiliki manfaat pendidikan, sosial, serta tujuan profesional sehingga pelatihan menulis sejak dini sangat amat dianjurkan.

Keterampilan yang sering diajarkan di sekolah yaitu menulis teks deskripsi. Keterampilan menulis teks deskripsi ialah salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan secara tertulis siswa untuk mengungkapkan kehendak menggunakan media berupa bahasa dalam melakukan berbagai pekerjaan (Ekasari, 2020). Teks deskripsi ialah teks yang berisi penggambaran atau gambaran dari sebuah objek, bisa berupa tempat, makhluk hidup, atau suatu peristiwa secara rinci yang menyebabkan pembaca seperti dapat melihat, mendengar, mengalami atau merasakan langsung objek yang dideskripsikan. (Sari & Mukhlisina, 2023) teks deskripsi merupakan bentuk hasil karangan yang melukiskan serta menjelaskan tentang suatu hal secara runtut, sehingga seolah-olah pembaca dapat mengalami, mendengar, melihat, dan merasakan langsung objek yang dipaparkan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, mendeskripsikan objek secara rinci, serta memilih kata yang tepat. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sekaligus mengoptimalkan keterampilan menulis. Alternatif yang dapat dipakai ialah puzzle deskripsi sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyusun dan mengembangkan ide secara lebih terstruktur. Berdasarkan kondisi tersebut, penting adanya usaha untuk memperbaiki proses pada pembelajaran, yaitu dengan menggunakan serta mengoptimalkan media maupun metode

pembelajaran yang mampu untuk mengurangi kebosanan, menarik dan tentunya membangkitkan rasa senang bagi peserta didik (Sanusi et al., 2020)

Media puzzle adalah bentuk media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berbentuk potongan gambar, kata, huruf, dan kalimat sehingga jika disusun menjadi satu gambar yang utuh serta melibatkan aktifitas fisik yang berkaitan dengan psikologi dan penalaran anak dalam menyusunnya (Tastin et al., 2021). Media puzzle bertujuan untuk melatih sinkronisasi pikiran, tangan, serta mata anak untuk menyusun potongan-potongan puzzle yang terdiri dari berbagai bentuk berbeda dengan menyesuaikan potongan satu dengan yang lain sehingga mendapat hasil gambar utuh (Nurhidaya, 2019) dalam (Sari & Utomo, 2024). Dengan memakai media puzzle, anak dapat dilatih untuk mengatur respon anggota tubuh tangan dan mata mereka dalam proses menggabungkan potongan puzzle (Nisa et al., 2024). Media puzzle ialah salah satu bentuk media permainan edukatif yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Media ini tidak hanya memiliki fungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga mampu merangsang perkembangan motorik halus peserta didik melalui aktivitas menyusun dan memanipulasi potongan-potongan puzzle yang dapat dibongkar pasang (Sirait et al., 2023).

Taskirah & Amaliah, (2025) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Metode *Joyful Learning* Menggunakan Media Lego Pada Materi Dna Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik" menyimpulkan jika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan suatu metode joyful learning dapat mempengaruhi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Tingkat pengaruh penggunaan model pembelajaran dengan bantuan sebuah media pembelajaran ini sangat kuat, hal ini ditunjukkan dalam pernyataan yang diberikan peserta didik yang seluruhnya memberi respon yang positif dengan skor rata-rata sebesar 86,3. Didapatkan beberapa persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah penggunaan metode pembelajaran yang sama, serta penelitian ini menggunakan media ajar. Terdapat perbedaan yang ditemukan terutama pada media ajar yang digunakan. Media ajar yang digunakan pada penelitian ini ialah lego sementara media ajar yang akan digunakan pada penelitian yang akan dilakukan ialah puzzle, metode penelitian yang digunakan berbeda, lokasi penelitian berbeda, serta mata pembelajaran yang berbeda.

Bersumber pada uraian tersebut, kesimpulan yang didapat ialah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran mempunyai potensi meningkatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dengan aktivitas yang melibatkan aspek kognitif dan psikomotorik. Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran, tetapi juga melatih koordinasi antara mata dan tangan dalam menyusun informasi secara terstruktur. Oleh karena itu, penerapan media puzzle deskripsi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik secara optimal.

METODE

Metode penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses yang teratur dan berkelanjutan yang melibatkan beberapa siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Gusmaningsih et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di MTs. Roudlotul Ulum dengan subjek kelas VII-A berjumlah 15 peserta didik yang hadir bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Penelitian ini akan melalui 3 siklus dengan menggunakan PTK model Kemmis & McTaggart, yaitu penelitian model spiral refleksi diri yang mencakup rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali (Utomo et al., 2024). PTK menjadi penghubung kesenjangan pada teori serta praktik pendidikan, hal ini dapat terjadi dikarenakan kegiatan tersebut dilakukan sendiri, di kelas sendiri beserta siswa sendiri secara langsung serta dilakukan melalui tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan, evaluasi, serta refleksi (Ramadhan & Nadihra., 2022).

Desain penelitian ini terdapat 3 siklus, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus akan memiliki 4 tahapan yang sama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini, tahap prasiklus sebelum diterapkannya metode joyful learning dengan media puzzle deskripsi, sedangkan pada siklus I dan siklus II sudah diberi tindakan dengan metode joyful learning menggunakan media puzzle deskripsi. Analisis data pada penelitian ini ialah mix methode. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus guna mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi setelah penerapan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi. Berikut ini alur penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

1. Prasiklus

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih menggunakan metode diskusi tetapi penerapan metode joyful learning dan media puzzle deskripsi tidak diterapkan. Tahap ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui bagaimana kemampuan awal peserta didik saat menulis teks deskripsi. Pelaksanaan prasiklus melewati empat tahap berikut

a. Tahap Perencanaan

Di tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memahami perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas berlangsung. Setelah dilakukan wawancara, selanjutnya ialah observasi dengan mengidentifikasi secara langsung masalah yang terjadi di kelas, sehingga peneliti dapat membuat rancangan kegiatan selanjutnya.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan apa itu teks deskripsi dan menyajikan kata-kata yang mencakup objek yang akan dideskripsikan

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap observasi peserta didik diberikan tugas untuk mendeskripsikan sebuah objek secara individu, dan pada prosesnya peserta didik diberi kebebasan untuk bertanya apabila mereka sedang mengalami kesulitan.

d. Tahap Refleksi

Peneliti menganalisis karya hasil belajar peserta didik yang dikumpulkan melalui lembar jawaban dan mengevaluasi hasilnya untuk menentukan tingkat kemampuan awal mereka dalam menulis teks deskripsi.

2. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan metode joyful learning dengan media puzzle deskripsi. Tujuan dari tahap ini ialah untuk menentukan apakah ada peningkatan antara prasiklus ke siklus I. Pada pelaksanaan siklus I, melewati empat tahapan yang sama sebagai berikut

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan beberapa instrumen pembelajaran, yaitu menyiapkan materi yang akan disampaikan didalam kelas, menyusun rancangan pembelajaran tindakan kelas berupa modul ajar serta menyusun games berupa puzzle deskripsi sebagai media pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan metode joyful learning serta menggunakan media pembelajaran berupa puzzle deskripsi. Pada tahap ini, peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok kemudian diberi media puzzle deskripsi untuk disusun hingga membentuk gambar yang utuh. Setelah gambar pada puzzle tersusun dengan jelas, setiap peserta didik diminta untuk mendeskripsikan gambar tersebut secara individu dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, peneliti akan mengamati tiap peserta didik saat menulis teks deskripsi sesuai dengan metode pembelajaran joyful learning. Peneliti akan memberikan bantuan jika peserta didik merasa kesulitan saat menyusun games puzzle deskripsi atau saat menulis teks deskripsi.

d. Tahap Refleksi

Setelah tahap observasi, selanjutnya ialah tahap refleksi. Pada tahap ini, peneliti akan mengamati dan mengevaluasi bagaimana hasil belajar peserta didik dalam menulis teks deskripsi menggunakan metode joyful learning dengan bantuan puzzle deskripsi terdapat peningkatan atau bahkan tidak adanya peningkatan.

3. Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti akan mengulangi kegiatan pembelajaran yang sama dengan siklus I, yaitu pembelajaran menggunakan metode joyful learning dengan bantuan puzzle deskripsi sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan siklus II melewati empat tahapan yang sama yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan instrumen pembelajaran, yaitu menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan didalam kelas, mengembangkan rancangan pembelajaran tindakan kelas berupa modul ajar serta menyiapkan media ajar berupa puzzle deskripsi sebagai media pembelajaran. Selain itu, tahap ini juga dilakukan dengan mempertimbangkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya sebagai dasar perbaikan, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus berikutnya dapat berlangsung lebih optimal.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun puzzle hingga membentuk gambar utuh, kemudian diminta mendeskripsikan gambar tersebut secara individual menggunakan kata-kata mereka sendiri.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menerapkan metode joyful learning. Selain itu, peneliti juga memberikan dukungan serta bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, baik dalam menyusun media puzzle deskripsi maupun dalam menuangkan ide ke dalam bentuk teks deskripsi.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam menulis teks deskripsi dengan menerapkan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat peningkatan kemampuan siswa sebagai hasil akhir dari langkah-langkah yang diterapkan.

Instrumen penelitian ini menggunakan rubrik analitik hasil belajar menulis paragraf deskripsi yang merujuk pada panduan penilaian yang dikembangkan oleh Brown (2007), Glass (2005), Sadler (1989), Broad (2003), serta Andrade dan Du (2007) dalam (Sigid, et.al., 2025). Berikut ialah pedoman penilaian *test* yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Teks Deskripsi

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				Bobot
		4	3	2	1	
Isi (ide/gagasan) bagian pembuka teks	Ide yang disampaikan jelas, sesuai topik, dan mendalam	Ide sangat jelas, relevan, dan dikembangkan secara mendalam	Ide jelas dan relevan namun kurang dikembangkan	Ide kurang jelas dan pengembangan kurang	Ide tidak jelas dan tidak dikembangkan	25
Organisasi struktur	Terdapat struktur teks deskripsi	Struktur lengkap dan urut (identifikasi dan deskripsi bagian jelas)	Struktur cukup lengkap namun kurang runtut	Struktur tidak lengkap atau tidak urut	Tidak tampak struktur teks deskripsi	25
Pemilihan kata	Pemilihan kata tepat,	Kata-kata sangat tepat,	Kata cukup tepat dan	Kata kurang tepat atau	Kata tidak tepat dan	20

(Diksi)	kaya, dan deskriptif	deskriptif, dan bervariasi	deskriptif	kurang deskriptif	membingungkan	
Kefasihan kalimat	Kalimat efektif dan bervariasi	Kalimat bervariasi, runtut, dan efektif	Kalimat cukup runtut namun kurang bervariasi	Kalimat tidak runtut atau tidak efektif	Kalimat tidak nyambung dan membingungkan	15
Konvensi bahasa	Ejaan dan tanda baca sesuai PUEBI, penggunaan konjungsi dan imbuhan sesuai kaidah	Ada 1-3 kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan konjungsi dan imbuhan	Ada 4-6 kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan konjungsi dan imbuhan	Jumlah kesalahan 6-8 yang memengaruhi makna	Terdapat lebih dari (>8) kesalahan hingga sulit dipahami	15
Total Skor Maksimal						100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan kualitas hasil peserta didik, disajikan hasil belajar peserta didik pada tahap pembelajaran prasiklus, siklus I, siklus II. Gambar ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana perubahan teks peserta didik pada setiap tahap pembelajaran secara menyeluruh.

1. Prasiklus

Berikut ialah hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PRA-SIKLUS		
Nama	Masrizy Muzahid	Nilai
Kelas	VI-A	
Mata Pelajaran	Pengetahuan Indonesia	
Hari/Tanggal		

Tuliskan Jawaban Kalian pada Lembar Kerja Berikut!

Judul Angin Puting Bulu

Deskripsi Umum Angin puting bulu merupakan angin yang berputar dan arah putar searah jarum jam.

Deskripsi Bagian Kumpulan angin yang berputar ke satu bagian menyempit menjadi-korona yang ada di tengahnya.

Prinsip Angin puting bulu merupakan tenaga tenaga yang ada di dekat permukaan bumi. Angin puting bulu terbentuk karena tenaga panas akan berkumpul di atasnya.

Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Berdasarkan hasil tulisan, kemampuan menulis peserta didik pada tahap prasiklus dapat dikategorikan masih rendah, karena struktur teks sudah mulai terlihat, tetapi belum berkembang secara lengkap, isi tulisan masih minim elaborasi dan detail deskriptif, penggunaan bahasa masih sederhana dan memerlukan perbaikan dalam ejaan, diksi, serta penyusunan kalimat. Pada tahap prasiklus, peserta didik belum mampu mengembangkan ide menjadi paragraf yang lebih kaya informasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, seperti penerapan metode joyful learning, agar peserta didik lebih termotivasi mengembangkan ide dan meningkatkan kualitas tulisan deskripsinya.

2. Siklus I

Berikut merupakan hasil belajar peserta didik pada siklus I setelah diterapkannya metode joyful learning dengan bantuan media puzzle deskripsi

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SIKLUS I		
Nama	Fitriyulha Muzahid	Nilai
Kelas	VI-A	
Mata Pelajaran	Pengetahuan Indonesia	
Hari/Tanggal		

Tuliskan Jawaban Kalian pada Lembar Kerja Berikut!

Judul Kebun Binatang

Deskripsi Umum Kebun binatang adalah tempat beristirahat untuk mempelajari berbagai hewan yang ada disana. Anak-anak dapat mengenal berbagai hewan di kebun binatang.

Deskripsi Bagian Di kebun binatang ada berbagai hewan seperti singa, harau, burung, dan banyak. Di situ ada petak-petak yang terdapat beberapa hewan. Tersebar berbagai petak. Petak yang memiliki gambar singa, harau, burung, dan lain-lain. Petak yang memiliki gambar singa, harau, burung, dan lain-lain.

Prinsip Pada kebun binatang, manusia kepada hewan-hewan yang hidup.

Gambar 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Secara keseluruhan, hasil kerja peserta didik pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi dibandingkan tahap prasiklus. Peserta didik telah mampu menyusun struktur teks secara lebih lengkap, mengembangkan isi tulisan dengan memberikan rincian objek, serta menggunakan bahasa yang lebih terarah sesuai tema.

Berikut disajikan hasil belajar peserta didik pada siklus II setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi.

Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Jurnal Wawasan Pendidikan p-ISSN 2807-5714, e-ISSN 2807-4025

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik. Jika dibandingkan dengan kondisi prasiklus, peserta didik pada siklus I mulai menunjukkan perubahan dalam kemampuan menyusun struktur teks deskripsi, mengembangkan isi tulisan, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran. Peningkatan tersebut menjadi lebih optimal pada siklus II, ditandai dengan struktur teks yang semakin sistematis, pengembangan ide yang lebih rinci, penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, serta meningkatnya keberanian peserta didik dalam menyampaikan gagasan melalui tulisan. Perubahan ini menunjukkan bahwa metode joyful learning tidak hanya berdampak pada aspek hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan emosional dan motivasional peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Taskirah dan Amaliah (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan metode joyful learning berbantuan media lego mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi DNA, dengan respons positif yang tergolong sangat kuat skor rata-rata 86,3. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan metode joyful learning yang menekankan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, serta pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan belajar. Dalam kedua penelitian, media berperan sebagai sarana yang membantu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Namun demikian, terdapat perbedaan pada media, fokus pembelajaran, dan hasil yang dicapai. Penelitian Taskirah dan Amaliah (2025) menggunakan media lego untuk membantu pemahaman konsep DNA dan berfokus pada motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian ini menggunakan media puzzle deskripsi yang diarahkan untuk membantu peserta didik menyusun ide, memahami struktur teks, dan meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran menggunakan metode joyful learning, peserta didik tidak diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek belajar yang aktif mengeksplorasi, berdiskusi, menyusun, dan mengembangkan ide. Media puzzle deskripsi memberikan pengalaman belajar konkret karena peserta didik harus mengorganisasikan bagian-bagian informasi menjadi satu kesatuan teks yang runtut. Aktivitas tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses pengalaman belajar secara aktif. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas yang interaktif dan tidak menegangkan, peserta didik cenderung lebih percaya diri untuk berpartisipasi, bereksplorasi, dan mencoba mengembangkan gagasan secara mandiri. Hal ini terlihat pada perubahan hasil kerja peserta didik di siklus II yang menunjukkan peningkatan panjang tulisan, kualitas deskripsi, penggunaan kosakata, dan kemampuan berpikir lebih kritis melalui penyampaian pesan moral pada bagian penutup.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keberhasilan metode joyful learning dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor metode pembelajaran semata, tetapi juga oleh integrasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Media puzzle deskripsi

terbukti membantu peserta didik memahami struktur teks secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi belajar, serta memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan sistematis dalam menulis. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa metode joyful learning yang dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat mampu menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks deskripsi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Roudlotul Ulum mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penerapan metode pembelajaran dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong peserta didik terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Pada tahap prasiklus, kemampuan menulis masih tergolong rendah dengan struktur teks yang belum lengkap, isi tulisan yang minim pengembangan, serta penggunaan bahasa yang masih sederhana. Pada siklus I terjadi peningkatan dalam penyusunan struktur teks, pengembangan isi, dan penggunaan bahasa yang lebih sesuai dengan tema. Peningkatan yang lebih baik terlihat pada siklus II, ditandai dengan kemampuan peserta didik menyusun teks secara lebih sistematis, mengembangkan deskripsi secara rinci, menggunakan kosakata yang lebih beragam, serta menyampaikan gagasan secara lebih jelas dan komunikatif. Dengan demikian, metode joyful learning berbantuan media puzzle deskripsi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1–14. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>
- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59–72. DOI: <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i1.3043>
- Atmojo, I. R. W., Muzzazinah, M., Ekawati, E. Y., Triastuti, R., Isnantyo, F. D., Sukarno, S., & Ramadian, R. K. (2025). Pelatihan implementasi pendekatan pembelajaran deep learning untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru SD di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(1), 123-131. DOI: <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.14507>
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(3), 17-23.
- Hikmatin, T. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(03), 286. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6696>
- Lestari, E. (2025). Mendikdasmen Tekankan Peran Deep Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from

- <https://smk.kemendikdasmen.go.id/berita/mendikdasmen-tekanan-peran-deep-learning-dalam-meningkatkan-kualitas-pendidikan-indonesia>
- Musbhira, Q. U., Muntari, M., & Al Idrus, S. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Media Kartu Aksi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 1(1), 26-33. DOI: 10.29303/cep.v1i1.886
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33-42. DOI: <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>
- Nugroho, F., Mulyaningsih, I., & Khuzaemah, E. (2019). Model Joyful Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *Deiksis*, 11(03), 234. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3762>
- Nur, S., Syah, A., & Septyanti, E. (2024). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Gambar Berpola Mind Mapping Siswa Kelas VII MTS Darul Hikmah Pekanbaru. 7(2017), 2038–2043. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.4016>
- Pahrin, R., Rivai, S., & Kurniawan, D. (2023). Meningkatkan kemampuan menulis huruf tegak bersambung melalui media kartu bergambar pada siswa kelas II SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 403-412. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.403-412.2023>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37-46. Retrieved from JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 7 No. 2 Juli 2020P-ISSN: 2339-2258 (Print) E-ISSN: 2548-821X (Online)<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Sari, E. P., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 6(1), 118–126. DOI: <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i1.235>
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1), 109-121. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.30901>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17-40. DOI: <https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Syafi'i, A., & Darnaningsih. (2025). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning. *Al- Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. (1), 45. <http://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz/article/view/1991>
- Taskirah, A., & Amaliah, N. W. (2025). Pengaruh Metode Joyful Learning Menggunakan Media Lego Pada Materi DNA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 50–59. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial>
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157-168. Retrieved from <http://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi>
- Waruwu, D. E. R. (2025). Membangun kurikulum deep learning untuk mempersiapkan generasi digital. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 61-68. DOI: <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7662>
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3428-3434. DOI: 10.31004/basicedu.v6i3.2527