

BAB V

SIMPULAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman, dapat disimpulkan bahwa implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan permainan kartu *truth or dare*, diskusi, menjawab pertanyaan, dan melakukan tantangan yang berkaitan dengan materi manfaat keberagaman sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman mengalami peningkatan setelah implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,18 yang meningkat menjadi 94,55 pada hasil *posttest*. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa sebesar 26,37 poin setelah mengikuti pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*.

Selain itu, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran terlihat dari aktivitas guru dan siswa. Guru mampu mengarahkan dan membimbing proses pembelajaran, sedangkan siswa menunjukkan keaktifan, antusiasme, keberanian menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan, serta kemampuan bekerja sama. Hasil observasi aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 91,7% dan termasuk kategori tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Guru juga diharapkan dapat menyesuaikan pertanyaan dan tantangan pada kartu dengan materi serta karakteristik siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 2) Bagi siswa, diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, serta menghargai pendapat teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan menyediakan sarana dan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* pada materi atau jenjang kelas yang berbeda serta mengembangkan bentuk pertanyaan dan tantangan yang lebih bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa.