

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran aktif atau *joyful learning* pada pendidikan di sekolah dasar memiliki peran dalam mempengaruhi motivasi, minat dan keterlibatan emosional siswa ketika di kelas. Saat guru memulai pembelajaran dengan kegiatan belajar yang bersifat bermain maupun simulasi, akan membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam tanya jawab ketika di kelas (Sutrina dkk., 2025). Kegiatan pembelajaran yang aktif akan menciptakan suasana belajar tanpa tekanan, sehingga siswa bebas dalam mengamati materi.

Minat belajar siswa terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat menyenangkan, sehingga membuat rasa ingin tahu siswa muncul. Siswa akan memberikan tanggapan yang positif, tidak mudah jenuh dan lebih cepat menyerap materi saat kegiatan belajar dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, *joyful learning* tidak hanya sekedar mendorong kesadaran saja, namun dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih kondusif dan mendukung (Febrianti & Insani, 2023).

Penerapan *joyful learning* pada pembelajaran dapat menimbulkan kondisi belajar yang asik sehingga dapat meningkatkan motivasi, semangat dan aktif ketika di kelas (Azkiya & Istiqomah, 2025). Dampak dari *joyful learning* akan membuat siswa jauh lebih berani ketika berpendapat, bekerja sama dan mendorong empati serta rasa emosional (Hanani, 2023). Selain itu, menurut Sari dkk (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan optimal. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dalam menerapkan media pembelajaran yang setara dengan prinsip *joyful learning* agar kegiatan belajar dapat berlangsung lebih aktif, menarik dan bermakna bagi siswa (Pastika, 2023).

Pembelajaran *joyful learning* sangatlah cocok diterapkan pada kelas rendah maupun kelas tinggi, salah satunya yaitu pada siswa kelas IV. Dalam pembelajaran IPAS, implementasi *joyful learning* memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi melalui dengan kegiatan yang menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah (Fauziyah dkk., 2025).

Selain itu, implementasi *joyful learning* yang dikolaborasikan dengan kegiatan *ice breaking* pada siswa kelas IV juga dapat meningkatkan minat belajar dan pengetahuan siswa (Rukayah dkk., 2024). Melalui pendekatan ini, siswa akan lebih fokus dan termotivasi dalam belajar, terutama ketika pada materi yang cakupannya lebih luas.

Menurut Wiyanti (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *joyful learning* dipadukan dengan permainan, interaksi dan kegiatan belajar yang menarik dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah (Imani dkk., 2023). Pendekatan pembelajaran yang pasif dan kurangnya variasi media pembelajaran akan mempengaruhi keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran. Suasana tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif ketika berdiskusi, jarang bertanya dan hanya menunggu instruksi dari guru saja. Metode pembelajaran yang monoton tidak akan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa di sekolah dasar yang lebih membutuhkan variasi dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad dkk., 2024).

Selain permasalahan dari metode pembelajaran, peran guru sangat penting dalam mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, kurang memberi ruang kepada siswa untuk bertanya atau pembelajaran monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memahami materi pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran belum berlangsung dengan baik karena keterlibatan siswa masih kurang (Wahyudi, 2021). Oleh sebab itu, implementasi pembelajaran yang dapat menimbulkan kondisi belajar

yang menyenangkan diperlukan agar siswa bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi yang dipelajari (Sari dkk., 2025).

Sejalan dengan penelitian menurut Ritonga dkk (2025) menegaskan bahwa rendahnya minat siswa dapat menyebabkan keterlibatan dalam pembelajaran belum berjalan dengan optimal, terutama pada kelas IV yang sangat memerlukan partisipasi aktif untuk memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa yang bosan dapat berakibat pada kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Siswa yang hadir dan tidak mengikuti kegiatan belajar di kelas cenderung merasa jenuh ketika hanya menggunakan metode ceramah (Jamaludin dkk., 2024). Siswa yang hadir tetapi tidak mendengarkan materi yang disampaikan dan hanya menunggu perintah dari guru saja, tidak akan menjamin keaktifan atau emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain faktor dari metode pembelajaran, kondisi lingkungan dan emosional siswa juga berdampak memengaruhi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas yang kurang mendukung dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat siswa merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Syafitri dkk., 2022). Kurangnya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis dapat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar (Kholili, 2023). Oleh karena itu, diperlukan

implementasi pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan agar minat, keaktifan serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung dapat meningkat (Hasri dkk., 2023).

Salah satu materi pelajaran yang membutuhkan perhatian lebih adalah materi manfaat keberagaman siswa pada kelas IV. Minimnya pemahaman siswa pada materi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru saja dan penggunaan metode ceramah yang terus-menerus (Arsyad dkk., 2024). Guru yang hanya menggunakan metode ceramah saja atau hanya berfokus pada buku pelajaran saja akan berakibat siswa kurang paham tentang materi secara keseluruhan selain itu, siswa juga tidak dapat menerapkan manfaat keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Madona dkk (2023) yang mengatakan bahwa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, termasuk pada materi manfaat keberagaman. Hal ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan kegiatan belajar yang bervariasi dapat mendorong siswa mengamati materi keberagaman secara menyeluruh dan siswa dapat berpikir secara kritis. Selain itu, kegiatan tanya jawab juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada materi keberagaman sering sekali hanya menguraikan, sehingga siswa mudah bosan dan sulit untuk memahami materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan implementasi pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman (Rimah Dani dkk., 2023). Sedangkan, menurut Pradina & Wiratsiwi (2025) menyatakan bahwa melalui metode yang interaktif dan kegiatan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi keberagaman secara keseluruhan.

Hal ini juga di dukung oleh Lalita dkk (2024) menyatakan bahwa pengetahuan mengenai keberagaman di indonesia perlu diterapkan dari usia sejak dini karena dapat membentuk rasa toleransi dan rasa empati siswa. Selain itu, menurut Purwanto (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat nilai-nilai karakter dari usia sejak dini dapat membentuk sikap dalam menghargai teman dengan latarbelakang yang berbeda-beda. Selain itu, pengetahuan mengenai keberagaman bukan hanya berdampak pada perilaku saja melainkan dapat dibuktikan pada perilaku nyata di kelas. Menurut Wayan dkk (2024) pendidikan karakter berperan dalam membentuk sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan sejak usia dini.

Dalam pendidikan karakter tersebut khususnya pada materi keberagaman diperlukan adanya media yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan yaitu permainan kartu *Truth Or Dare*, yang dapat menciptakan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa antusias ketika mengikuti kegiatan belajar (Timu dkk., 2024).

Hal tersebut ditegaskan kembali oleh Nurul Fauziyah & Ika Ari Pratiwi (2025) menyatakan bahwa kartu *Truth Or Dare* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dan membantu siswa dalam memahami materi keberagaman di Indonesia. Permainan yang bersifat belajar dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif sesuai dengan pengalaman interaktif yang memadukan pertanyaan terkait materi keberagaman. Dengan metode pembelajaran berbasis permainan ini, siswa bukan hanya mendapatkan pengetahuan saja, melainkan dapat menghargai perbedaan dan mendukung pembelajaran inklusi yang berpengaruh pada sikap toleransi dan empati.

Akan tetapi, penggunaan media tersebut yang dikombinasikan dengan *joyful learning* masih belum optimal. Guru masih menggunakan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang aktif. Menurut Purba

dkk (2025) menyatakan bahwa guru mengalami kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran tersebut salah satunya fasilitas terbatas dan minimnya panduan tentang menggunakan media. Sedangkan, menurut Rahma dkk (2024) menyatakan bahwa penerapan kartu *Truth Or Dare* dalam materi keberagaman di kelas IV masih sangat terbatas sekali. Sehingga, dengan menggunakan media tersebut dapat menunjukkan bahwa implmentasi *joyful learning* menggunakan kartu *Truth Or Dare* pada materi IPAS perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan, Rusita (2024) menegaskan bahwa penggunaan kartu dapat mendukung hasil belajar siswa dan penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS dapat lebih mudah memahami materi yang di pelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Manggungan pada hari selasa, 11 November 2025 di kelas IV pada materi peta ditemukan masalah mengenai kurangnya keaktifan siswa ketika pembelajaran IPAS, pembelajaran dilakukan secara monoton karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dan kurang memahami materi pelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Nilai KKM

pada mata pelajaran IPAS kelas IV adalah 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan pada materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan implementasi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang dapat membantu memahami materi manfaat keberagaman.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara pada guru kelas IV yang mengatakan jika siswa akan kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran dan bosan karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik perhatian. Selain itu, kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dapat menimbulkan permasalahan dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

Selain itu, tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengakibatkan pembelajaran kurang mampu melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wijaya (2025) yang menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif akan berdampak pada penurunan hasil belajar yang diperoleh siswa. Apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Rendahnya pemahaman pada tingkat sekolah dasar akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh dan sikap siswa. Selain itu, hal ini juga diperkuat oleh Nabillah & Abadi (2019) yang menyatakan bahwa rendahnya

keterlibatan siswa pada saat pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal seperti kurangnya minat dan motivasi untuk belajar, serta metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa.

Oleh sebab itu, perlu adanya implementasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar pemahaman siswa dapat meningkat. Sebagaimana ditegaskan oleh Mardhiyah (2025) bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat dan partisipasi siswa pada saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu *Truth Or Dare* dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran. Namun penelitian terdahulu oleh Nurrahman & Lukitoaji (2025) menunjukkan bahwa media kartu *Truth Or Dare* memberikan hasil positif terhadap pemahaman siswa kelas IV dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Keunggulan pada penelitian tersebut terletak pada pengembangan media kartu *truth or dare* yang dibuat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Sedangkan, peneliti menguji implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

Selain penelitian terdahulu tersebut, penelitian lain yang dilakukan oleh Afiah dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Truth*

Or Dare dalam pembelajaran IPAS di kelas V dapat menghasilkan media pembelajaran yang praktis dan efektif dalam mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa saat pembelajaran. Keunggulan pada penelitian tersebut terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat mempengaruhi pemahaman siswa pada saat pembelajaran. Sedangkan, peneliti berfokus pada pengaruh penerapan implementasi *Joyful Learning* berbasis kartu *Truth Or Dare* sebagai media pendukung pembelajaran dalam materi manfaat keberagaman.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, menunjukkan bahwa implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman di kelas IV masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi *Joyful Learning* Berbasis Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman”**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas mengenai rendahnya pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang menyenangkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS pada kelas IV masih di dominasi dengan metode ceramah, sehingga mengakibatkan keterlibatan siswa ketika pembelajaran belum berjalan dengan maksimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum kreatif dan belum memanfaatkan media yang ada untuk meningkatkan partisipasi aktif ketika di kelas.
3. Suasana belajar yang monoton mengakibatkan siswa kurang fokus dalam memahami materi, sehingga siswa mudah bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
4. Pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman belum optimal.
5. Implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* sebagai alternative pembelajaran yang menyenangkan belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran IPAS.
6. Perlu adanya implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan

mendukung peningkatan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti merumuskan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SD Negeri Manggungan pada mata pelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dengan mengimplementasikan model pembelajaran *joyful learning* berbasis media kartu *truth or dare*.
2. Implementasi pembelajaran difokuskan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.
3. Pemahaman siswa diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* setelah pelaksanaan pembelajaran.
4. Penelitian dilaksanakan pada satu kelas, yaitu kelas IV SD Negeri Manggungan, tanpa adanya kelas kontrol.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latarbelakang diatas dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman?
2. Bagaimana pemahaman siswa kelas IV setelah implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman?
3. Bagaimana keberhasilan guru dan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman di kelas IV SD Negeri Manggungan.
2. Untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas IV setelah diterapkan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

3. Untuk mendeskripsikan keberhasilan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman kelas IV.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Teori Akademik

- a. Untuk menambah referensi mengenai implementasi pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman.
- b. Untuk memberikan informasi dan kajian ilmiah tentang penerapan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada sekolah dasar.

2. Praktis

- a. Bagi penulis, menambah pengalaman dan wawasan dalam mengimplementasikan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada pembelajaran IPAS.
- b. Bagi pendidik, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi IPAS maupun materi yang lainnya melalui media kartu.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi manfaat keberagaman.

- d. Bagi sekolah, menjadi masukan dalam penerapan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.