

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Implementasi Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan kurikulum dalam kegiatan pembelajaran di sekolah penggerak yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan pendidik dan pembentukan profil pengajar pancasila (Febia Ghina Tsuraya dkk., 2022). Sedangkan, menurut (Maharaksa dkk., 2025) implementasi adalah suatu strategi atau proses pelaksanaan kebijakan yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan serta menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat.

Sejalan dengan penelitian menurut (Dwi Harmita dkk., 2023) menyatakan bahwa implementasi dalam proses pelaksanaan atau penerapan kurikulum yang telah dirancang ke dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model, strategi dan metode yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, implementasi adalah faktor terpenting dalam suatu kebijakan. Implementasi ini proses pelaksanaan suatu program yang melibatkan perilaku badan administrative sebagai

penanggungjawab, serta dipengaruhi oleh faktor hukum, politik, ekonomi dan sosial agar tujuan kebijakan dapat tercapai.

Dengan demikian, implementasi merupakan proses pelaksanaan atau penerapan suatu rencana, kebijakan, program, metode atau strategi yang telah disusun ke dalam tindakan nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Implementasi

Adapun tujuan implementasi menurut (Palahudin dkk., 2020), sebagai berikut:

- 1) Menerapkan standar atau program yang telah direncanakan agar dapat dilaksanakan secara nyata.
- 2) Mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.
- 3) Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang sesuai dengan ajaran islam sehingga proses pendidikan berjalan secara efektif.
- 4) Membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt.
- 5) Mengembangkan individu yang saleh dengan memperhatikan perkembangan rohani, emosional, sosial, intelektual dan fisik.
- 6) Membentuk masyarakat yang saleh sehingga dapat berperan baik dalam keluarga ataupun dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Tahapan Implementasi

Adapun tahapan implementasi menurut (Yunita dkk., 2023), sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam implementasi kurikulum merdeka. Pada tahap ini, sekolah menyusun rancangan implementasi kurikulum yang akan diterapkan. Selain itu, guru mengikuti kegiatan seperti *workshop* atau pelatihan mengenai kurikulum merdeka agar memiliki pemahaman yang memadai sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah proses penerapan kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dan sesuai dengan aturan yang berlaku. Pada tahap ini, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan karakter peserta didik, seperti berpikir kritis, gotong royong dan kreativitas.

3) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai terlaksananya implementasi kurikulum merdeka. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan telah sesuai dengan perencanaan dan ketentuan yang berlaku, serta mengidentifikasi berbagai

hambatan yang muncul selama proses implementasi agar dapat dilakukan perbaikan.

4) Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi yang telah didapat. Pada tahap ini, sekolah melakukan berbagai upaya perbaikan dan menyempurnakan pelaksanaan kurikulum merdeka. Selain itu, sosialisasi mengenai kurikulum merdeka dapat dilakukan secara berkelanjutan kepada seluruh pihak terkait agar implementasi kurikulum dapat berjalan dengan optimal.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi menurut (Dewanti dkk., 2024), sebagai berikut:

1) Persepi Guru

Persepsi guru yang positif, terutama dalam mendukung pelatihan dapat mendorong penerapan pembelajaran berdiferensiasi secara kreatif dan sebaliknya, jika miskonsepsi tentang pembelajaran berdiferensiasi justru dapat menghambat pelaksanaannya.

2) Lingkungan Inklusif

Lingkungan yang inklusif sangat berpengaruh karena dapat membantu menghilangkan diskriminasi dan menyesuaikan materi belajar untuk semua peserta didik.

3) Kolaborasi

Kolaborasi guru dapat memperkuat penerapan pembelajaran ketika di kelas. Selain itu, kepala sekolah juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan budaya inklusif, menyediakan sumber daya dan memantau praktik pembelajaran di kelas.

e. Indikator Keberhasilan Implementasi

Adapun indikator keberhasilan implementasi menurut (Lestariningsih dkk., 2020), sebagai berikut:

1) Kualitas Sistem

Menunjukkan sejauh mana sistem *e-learning* dalam kinerja yang baik, mudah digunakan, dan mendukung proses pembelajaran.

2) Kualitas Layanan

Menunjukkan kualitas layanan atau dukungan yang diberikan kepada pengguna, seperti bantuan teknis, responsivitas dan hambatan pelayanan.

3) Kualitas Informasi

Menunjukkan kualitas informasi yang disajikan oleh sistem, seperti keakuratan, kelengkapan dan kemudahan memahami.

4) Penggunaan Sistem

Menggambarkan tingkat penggunaan sistem *e-learning* oleh pengguna dalam kegiatan pembelajaran.

5) Kapasitas Pengguna

Menunjukkan tingkat kepuasan pengguna setelah menggunakan *e-learning*.

6) Manfaat Bersih

Menunjukkan manfaat yang diperoleh dari implementasi *e-learning* baik bagi pengguna ataupun bagi institusi seperti efisiensi pembelajaran.

2. Pendekatan Joyful Learning

a. Pengertian *Joyful Learning*

Joyful learning merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media ataupun *game* (Utaminings & Pd, 2022). Sedangkan, menurut Wicaksono (2020) menyatakan bahwa *Joyful* berarti sesuatu yang menyenangkan. *Joyful learning* berarti pembelajaran yang menyenangkan dan membawa perubahan positif. Oleh sebab itu, pembelajaran yang interaktif berpengaruh pada kondisi emosional siswa. Pengalaman tersebut didapat saat siswa merasa senang atau puas saat proses belajar.

Sejalan dengan pendapat Fauziah dkk (2025) yang menegaskan bahwa *joyful learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan partisipasi siswa. Sedangkan, menurut Alni Dahlena & Muhamad Parhan (2024) *joyful learning* adalah

pendekatan dalam pembelajaran yang lebih mengutamakan kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran, memberikan ruang untuk siswa dalam mengekspresikan diri, menghindari dari tekanan serta menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa adanya beban dan melibatkan siswa untuk lebih aktif ketika di kelas.

Dapat disimpulkan bahwa *joyful learning* merupakan pendekatan ataupun strategi yang digunakan dalam pembelajaran yang mengutamakan rasa emosional siswa seperti percaya diri, aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *joyful learning* pembelajaran yang diterapkan tidak membosankan dan siswa akan jauh lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

Joyful learning bukan hanya sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang mengutamakan hasil akademik saja melainkan untuk memenuhi keperluan psikologis siswa dalam kondisi belajar yang menyenangkan. *Joyful learning* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong siswa agar kreatif dan lingkungan belajar yang tidak tertekan (Bhakti dkk., 2018).

Sejalan dengan pendapat Pastika (2023) bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat melalui metode *joyful learning*, sehingga siswa lebih bebas dalam belajar. Menurut Syarif dkk (2022) menyatakan bahwa *joyful learning* merupakan model pembelajaran yang

dikombinasikan antara bermain sambil belajar sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam mendorong pemahaman pengetahuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui partisipasi aktif siswa, memberikan kebebasan dalam belajar dan kegiatan yang menarik agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh sebab itu, teori *joyful learning* menjadi landasan untuk penelitian ini, karena penggunaan kartu *truth or dare* diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan peningkatan pemahaman siswa.

b. Karakteristik *Joyful Learning*

Adapun karakteristik dari *joyful learning* menurut Elisa & Setiyadi (2025), sebagai berikut:

- 1) Siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar, bukan hanya menerima dan menunggu perintah dari guru saja.
- 2) Pembelajaran dengan *joyful learning* memberikan rasa senang dan kepuasan secara emosional.
- 3) Motivasi dan minat belajar siswa akan meningkat.

c. Tujuan *Joyful Learning*

Adapun tujuan dari *joyful learning* menurut Azkiya & Istiqomah (2025), sebagai berikut:

- 1) Mendorong motivasi belajar siswa.
- 2) Terciptanya kondisi belajar yang menarik.
- 3) Dapat mengatasi kebosanan.
- 4) Meningkatnya partisipasi siswa di kelas.
- 5) Membangun pengalaman siswa yang positif.
- 6) Meningkatkan pengetahuan siswa sehingga hasil belajar siswa memuaskan.

d. Manfaat *Joyful Learning*

Adapun manfaat dari *joyful learning* menurut Wiyanti (2025), sebagai berikut:

- 1) Minat siswa dalam belajar meningkat.
- 2) Siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Mendorong siswa fokus dalam materi pelajaran.
- 4) Terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

e. Tahapan *Joyful Learning*

Adapun tahapan *joyful learning* menurut Maisyarah dkk (2021), sebagai berikut:

- 1) Tahap terciptanya kondisi yang menyenangkan. Pada tahap ini, sebelum dimulai pembelajaran dapat dilakukan *ice breaking* agar

siswa merasa tenang, tidak tegang dan dapat konsentrasi dalam proses belajar.

- 2) Tahap partisipasi siswa. Pada tahap ini, jika kondisi belajar sudah tenang maka guru dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan permainan maupun kegiatan yang dapat mendorong siswa aktif di kelas.
- 3) Tahap media pembelajaran. Pada tahap ini, pembelajaran dapat dikombinasikan dengan memanfaatkan teknologi seperti media digital agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

f. Strategi Dan Pendekatan *Joyful Learning*

Adapun strategi dan pendekatan *joyful learning* menurut Mahmudi & Arief (2025), sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran harus mendorong kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antara guru-siswa dan siswa-siswa. Jadi kegiatan belajar harus bersifat menyenangkan atau belajar sambil bermain selain itu, materi pembelajaran dapat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Terciptanya kondisi belajar yang tidak membosankan atau membuat jenuh. Dalam hal ini siswa harus merasa aman, bebas untuk bertanya dan tidak ada tekanan sama sekali dalam belajar, sehingga siswa akan berani berpartisipasi dan memahami pengetahuan.

- 3) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam hal ini, penggunaan metode pembelajaran harus yang interaktif.
- 4) Kegiatan pembelajaran harus melibatkan siswa secara keseluruhan.
- 5) Dalam *joyful learning* guru hanya sebagai fasilitator, sehingga guru dapat mengarahkan siswa untuk bebas berpendapat.

3. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kegiatan untuk memberikan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat mendorong minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (F. I. Rahma, 2019). Sedangkan, menurut Supriyono (2018) media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran agar kegiatan belajar dapat berjalan lebih efisien, selain itu, perangkat tersebut merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian menurut J. Hasibuan & S (2024) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui media tersebut juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasta dkk (2024), media merupakan fasilitas yang dilakukan untuk memberi pesan

ke penerima pesan. Media tersebut dapat membawa dampak ke pembelajaran karena mencuri perhatian, mendorong minat belajar dan memunculkan ide-ide yang jenius. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak, audiovisual maupun media interaktif lainnya yang dibuat secara tersusun agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Media tersebut berupa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi maupun dengan menggunakan bahan yang ada.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Fadilah & Kanya (2023), sebagai berikut:

- 1) Dapat mendorong siswa termotivasi untuk giat belajar karena dengan menggunakan media yang menarik maka siswa tidak akan jenuh selama mengikuti pembelajaran.
- 2) Sebagai fasilitas untuk mengulang materi agar siswa tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis.
- 4) Mendorong keaktifan siswa ketika di kelas saat proses tanya jawab.
- 5) Sebagai bahan evaluasi penilaian siswa.

c. Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game – Based Learning*)

Game based learning merupakan strategi dalam pembelajaran yang menggunakan permainan atau game yang sudah dirancang secara sistematis untuk mendukung jalannya pembelajaran (Maulidina dkk., 2016). Sedangkan, menurut Wahyuning (2022) *game based learning* merupakan langkah dalam pembelajaran yang menggunakan permainan baik secara digital ataupun tradisional yang dapat memberikan pengetahuan materi sampai tercapainya tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS yang menggunakan *game based learning* ini dapat menimbulkan lingkungan belajar yang interaktif.

Game based learning dapat menghilangkan rasa jenuh pada pembelajaran (Fatimah dkk., 2024). Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *game based learning* mengikuti pembelajaran, karena pada metode ini lebih mengutamakan bermain tetapi sambil belajar, sehingga siswa akan merasa rileks dan senang dalam belajar.

d. Kartu *Truth Or Dare* Sebagai Media Interaktif

Media kartu *truth or dare* dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif ketika di kelas. Dalam menggunakan media kartu ini siswa dapat memilih pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan (*truth*) atau memilih tantangan (*dare*) yang dikombinasikan belajar sambil bermain (Timu dkk., 2024).

Sejalan dengan pendapat menurut Nurrahman & Lukitoaji (2025) menegaskan bahwa media kartu *truth or dare* sebagai media interaktif

yang dapat mendorong siswa untuk aktif, mendorong rasa ingin tahu dan menyalurkan pentahuan melalui kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan *truth* atau menjawab pertanyaan dan *dare* atau tantangan dapat membuat siswa memiliki rasa bebas dalam memahami materi secara aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dalam media ini kondisi belajar akan lebih rileks dan tidak ada tekanan.

4. Media Kartu Truth Or Dare

a. Pengertian Kartu *Truth Or Dare*

Kartu *truth or dare* merupakan sebuah permainan yang menggunakan kartu sebagai alat yang berisi pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri (Aji & Setyaputri., 2021). Sedangkan, menurut Sitohang dkk. (2023) mengatakan bahwa menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media dalam pembelajaran dapat menimbulkan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, media tersebut dibuat untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui tanya jawab (*truth*) dan tantangan (*dare*).

Sejalan dengan penelitian menurut Suciyanti dkk (2024) menjelaskan bahwa kartu *truth or dare* adalah media pembelajaran permainan yang menggunakan *kartu*. Tujuan penggunaan media kartu untuk mendorong siswa meningkatkan hasil belajar dengan cara partisipasi aktif saat pembelajaran. Media tersebut sebagai pembelajaran

yang kreatif karena memadukan bermain dengan belajar, sehingga pembelajaran lebih interaktif.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramesti & Budjiastuti (2024) menyatakan bahwa kartu *truth or dare* merupakan sarana bermain edukatif yang digunakan pada pembelajaran, bertujuan untuk mendorong keaktifan siswa, paham konsep materi dan hasil belajar meningkat. Media tersebut sebagai sumber dalam memfasilitasi proses kegiatan belajar yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dengan menggabungkan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu merupakan kegiatan bermain yang dikombinasikan dengan belajar menggunakan *truth* (menjawab) dan *dare* (tantangan) sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menggunakan media kartu juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

b. Karakteristik Kartu *Truth Or Dare*

Adapun karakteristik kartu *truth or dare* menurut Prahesti & Mintohari (2023), sebagai berikut:

- 1) Kartu *truth or dare* berisi tentang materi pembelajaran.

- 2) Mempunyai dua jenis kartu yaitu *truth* dan *dare*. Pada kartu *truth* berisi tentang pertanyaan, sedangkan kartu *dare* berisi tentang tantangan.
 - 3) Kartu digunakan dalam sebuah permainan, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik.
 - 4) Mengandung konsep bermain dan belajar (*joyful learning*).
 - 5) Bahasa yang digunakan pada kartu jelas, sederhana dan mudah dipahami siswa.
 - 6) Meningkatnya partisipasi siswa ketika di kelas.
 - 7) Meningkatnya hasil belajar siswa.
- c. Langkah-Langkah Menggunakan Kartu *Truth Or Dare*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media pembelajaran menurut A'inul Haq (2021), sebagai berikut:

- 1) Persiapan pembelajaran

Guru mempersiapkan kartu *truth or dare* yang sudah terdapat pertanyaan maupun perintah sesuai dengan materi pembelajaran.

- 2) Penjelasan aturan dalam permainan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, cara bermain *truth or dare* dan aturan dalam bermain.

3) Pelaksanaan permainan

Siswa bergiliran mengambil kartu. Pada kartu *truth*, siswa harus menjawab pertanyaan. Sedangkan, pada kartu *dare*, siswa dapat melakukan perintah atau tantangan.

4) Partisipasi siswa

Ketika permainan berlangsung, mendorong siswa untuk aktif berbicara dan berani berpendapat.

5) Peran guru sebagai fasilitator

Guru mengamati, membimbing dan mengoreksi jika ada kesalahan tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa.

6) Evaluasi hasil pembelajaran

Jika permainan sudah selesai, guru melakukan penilaian kepada siswa melalui tes akhir (*posttest*).

d. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Kartu *Truth Or Dare*

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan kartu *truth or dare* menurut Restian dkk (2020), sebagai berikut:

1) Mendorong partisipasi siswa.

Pada permainan kartu *truth or dare* siswa ikut serta dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat percaya diri untuk berbicara dan dapat menjawab soal tanya jawab sesuai dengan materi pembelajaran.

2) Membentuk kondisi belajar yang menyenangkan.

Pada permainan ini dapat membuat kondisi belajar yang tidak membosankan dan meningkatkan motivasi belajar.

3) Melatih percaya diri siswa.

Ketika siswa mengambil kartu *truth or dare*, maka siswa harus berani untuk menjawab.

4) Mendukung model pembelajaran.

Kartu *truth or dare* sebagai kegiatan permainan yang dapat memperkuat interaksi dan kerja sama antar siswa.

Sedangkan, kekurangan dalam menggunakan kartu *truth or dare*, sebagai berikut :

1) Memerlukan manajemen kelas yang efektif.

Karena kartu *truth or dare* berbentuk permainan maka, kondisi kelas akan ramai jika guru tidak bisa mengontrol kegiatan tersebut.

2) Membutuhkan waktu yang lama.

Melaksanakan permainan kartu *truth or dare* membutuhkan waktu yang cukup, sehingga kurang efisien jika waktu pembelajaran terbatas.

3) Tidak semua siswa percaya diri.

Sebagian siswa yang pemalu dapat merasa ragu jika mendapat giliran, sehingga guru perlu memberi motivasi.

4) Ketergantungan pada kemampuan guru.

Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam membuat pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah faktor yang menentukan hasil belajar. Hasil belajar yang tercapai jika siswa mempunyai keinginan untuk belajar. Motivasi ini menjadi daya dorong dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal (Yogi Fernando dkk., 2024). Sedangkan, menurut Nurrawi dkk (2023) motivasi belajar merupakan dorongan yang berperan dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Motivasi yang berasal dari faktor internal ataupun faktor eksternal sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah pemicu timbulnya hasil belajar yang baik. Indikator motivasi belajar menurut Syachtiyani & Trisnawati (2021) dipaparkan sebagai berikut:

1) Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran

Melibatkan siswa secara aktif pada saat pembelajaran seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi atau mengerjakan tugas tanpa harus di suruh.

2) Fokus selama pembelajaran

Siswa mendengarkan penjelasan dari guru, tidak mudah terdistraksi dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

3) Antusiasme mengikuti kegiatan

Siswa menunjukkan semangat dan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

4) Berani mengemukakan pendapat

Siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung.

5) Kerja sama dalam kelompok

Siswa dapat berkerja sama dengan teman, saling membantu, menghargai pendapat orang lain dan ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok.

6. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman merupakan kecakapan siswa dalam mengetahui dan mampu memberikan informasi mengenai konsep materi secara benar. Pemahaman bukan hanya sebagai pengenalan saja namun, kemampuan siswa dalam memahami makna dari materi (Tianingrum & Sopiany, 2017). Sedangkan, menurut Rohayani & Masthuro (2020) menyatakan bahwa pemahaman adalah ketuntasan siswa dalam mengerti konsep materi pelajaran, ketuntasan tersebut dapat diukur melalui hasil tes ulangan harian.

Pemahaman dapat dikatakan suatu keahlian siswa dalam menginternalisasikan nilai yang terkandung dalam materi pelajaran yang dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman bukan hanya untuk mengetahui pengetahuan saja melainkan terdiri dari sikap positif (Jusman dkk., 2020). Sejalan dengan penelitian menurut Fitriyah & Bisri (2023) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan keterampilan siswa dalam menyerap makna dan menceritakan ulang materi dengan bahasa sendiri. Oleh sebab itu, pemahaman bukan hanya cara untuk menghafal pengetahuan materi akan tetapi, sebagai wadah siswa dalam menganalisis materi.

Sejalan dengan penelitian menurut Solehudin dkk (2025) menjelaskan bahwa pemahaman adalah suatu tahapan dari aspek kognitif dalam menginternalisasi dan mengetahui makna materi, selain itu, siswa dapat menyimpulkan materi dengan bahasa sendiri. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kompetensi yang dimiliki siswa dalam menangkap materi pelajaran yang telah disampaikan dan siswa dapat menjelaskan maupun memberi contoh mengenai materi pelajaran yang diajarkan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dapat dilakukan dengan cara tes tertulis.

b. Jenis-Jenis Pemahaman

Adapun jenis-jenis dari pemahaman siswa menurut Azizah dkk (2022), sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menguraikan ulang konsep dengan bahasa sendiri.
- 2) Siswa dapat mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu.
- 3) Siswa dapat memberikan contoh yang sesuai dari suatu konsep.
- 4) Siswa dapat menggunakan konsep dalam berbagai representasi.
- 5) Siswa dapat mengimplementasikan konsep dalam sebuah pemecahan masalah.
- 6) Siswa dapat menyimpulkan dari proses penyelesaian masalah.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Adapun faktor yang mempengaruhi pemahaman menurut Viratama (2020), sebagai berikut:

- 1) Miskonsepsi siswa.
- 2) Kemampuan bernalar dan berpikir.
- 3) Metode pembelajaran yang bersifat ceramah akan membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif di kelas.
- 4) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran.
- 5) Rendahnya minat dan motivasi siswa.

d. Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Melalui *Joyful Learning*

Adapun upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan metode *joyful learning* menurut Fachri dkk (2020), sebagai berikut:

- 1) *Joyful learning* menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.
- 2) *Joyful learning* mendorong partisipasi siswa di dalam kelas.
- 3) Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

4) Mendorong motivasi belajar siswa.

5) *Joyful learning* berbasis *hypercontent* dapat memberi ruang untuk siswa agar berpikir kritis.

7. Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman

a. Pengertian Keberagaman

Keberagaman merupakan lingkungan di kehidupan masyarakat yang terdapat perbedaan di semua aspek kehidupan (Widiastuti dkk., 2024). Sedangkan, menurut Parapat dkk (2024) menegaskan bahwa keberagaman adalah suatu keadaan masyarakat di Indonesia yang meliputi perbedaan budaya, suku bangsa, adat istiadat, bahasa, tradisi dan nilai lokal lainnya yang menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut.

Keberagaman sosial dan budaya dalam masyarakat merupakan suatu kekayaan bangsa dalam mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan dapat menghargai perbedaan (Berliana & Aka, 2023). Sedangkan, menurut Parapat dkk (2024) keberagaman terdiri dari orang dengan latar belakang sosial maupun kebudayaan yang berbeda yang hidup bersama dalam masyarakat tertentu.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian menurut Firmansyah dkk (2024) menyatakan bahwa keberagaman adalah suatu golongan yang terdiri dari perbedaan budaya dan nilai sosial lainnya sebagai ciri suatu bangsa yang ada di Indonesia. Keberagaman tersebut sebagai sumber utama dalam bersatunya bangsa jika diatur yang baik melalui proses

pendidikan. Keberagaman bukan hanya terbentuk dari suatu perbedaan saja melainkan sebagai pondasi dalam menciptakan sikap toleransi, menghargai dan kerja sama dalam lingkungan masyarakat.

Keberagaman yang ada dalam kehidupan bermasyarakat adalah hal yang harus dilihat sebagai suatu sifat dasar. Keberagaman digambarkan sebagai jari tangan manusia yang berbeda fungsi dan tingginya, akan tetapi jika dijadikan menjadi satu dapat menjalankan kewajibannya. Dengan kata lain, keberagaman merupakan suatu orang yang terdiri dari perbedaan watak dan sebagai sumber kekuatan untuk dikembangkan dalam nilai persatuan dan toleransi (Mahdayeni dkk., 2019).

Dapat disimpulkan bahwa keberagaman merupakan keadaan yang didalamnya terdapat banyak perbedaan budaya, suku, bahasa, makanan khas, dan yang lainnya yang hidup sebagai satu golongan masyarakat, sehingga mereka dapat menghargai perbedaan yang ada di Indonesia.

b. Jenis-Jenis Keberagaman

Jenis-jenis keberagaman yang ada di Indonesia terdiri dari beberapa aspek sosial dan budaya menurut Imroah & Riganti (2024), antara lain:

1) Bahasa

Bahasa yang berada di daerah Indonesia sangat banyak sekali, hal ini menjadi salah satu kekayaan identitas di Indonesia. Selain itu, bahasa ciri khas dari setiap daerah dan dapat sebagai keanekaragaman budaya Indonesia.

2) Adat istiadat dan tradisi

Indonesia memiliki banyak daerah, disetiap daerah terdapat suatu tradisi adat istiadat atau ritual yang berbeda-beda. Budaya yang unik tersebut membuktikan jika masyarakat di indonesia hidup dengan norma dan rutinitas yang berbeda-beda disetiap daerah.

3) Seni dan budaya

Seni yang dimiliki oleh setiap daerah masing-masing sangat beragama dan tentunya setiap daerah memiliki seni tari yang berbeda-beda dan seni tersebut juga sebagai suatu sarana mengekspresikan kekayaan budaya setiap etnik.

4) Agama dan kepercayaan

Penduduk di indonesia terdiri dari beragam agama seperti islam, kristen, budha, katolik, hindu, konghucu dan kepercayaan adat lokal. Keanekaragaman agama ini menuntut masyarakat agar dapat saling menghormati dan toleransi.

5) Makanan

Keanekaragaman budaya, kondisi dan sejarah masyarakat di banyaknya daerah menghadirkan suatu keunikan kuliner nusantara yang berbeda dari setiap daerah di indonesia.

c. Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Keberagaman Kelas IV

Dalam datadikdasmen kurikulum 2013, kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi keberagaman, sebagai berikut:

Tabel 2.1 KD dan Indikator IPAS Kelas IV

Kompetensi Dasar Pengetahuan (KI-3)	Indikator
KD 3.2 (Pengetahuan) Mengidentifikasi keanekaragaman sosial, budaya dan agama di provinsi sekitar sebagai ciri khas bangsa indonesia dan hubungannya dengan dengan karakteristik ruang.	1. Siswa dapat memberikan contoh dari keberagaman di provinsi setempat. 2. Siswa dapat menceritakan keunikan ekonomi di kondisi sekitar. 3. Siswa dapat menjelaskan hubungan antara keberagaman dengan karakteristik di daerahnya.
KD 4.2 (Keterampilan) menyajikan hasil identifikasi dari keberagaman sosial, ekonomi, budaya, ras dan agama di provinsi sekitar sebagai ciri khas dari suatu bangsa yang ada di indonesia, dan hubungan dengan karakteristik ruang.	1. Siswa dapat membuat tabel mengenai keragaman suku, budaya, agama sesuai provinsi. 2. Siswa dapat membuat laporan mengenai hasil pengelompokan keragaman budaya. 3. Siswa dapat mempresentasikan tugas tersebut di depan kelas.

d. Tantangan Pembelajaran Keberagaman di SD

Hambatan pada pembelajaran keanekaragaman sosial dan budaya di SD menurut Handayani (2024), sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan mengenai keanekaragaman kurang komprehensif dan variatif. Materi yang disampaikan oleh guru masih kurang lengkap

dan belum sepenuhnya mengintegrasikan aspek nilai sosial dan budaya secara merata.

- 2) Siswa masih minim untuk berpartisipasi di kelas. Dalam menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang, maka dapat menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran yang dipakai kurang kreatif. Guru belum sepenuhnya menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan.
- 4) Kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru mengalami hambatan dalam memanfaatkan teknologi digital yang dapat menyampaikan materi keberagaman agar mudah dimengerti.
- 5) Pembelajaran pada kurikulum abad 21 mewajibkan siswa untuk memiliki sikap toleransi dan cinta tanah air. Guru masih belum mampu menjelaskan sikap toleransi dan rasa cinta tanah air melalui materi keberagaman.

e. Pentingnya Pemahaman Manfaat Keberagaman

Adapun pentingnya pemahaman mengenai manfaat keberagaman menurut Saputra dkk (2025), sebagai berikut:

- 1) Materi manfaat keberagaman di sekolah dasar sebagai pondasi dalam membentuk generasi muda yang memiliki sikap toleransi, rasa cinta tanah air dan dapat menghargai perbedaan.

- 2) Pengetahuan mengenai keanekaragaman di Indonesia mendukung siswa dalam memahami nilai persatuan yang ada pada keberagaman.
- 3) Materi keberagaman juga memberikan wawasan kepada siswa dalam belajar mengenai budaya lokal maupun global.
- 4) Meningkatkan kesadaran mengenai identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat yang inklusif.
- 5) Melalui materi keberagaman sebagai unsur utama dalam terciptanya suasana yang rukun dan mendorong berkembangnya karakter siswa dari usia sejak dini.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Berikut merupakan beberapa penelitian dalam lima tahun terakhir yang relevan dengan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV materi manfaat keberagaman:

1. Menurut Nurul Fauziah & Ika Ari Pratiwi (2025) Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kembangan, membahas mengenai efektivitas penggunaan media kartu *Truth Or Dare* pada model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menyatakan peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*, yang dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* dengan nilai 0,001 ($< 0,05$). Sedangkan, uji N-Gain sebesar 0,6536 (kategori

sedang), yang menunjukkan jika menggunakan kartu *truth or dare* efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis. Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan mendorong percaya diri siswa khususnya pada materi keberagaman di kelas IV sekolah dasar.

2. Menurut Timu dkk (2024) Penelitian yang dilakukan di SD GMT Oepura Kota Kupang, membahas terkait penerapan media *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan jika menggunakan media *truth or dare* dapat mendorong partisipasi dan pemahaman siswa, yang menunjukkan 84% siswa mendapat nilai diatas KKM. Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* menggunakan kartu *truth or dare* berdampak positif pada pemahaman siswa, khususnya pada materi keberagaman di kelas IV sekolah dasar.
3. Menurut Shofiya Nur Haliza & Su'ad (2024) Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Jetak yang membahas mengenai keefektifan penggunaan media *truth or dare* terhadap hasil belajar kognitif siswa

kelas IV pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *truth or dare* mendorong meningkatnya hasil belajar kognitif siswa, yang dinyatakan melalui uji N-Gain sebesar 0,59 (kategori sedang). Hal ini, menunjukkan jika media *truth or dare* efektif dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Menurut Nurrahman & Lukitoaji (2025) Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kowangbinangun, Sleman, yang membahas tentang pengembangan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu *truth or dare* efektif dalam mendorong pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena mendukung *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dapat mendorong pemahaman siswa pada materi keberagaman kelas IV sekolah dasar.
5. Menurut Hapsari & Mintohari (2025) Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sambikerep I/479 Surabaya, yang membahas mengenai pengembangan media *Truth Or Dare Board Game* berbasis Air

Journey pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menyatakan bahwa media tersebut sangat praktis dan efektif, yang dibuktikan melalui nilai N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan *truth or dare* dapat mendorong pemahaman dan hasil belajar siswa melalui kondisi belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media kartu *truth or dare* pada peningkatan hasil belajar, keaktifan dan fokus materinya berbeda dari peneliti, yaitu manfaat keberagaman. Penelitian yang membahas implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi manfaat keberagaman masih terbatas. Oleh sebab itu, peneliti mempunyai nilai kebaruan dan kontribusi ilmiah dalam mengkaji inovasi pembelajaran berbasis permainan pada materi keberagaman.

C. KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran IPAS pada materi manfaat keberagaman di kelas IV masih terdapat beberapa permasalahan seperti penggunaan metode ceramah, minimnya variasi media pembelajaran dan rendahnya keterlibatan siswa pada saat pembelajaran. Kondisi tersebut dapat

mengakibatkan siswa mudah merasa bosan, kurang motivasi dan kesulitan dalam memahami materi manfaat keberagaman.

Pemahaman siswa merupakan kemampuan untuk menjelaskan ulang konsep, memberikan contoh, mengelompokan informasi, serta mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang kreatif dan minimnya partisipasi aktif siswa pada saat pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*. *Joyful learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Sedangkan, penggunaan kartu *truth or dare* untuk media pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa agar belajar melalui permainan edukatif yang berisi pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang berkaitan dengan materi manfaat keberagaman.

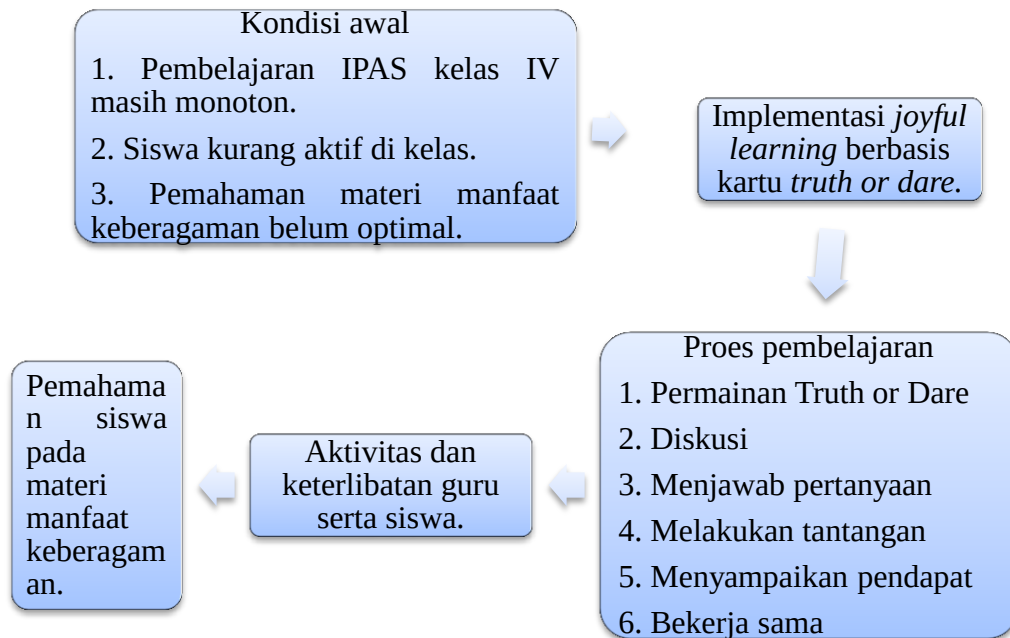
Dengan kegiatan tersebut, mendorong siswa untuk partisipasi aktif, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dengan teman. Melalui keterlibatan aktif siswa pada kondisi belajar yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

Melalui penelitian deskriptif ini, implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* dideskripsikan berdasarkan proses

pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, serta pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. Pemahaman siswa juga digambarkan melalui perbandingan hasil tes awal dan tes akhir untuk mengetahui perubahan nilai pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan kondisi awal pembelajaran, proses implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare*, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, serta gambaran pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka pikir

