

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING* BERBASIS KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI
MANFAAT KEBERAGAMAN**



*Disusun dan diajukan sebagai satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh :

Nama : Annisa Saasariya
NIM : 22CJ10027
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI



Page 1 of 132 - Cover Page

Submission ID trnoid::3618:145812693



Lutfiani Nurf - Staf UPT Perpustakaan Al Ghazali
ANNISA SAASARIYA-22CJ10027-1 - Annisa Saasariya

Tugas 3

Document Details

Submission ID
trnoid::3618:145812693

111 Pages

Submission Date
Jul 17, 2026, 1:24 PM GMT+7

17,695 Words

Download Date
Jul 17, 2026, 1:32 PM GMT+7

114,642 Characters

File Name
ANNISA SAASARIYA-22CJ10027-1 - Annisa Saasariya.docx

File Size
271.3 KB



Page 1 of 132 - Cover Page

Submission ID trnoid::3618:145812693



Submission ID: trn:old::3618:145812693

30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 24%  Internet sources
- 15%  Publications
- 25%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

24% Internet sources
15% Publications
25% Submitted works (Student Papers)



Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.unpas.ac.id	1%
2	Internet	repository.umsu.ac.id	1%
3	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-07-08	<1%
4	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
5	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
6	Internet	eprints.unugha.ac.id	<1%
7	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-23	<1%
8	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
9	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
10	Internet	www.scribd.com	<1%
11	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-11-25	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANNISA SAASARIYA
NIM : 22CJ10027
Program Studi : PGSD/FKIP

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGARUH *JOYFUL LEARNING* BERBASIS KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI MANFAAT KEBERAGAMAN" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 16 Juli 2026

Yang membuat pernyataan


Annisa Saasariya

HALAMAN PERSETUJUAN

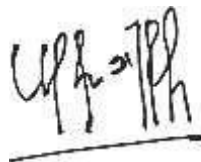
Nama : ANNISA SAASARIYA
NIM : 22CJ10027
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING* BERBASIS
KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI
MANFAAT KEBERAGAMAN.

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 07 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

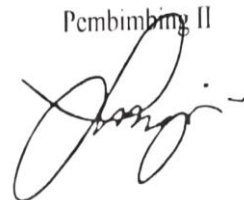
Pembimbing 1



Urip Umayah M.Pd.

NIDN. 0604049302

Pembimbing II



Dr. Wahyu Nuning Budiarti M.Pd.

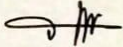
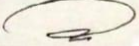
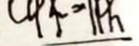
NIDN. 0628098303

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : ANNISA SAASARIYA
NIM : 22CJ10027
Judul : Implementasi *Joyful Learning* Berbasis Kartu Truth Or Dare Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman

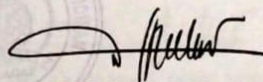
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Rabu, tanggal 05, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.Pd.		13 Agustus 2026
Penguji 2	Gigih Winandika, M.Pd.		12 Agustus 2026
Pembimbing 1 & Sekretaris	Urip Umayah, M.Pd.		11 Agustus 2026
Ass. Pembimbing	Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		12 Agustus 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Annisa Saasariya
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di-

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Annisa Saasariya
NIM : 22CJ10027
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING* BERBASIS
KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI
MANFAAT KEBERAGAMAN.

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cilacap, 9 Agustus 2026

Konsultan



Gigih Winandika M.Pd
NIDN. 0612089001

MOTTO

“Mimpi Besar Dimulai Dari Langkah Kecil Yang Terus Dilakukan”

-Lao Tzu-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada rasa syukur yang lebih indah selain dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Bapak dan Mama, yang selalu menjadi sumber kasih sayang, doa, dukungan dan kekuatan di setiap langkah kehidupan penulis.

Terimakasih atas semua perjuangan, pengorbanan dan kerja keras yang telah diberikan untuk masa depan penulis. Dari setiap tetesan keringat dan doa yang kalian panjatkan menjadi sumber alasan penulis untuk terus berjuang sampai mencapai titik ini. Penulis menyadari bahwa tanpa cinta dan dukungan kalian, perjuangan ini tidak akan mudah dilalui.

Terimakasih kasih juga atas nasihat, motivasi dan harapan yang selalu mengiringi di setiap langkah penulis selama menempuh pendidikan. Kasih sayang yang tulus, kesabaran yang luas dan pengorbanan yang selalu diberikan akan menjadi sumber semangat dan inspirasi bagi penulis agar terus melangkah menuju pribadi yang lebih baik lagi. Karya skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa cinta, dan terima kasih yang sebesar besarnya pada Bapak dan Mama tercinta.

ABSTRAK

Annisa Saasariya, 22CJ10027, Implementasi *Joyful Learning* Berbasis Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman yang belum optimal serta perlunya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan permainan, diskusi, menjawab pertanyaan, dan melakukan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare*, mendeskripsikan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman, serta mendeskripsikan keberhasilan guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Manggungan yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan pemahaman siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Selama pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan permainan kartu, diskusi, menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, dan bekerja sama. Pemahaman siswa secara deskriptif menunjukkan peningkatan, yang terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,18 menjadi 94,55 pada *posttest* atau meningkat sebesar 26,37 poin. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga menunjukkan keterlibatan yang baik dengan persentase sebesar 91,7%. Dengan demikian, implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* dapat dideskripsikan sebagai pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta diikuti dengan peningkatan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

Kata Kunci: Implementasi, *Joyful Learning*, Kartu *Truth or Dare*, Manfaat Keberagaman, Pemahaman Siswa.

ABSTRACT

Annisa Saasariya, 22CJ10027, Implementasi *Joyful Learning* Berbasis Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2026.

This research was motivated by the suboptimal understanding of fourth-grade students regarding the material on the benefits of diversity, as well as the need for learning that is more active, interactive, and enjoyable. One learning approach that can be used is joyful learning based on Truth or Dare cards, which provides students with opportunities to learn through games, discussions, answering questions, and completing challenges related to the learning material.

This research aims to describe the implementation of joyful learning based on Truth or Dare cards, describe students' understanding of the benefits of diversity, and describe the success of teachers and students during the learning process. This research employed a descriptive approach. The research subjects were all 22 fourth-grade students of SD Negeri Manggungan. The data collection techniques used included observation, tests, interviews, and documentation. The data were analyzed descriptively to provide an overview of the learning implementation and students' understanding.

The results of the research showed that the implementation of joyful learning based on Truth or Dare cards was carried out through the stages of preparation, implementation, and evaluation. During the learning process, students were involved in card games, discussions, answering questions, completing challenges, and working together. Descriptively, students' understanding showed an improvement, as indicated by the average pretest score of 68.18, which increased to 94.55 on the posttest, representing an increase of 26.37 points. Students' activities during the learning process also showed a high level of engagement, with a percentage of 91.7%. Thus, the implementation of joyful learning based on Truth or Dare cards can be described as an active, interactive, and enjoyable learning process, accompanied by an improvement in students' understanding of the benefits of diversity.

Keywords: Implementation, Joyful Learning, Truth or Dare Cards, Benefits of Diversity, Student Understanding.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING* BERBASIS KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI MANFAAT KEBERAGAMAN”. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan. Khususnya kepada Ibu Urip Umayah, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang sudah sabar, memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.A Luthfi Hamidi, M.Ag selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Ibu Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

4. Ibu Yanti Yuli Windarti, S.Pd M.Pd sebagai Kepala Sekolah SD Negeri Manggungan yang telah menyetujui dan mendukung peneliti dalam melakukan penelitian.
5. Bapak Samingan S.Pd sebagai Wali Kelas IV SD Negeri Manggungan yang telah bersedia membantu dan memberikan data-data yang dibutuhkan untuk skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Guru dan Staf Karyawan SD Negeri Manggungan.
7. Kedua orang tua saya, bapak dan mama yang telah senantiasa memberikan kasih sayang, nasihat, motivasi dan dukungan, semangat serta doa kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga beliau selalu bangga kepada penulis.
8. Terimakasih untuk diri sendiri yang sudah bertahan sejauh ini, karena tidak menyerah meskipun lelah dan tetap mencoba meskipun banyak rintangan dan terus berjuang sampai titik ini. Semua proses yang dilalui bukanlah suatu perjuangan yang sia-sia. Aku bangga pada diriku karna mampu melewati semuanya dengan sebaik mungkin.
9. Terimakasih kepada rekan-rekan KKN dan PGSD yang telah sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua tetap dapat merasakan kebahagiaan wisuda bersama.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
NOTA KONSULTAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	11
C. PEMBATASAN MASALAH.....	12
D. RUMUSAN MASALAH	13
E. TUJUAN PENELITIAN	14
F. MANFAAT PENELITIAN	14
BAB II	16
KAJIAN TEORI	16
A. KAJIAN PUSTAKA.....	16
1. Implementasi Pembelajaran	16
2. Pendekatan Joyful Learning.....	21
3. Media Pembelajaran Berbasis Permainan	26
4. Media Kartu Truth Or Dare.....	29

5. Motivasi Belajar Siswa.....	34
6. Pemahaman Siswa.....	35
7. Pembelajaran IPAS Materi Keberagaman	38
B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN	43
C. KERANGKA BERPIKIR	46
BAB III.....	49
METODE PENELITIAN	49
A. JENIS PENELITIAN	49
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	50
C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN	50
D. DESAIN PENELITIAN	51
E. FOKUS PENELITIAN	52
F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	53
G. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	55
H. UJI KUALITAS INSTRUMEN.....	61
I. TEKNIK ANALISIS DATA	65
BAB IV	68
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN	68
B. HASIL UJI KUALITAS INSTRUMEN	68
C. DESKRIPSI IMPLEMENTASI <i>JOYFUL LEARNING</i> BERBASIS KARTU <i>TRUTH OR DARE</i>	77
D. DESKRIPSI PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MANFAAT KEBERAGAMAN	79
E. DESKRIPSI KEBERHASILAN GURU DALAM IMPLEMENTASI <i>JOYFUL LEARNING</i>	84
F. DESKRIPSI AKTIVITAS DAN KEBERHASILAN SISWA.....	85
G. FAKTOR PENDUKUNG IMPLEMENTASI.....	86
H. PEMBAHASAN	87
I. KETERBATASAN PENELITIAN	92
BAB V.....	94

SIMPULAN.....	94
A. SIMPULAN	94
B. SARAN	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator IPAS Kelas IV	41
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen	56
Tabel 3.2 Lembar Observasi <i>Joyful Learning</i>	57
Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Siswa	60
Tabel 3.4 Standar Kesukaran	64
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	65
Tabel 3.6 Persentase Penerapan	67
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas <i>Pretest</i>	69
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i>	72
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Pretest</i>	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i>	74
Tabel 4.7 Hasil Uji daya Pembeda Soal <i>Pretest</i>	75
Tabel 4.8 Hasil Uji Pembeda Soal <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.9 Prosedur Penelitian	78
Tabel 4.10 Hasil Analisis <i>Pretest</i>	80
Tabel 4.11 Hasil Analisis <i>Posttest</i>	81
Tabel 4.12 Hasil Perbandingan <i>Pretest-Posttest</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	48
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	106
Lampiran 2. Observasi Di Kelas IV	107
Lampiran 3. Wawancara Guru Kelas IV	107
Lampiran 4. Hasil Wawancara	109
Lampiran 5. Surat Balasan Observasi	110
Lampiran 5. Surat balasan observasi	110
Lampiran 6. Daftar Nilai Kelas IV	111
Lampiran 7. RPP Pembelajaran IPAS	115
Lampiran 8. Soal <i>Pretest</i>	118
Lampiran 9. Soal <i>Posttest</i>	120
Lampiran 10. Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	121
Lampiran 11. Pelaksanaan <i>Pretest</i>	121
Lampiran 12. Pembelajaran Setelah <i>Pretest</i>	122
Lampiran 13. Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i>	122
Lampiran 14. Media Kartu <i>Truth Or Dare</i>	123
Lampiran 15. Pelaksanaan <i>Posttest</i>	123
Lampiran 16. Lembar Observasi Penerapan <i>Joyful Learning</i>	126
Lampiran 17. Lembar Aktivitas Siswa	128
Lampiran 18. Hasil Wawancara Keberhasilan Guru Kelas IV	130
Lampiran 19. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	131

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 didukung 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 latar belakang 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 Fauziah & 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 implimentasi *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 di peroleh 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.

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 startegi 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* (Utaminingsyas & 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 Fauziyah 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 disemua 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 latarbelakang 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 dari 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 beragam 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 Fauziyah & 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, mengelompokkan 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.

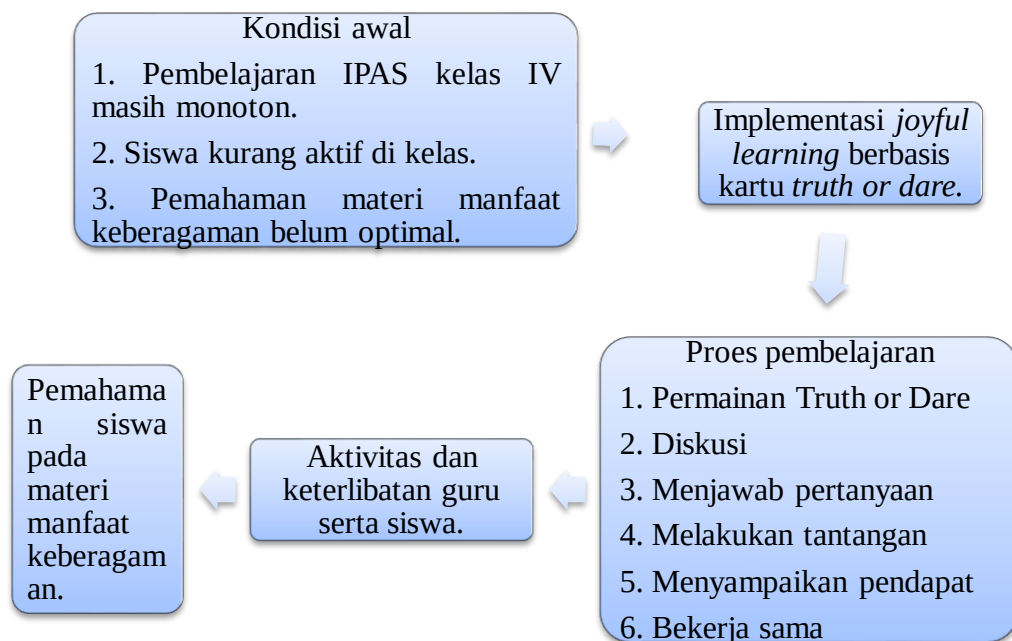
Dengan kegiatan tersebut, mendorong siswa untuk partisipasi aktif, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dengan teman. Melalui keterlibatan aktif siswa pada kondisi belajar yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan, kegiatan atau suasana yang terjadi ketika di lapangan secara sistematis berdasarkan data yang di dapat selama penelitian.

Melalui pendekatan ini, data yang didapat berupa hasil observasi keterlaksanaan implementasi pembelajaran serta skor pemahaman siswa yang disajikan dalam bentuk angka, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif karena penelitian berfokus pada menggambarkan pelaksanaan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dalam pembelajaran tanpa memberikan perlakuan eksperimen atau membandingkan dengan kelompok lain. Menurut Tanjung & Albina (2025) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci terkait fenomena atau permasalahan dalam pendidikan. Penelitian ini berfokus pada upaya

mengenali, mendeskripsikan dan menganalisis kondisi yang terjadi secara nyata, tanpa menguji hipotesis.

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman sesuai dengan data yang diperoleh pada saat penelitian.

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Lokasi pada penelitian ini yaitu di SD Negeri Manggungan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian ini yaitu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Populasi

Populasi merupakan semua objek dari banyaknya keseluruhan penelitian sebagai sumber data dan mempunyai karakteristik tertentu (Sulistiyowati, 2017).

Populasi merupakan seluruh kapasitas yang ingin dipelajari oleh peneliti. Banyaknya kapasitas dari semua kelompok yang dapat digambarkan dan dipelajari lebih mendalam. Oleh sebab itu, subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Pemilihan subjek tersebut karena siswa kelas IV menjadi subjek dalam implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan sebagai objek dalam penelitian. Memilih sampel dilakukan karena tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian ke seluruh populasi. Dengan menggunakan sampel, maka peneliti dapat mendapatkan hasil penelitian yang menggambarkan kondisi populasi secara tepat (Mushofa dkk., 2024).

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Manggungan yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampling jenuh), karena jumlah populasi relatif kecil sehingga semua populasi dijadikan sampel. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

D. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman di kelas IV SD Negeri Manggungan. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menentukan subjek penelitian, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan media kartu *Truth or Dare*, serta menyiapkan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun. Pada tahap pengumpulan data, peneliti memperoleh data melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes awal dan tes akhir digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pemahaman siswa sebelum dan setelah mengikuti rangkaian pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses implementasi, aktivitas guru dan siswa, serta pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

E. FOKUS PENELITIAN

Pada penelitian deskriptif, penelitian tidak memakai variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), melainkan berfokus kepada aspek yang diteliti. Fokus penelitian ini yaitu Implementasi *Joyful Learning* Berbasis Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Manfaat Keberagaman Di SD Negeri Manggungan.

Fokus pada penelitian meliputi dua aspek, yaitu:

1) Implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*

Implementasi yang dimaksud yaitu tentang pelaksanaan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, sampai

penutup sesuai dengan langkah-langkah *joyful learning*. Selain itu, implementasi juga termasuk aktivitas guru dan siswa selama prose pembelajaran yang diamati melalui lembar observasi.

2) Pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

Pemahaman siswa berisi tentang kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian keberagaman, menyebutkan contoh keberagaman di lingkungan sekitar, dan menerapkan sikap menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut dipaparkan sesuai dengan hasil tes yang diberikan setelah implementasi pembelajaran dan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran.

F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan berkualitas, maka pengumpulan data sangat penting dalam suatu penelitian. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan:

1. Observasi

Observasi merupakan cara mengumpulkan data yang mempunyai ciri khas tertentu. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung subjek yang akan diteliti. Melalui observasi, peneliti dapat mencermati sikap dan kegiatan dalam proses pembelajaran (P. Hasibuan dkk., 2023).

Penelitian ini memakai observasi pada pra-penelitian untuk mengetahui suasana pembelajaran dan selama implementasi untuk mendapatkan dan mengenal terlaksananya pembelajaran.

2. Tes

Tes merupakan prosedur yang dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan pengetahuan pada tugas tertentu. Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai instrumen dalam menilai pemahaman siswa (Putri dkk., 2024). Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman setelah mengikuti implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemahaman siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data yang dilakukan dengan mendapatkan suatu informasi dalam bentuk foto kegiatan maupun video (Yusuf dkk., 2018). Pada penelitian ini, dokumentasi yang akan digunakan berupa data identitas sekolah, data subjek penelitian, perangkat pembelajaran, lembar observasi, dokumentasi kegiatan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*, serta dokumentasi hasil tes pemahaman siswa.

4. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dengan narasumber untuk mendapatkan informasi secara rinci tentang permasalahan yang sedang diteliti (Hansen, 2020).

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi secara rinci terkait pelaksanaan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman. wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran, respon siswa, dan faktor yang mendukung atau menghambat pelaksanaan pembelajaran.

G. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data dari responden yang harus disesuaikan dengan jenis dan pendekatan penelitian agar data yang didapat valid dan dapat menggambarkan kondisi yang sedang diteliti (Nafisatur., 2024).

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes pemahaman, lembar observasi implementasi dan dokumentasi.

1. Tes Pemahaman (*pretest-posttest*)

Tes pemahaman merupakan alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman setelah implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*. Berikut tes pemahaman yang digunakan oleh peneliti yaitu:

a. Bentuk instrumen

Bentuk instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal.

b. Tujuan melakukan tes

Dengan melakukan tes bertujuan untuk memaparkan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*.

c. Kisi-kisi instrumen penelitian

Kisi-kisi instrumen yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen

No	Indikator Pemahaman	Bentuk Soal	No Soal
1.	Menjelaskan pengertian keberagaman.	Pilihan ganda	1,2,3
2.	Menyebutkan contoh keberagaman di lingkungan sekitar.	Pilihan ganda	4,5,6
3.	Menjelaskan manfaat keberagaman	Pilihan ganda	7,8,9

4.	Menyebutkan sikap menghargai keberagaman.	Pilihan ganda	10,11,12
5.	Akibat tidak menghargai keberagaman.	Pilihan ganda	13,14,15

d. Teknik penskoran

Penilaian skor soal yang digunakan peneliti yaitu jika jawaban benar maka 1 dan jika jawaban salah maka 0.

Rumus nilai penskoran:

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Lembar Observasi Implementasi *Joyful Learning*

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* ketika pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan pada kegiatan guru dan siswa sesuai langkah-langkah pembelajaran yang sudah disusun. Berdasarkan hal tersebut, maka lembar observasi penelitian, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar Observasi *Joyful Learning*

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Kegiatan pembuka	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2.	Menyampaikan materi	Guru menjelaskan konsep keberagaman.
3.	Implementasi kartu <i>Truth or dare</i>	Siswa aktif memilih kartu dan mengikuti permainan.
4.	Partisipasi siswa	Siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
5.	Suasana pembelajaran	Pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan dan kondusif.
6.	Penutup	Guru dan siswa

		menyimpulkan materi pembelajaran.
--	--	-----------------------------------

Skala :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

3. Indikator Keberhasilan Penelitian

Ketercapaian indikator pada penelitian ini dirumuskan untuk menggambarkan keberhasilan implementasi Penelitian ini dinyatakan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* sesuai dengan keterlaksanaan pembelajaran serta pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. Adapun rincian indikator keberhasilan tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Kisi-Kisi Indikator Keberhasilan Guru

Indikator keberhasilan guru bertujuan untuk mengetahui keberhasilan guru pada saat menerapkan model pembelajaran *joyful learning* berbasis permainan, sangat diperlukan acuan yang jelas. Ketercapaian kinerja guru pada penelitian ini dikategorikan sesuai kriteria pencapaian indikator sebagai berikut:

- 1) Guru paham terkait konsep dan langkah-langkah penerapan *joyful learning* berbasis permainan edukatif.

- 2) Guru dapat menyusun dan mengembangkan minimal satu bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Guru mampu mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran secara mandiri.
- 4) Guru menunjukkan peningkatan kompetensi dalam mengelola pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.
- 5) Guru menyatakan komitmen untuk menerapkan dan mengembangkan pembelajaran berbasis permainan edukatif secara berkelanjutan setelah kegiatan pengabdian selesai.

b. Kisi-Kisi Indikator Keberhasilan Siswa

Tingkat keberhasilan siswa pada penelitian ini diukur dari keterlibatan aktif dan peningkatan motivasi belajar siswa selama penerapan model pembelajaran *joyful learning*. Siswa dinyatakan berhasil jika memenuhi indikator berikut ini:

- 1) Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada indikator:
 - o Keaktifan dalam pembelajaran.
 - o Fokus/perhatian selama pembelajaran.
 - o Antusiasme mengikuti kegiatan.
 - o Keberanian menyampaikan pendapat.
 - o Kerja sama dalam kelompok.

- 2) Persentase motivasi belajar siswa mencapai kategori **tinggi (76–100%)** setelah implementasi *Joyful Learning* berbasis permainan edukatif.
- 3) Minimal 80% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan permainan edukatif.
- 4) Terjadi peningkatan jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dibandingkan kondisi awal sebelum kegiatan dilaksanakan.

Untuk rincian lebih lanjut mengenai target capaian dari setiap indikator disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Siswa

No	Indikator Keberhasilan	Target Capaian
1.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat.	$\geq 80\%$ siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran
2.	Fokus/perhatian siswa selama pembelajaran meningkat.	Persentase fokus belajar mencapai kategori tinggi (76–100%)
3.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan meningkat.	Persentase fokus belajar mencapai kategori tinggi (76–100%)
4.	Keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat meningkat.	$\geq 75\%$ siswa berani berpartisipasi aktif
5.	Kemampuan kerja sama dalam kelompok meningkat.	Kemampuan kerja sama dalam kelompok meningkat

6.	Motivasi belajar siswa secara keseluruhan meningkat.	Rata-rata motivasi belajar mencapai kategori tinggi (76–100%)
----	--	---

4. Dokumentasi

Dokumentasi kegiatan digunakan oleh peneliti berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar observasi, hasil tes pemahaman siswa serta dokumen yang lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

H. UJI KUALITAS INSTRUMEN

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes pemahaman siswa, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes perlu dilakukan uji kualitas untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam memperoleh data pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan uji statistik yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes mampu mengukur aspek yang hendak diukur (Rezha Nur Amalia dkk., 2022). Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir soal tes pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman.

Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas.

X = Skor butir soal.

Y = Skor total.

N = Jumlah responden.

Uji validitas dilakukan terhadap butir soal pretest dan posttest. Butir soal yang memenuhi kriteria valid digunakan sebagai dasar dalam memperoleh data pemahaman siswa. Hasil uji validitas digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan butir soal yang digunakan dalam penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen menurut Puspasari & Puspita (2022) bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur pemahaman siswa. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes dalam mengukur pemahaman siswa. Instrumen yang memiliki reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi dalam memperoleh data. Pada uji reliabilitas ini, peneliti menggunakan rumus KR-20, sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes.

K = Jumlah soal.

P = Proporsi jawaban benar.

$Q = 1-p$.

σ^2 = Varians total skor.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap butir soal tes pemahaman siswa pada *pretest* dan *posttest* yang telah memenuhi kriteria validitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas digunakan sebagai informasi mengenai konsistensi instrumen tes yang digunakan dalam penelitian.

3. Uji Kesukaran Tes

Uji kesukaran tes menurut Surya dkk (2023) uji kesukaran tes merupakan ntuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal yang digunakan dalam instrumen tes. Tingkat kesukaran digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui apakah butir soal termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Tingkat kesulitan pada tes dapat dihitung dengan menggunakan rumuss dari Arikunto, sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran.

B = Jumlah siswa yang menjawab benar.

JS = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Kriteria tingkat kesukaran soal dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Standar Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00-0,30	Soal sukar
0,31-0,70	Soal sedang
0,71-1,00	Soal mudah

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya beda soal dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan pemahaman lebih tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan pemahaman lebih rendah. Hasil uji daya pembeda digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kelayakan butir soal.

Rumus yang digunakan untuk mencari uji daya pembeda yaitu indeks diskriminasi.

$$D = \frac{BA - BB}{N/2}$$

Keterangan :

A = Daya pembeda.

BA = Jumlah benar kelompok atas.

BB = Jumlah benar kelompok bawah.

N = Jumlah siswa.

Daya pembeda di kelompokan pada kriteria menurut Ketaren Maya Alemina dkk. (2024) dibawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda

Interval D	Kategori
0,00 – 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

I. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data menurut Nurfajriani & Ilhami (2024) bahwa analisis data merupakan langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk mengolah data mentah menjadi deskriptif sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

1. Analisis Deskriptif

a. Nilai Rata-Rata (*Mean*)

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Tujuannya untuk menggambarkan penerapan model *joyful learning* dengan media kartu *truth or dare* dan tingkat pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman.

Data observasi dan hasil tes pemahaman diolah dengan menghitung rata-rata, skor terendah, skor tertinggi, persentase, serta dikelompokkan ke dalam kategori agar hasil penelitian dapat tergambar secara jelas.

Rumus mencari rata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata.

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor siswa.

N = Jumlah siswa.

b. Nilai Minimum

Nilai minimum merupakan skor terendah yang didapat siswa pada tes pemahaman. Nilai tersebut menunjukkan pengetahuan terendah yang dimiliki siswa. Rumus mencari nilai minimum:

$$X_{min} = \min(X_1, X_2, X_3 \dots X_n)$$

Keterangan:

X_{min} = Nilai minimum.

$X_1, X_2, X_3 \dots X_n$ = Skor masing-masing siswa.

c. Nilai Maksimum

Nilai maksimum merupakan skor tertinggi yang didapat siswa pada tes pemahaman. Nilai tersebut untuk menggambarkan skor tertinggi yang dicapai siswa. Rumus nilai maksimum:

$$X_{max} = \max(X_1, X_2 \dots X_n)$$

Keterangan:

X_{max} = Nilai maksimum.

$X_1, X_2 \dots X_n$ = Skor masing-masing siswa.

d. Persentase

Data dari hasil observasi implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dianalisis dengan persentase untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Persentase dihitung dengan membandingkan skor yang di capai dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Berikut rumus persentase yang digunakan:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase keterlaksanaan implementasi

Skor yang diperoleh= Total skor hasil observasi

Skor maksimum= total skor maksimal yang diperoleh

Setelah itu, hasilnya dapat dikategorikan, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Persentase penerapan

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Manggungan, yang beralamat di Manggungan, Desa Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang dapur dan 1 ruang UKS. Jumlah keseluruhan siswa adalah 127 dengan jumlah peserta didik di kelas IV sebanyak 22 siswa.

Selain kepala sekolah, terdapat 6 guru kelas, 2 guru olahraga, 1 guru bahasa inggris, 1 guru agama, serta tendik 2 orang dan kesiswaan 1 orang. Sekolah ini mempunyai fasilitas pembelajaran, seperti jaringan internet atau WI-FI, proyektor/LCD, smart TV, kantin, mushola, dapur.

B. HASIL UJI KUALITAS INSTRUMEN

Uji kualitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen tes yang digunakan dalam memperoleh data pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. Uji kualitas instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Hasil uji kualitas instrumen digunakan sebagai bahan

pertimbangan dalam penggunaan instrumen untuk memperoleh data penelitian.

1) Hasil uji validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui butir soal yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Kriteria yang digunakan pada uji validitas ini adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid sedangkan, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid pada taraf signifikansi 5%. Butir soal yang memenuhi kriteria valid dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen tes, sedangkan butir soal yang tidak memenuhi kriteria valid tidak digunakan sebagai dasar pengumpulan data. Hasil uji validitas disajikan pada tabel berikut ini:

a. Hasil uji validitas *pretest*

Uji validitas *pretest* dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal *pretest* dalam mengukur pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. uji validitas dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji validitas pada 15 soal *pretest* pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil uji validitas *pretest*

No Soal	r hitung	r tabel	Ket
1	0.45524	0.423	VALID
2	-0.23658	0.423	TIDAK VALID
3	0.391337	0.423	TIDAK VALID

4	-0.49682	0.423	TIDAK VALID
5	-0.2292	0.423	TIDAK VALID
6	0.35471	0.423	TIDAK VALID
7	0.039932	0.423	TIDAK VALID
8	0.234158	0.423	TIDAK VALID
9	0.46528	0.423	VALID
10	0.449758	0.423	VALID
11	0.34615	0.423	TIDAK VALID
12	0.57012	0.423	VALID
13	0.3467	0.423	TIDAK VALID
14	0.14055	0.423	TIDAK VALID
15	-0.17277	0.423	TIDAK VALID

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, terdapat butir soal yang memenuhi kriteria valid dan terdapat butir soal yang tidak memenuhi kriteria valid. Hasil uji validitas digunakan sebagai informasi mengenai kelayakan masing-masing butir soal *pretest*.

b. Hasil uji validitas *posttest*

Hasil uji validitas *posttest* dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal *posttest* dalam mengukur pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. uji validitas dilakukan dengan membandingkan *r* hitung dengan *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji validitas pada 15 soal *posttest* pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil uji validitas *posttes*

No Soal	r hitung	r tabel	Ket
1	0.379162	0.423	TIDAK VALID
2	0.267876	0.423	TIDAK VALID
3	0.369484	0.423	TIDAK

			VALID
4	0.208926	0.423	TIDAK VALID
5	0.535434	0.423	VALID
6	0.550795	0.423	VALID
7	#DIV/0!	0.423	#DIV/0!
8	0.719634	0.423	VALID
9	#DIV/0!	0.423	#DIV/0!
10	0.46428	0.423	VALID
11	0.719634	0.423	VALID
12	0.674309	0.423	VALID
13	#DIV/0!	0.423	#DIV/0!
14	#DIV/0!	0.423	#DIV/0!
15	#DIV/0!	0.423	#DIV/0!

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, terdapat butir soal yang memenuhi kriteria valid dan terdapat butir soal yang tidak memenuhi kriteria valid. Hasil uji validitas digunakan sebagai informasi mengenai kelayakan masing-masing butir soal *posttest*.

c. Hasil uji reliabilitas *pretest*

Uji reliabilitas *pretest* dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen tes *pretest* dalam memperoleh data pemahaman siswa. Uji reliabilitas dilakukan pada soal *pretest* yang telah memenuhi kriteria validitas dengan bantuan SPSS menggunakan metode *Cronbach's Alpha*.

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas pada soal *pretest*, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.654	4

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen *pretest* memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,654 dengan jumlah 4 butir soal. Nilai tersebut digunakan sebagai informasi mengenai tingkat konsistensi instrumen *pretest*.

d. Hasil uji reliabilitas *posttest*

Uji reliabilitas *posttest* pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument tes setelah penerapan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*. Instrumen dapat dinyatakan reliabel berarti soal yang digunakan konsisten dalam mengukur kemampuan yang dimiliki siswa.

Uji reliabilitas dilakukan pada soal *posttest* yang telah memenuhi kriteria validitas dengan bantuan SPSS menggunakan metode *Cronbach's Alpha*.

Bedasarkan hasil dari uji reliabilitas pada soal *posttest*, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas *Posttes*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.247	6

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen *posttest* memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,247 dengan jumlah 6 butir soal. Nilai tersebut digunakan sebagai informasi mengenai tingkat konsistensi instrumen *posttest*.

e. Uji tingkat kesukaran *pretest*

Uji tingkat kesukaran *pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal *pretest*. Hasil perhitungan digunakan untuk mengelompokkan butir soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Perhitungan tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil *pretest* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil uji tingkat kesukaran pretes

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0.727273	Mudah
2	0.454545	Sedang
3	0.636364	Sedang
4	0.454545	Sedang
5	0.772727	Mudah
6	0.909091	Mudah
7	0.636364	Sedang
8	0.863636	Mudah
9	0.681818	Sedang
10	0.818182	Mudah
11	0.863636	Mudah
12	0.863636	Mudah
13	0.818182	Mudah
14	0.818182	Mudah
15	0.545455	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui karakteristik tingkat kesukaran masing-masing butir soal *pretest*.

f. Uji tingkat kesukaran *posttest*

Uji tingkat kesukaran *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal *posttest*. Hasil perhitungan digunakan untuk mengelompokkan butir soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Perhitungan tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil uji tingkat kesukaran *posttest*

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0.863636	Mudah
2	0.909091	Mudah
3	0.909091	Mudah
4	0.863636	Mudah
5	0.954545	Mudah
6	0.818182	Mudah
7	1	Mudah
8	0.863636	Mudah
9	1	Mudah
10	0.863636	Mudah
11	0.863636	Mudah
12	0.909091	Mudah
13	1	Mudah
14	1	Mudah
15	1	Mudah

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui karakteristik tingkat kesukaran masing-masing butir soal *posttest*.

g. Uji daya pembeda *pretest*

Uji daya pembeda *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal *pretest* dalam membedakan siswa berdasarkan kemampuan menjawab soal. Perhitungan uji daya pembeda *pretest* yang diperoleh dari hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil uji pembeda soal *pretest*

No soal	BA	BB	JA	D	Kategori
1	9	6	11	0.272727	Cukup
2	4	6	11	-0.18182	Sangat jelek
3	8	5	11	0.272727	Cukup
4	2	8	11	-0.54545	Sangat jelek
5	6	10	11	-0.36364	Sangat jelek
6	11	8	11	0.272727	Cukup
7	7	6	11	0.090909	Jelek
8	9	9	11	0	Jelek
9	9	5	11	0.363636	Cukup
10	11	6	11	0.454545	Baik
11	11	7	11	0.363636	Cukup
12	11	7	11	0.363636	Cukup
13	11	6	11	0.454545	Baik
14	8	9	11	-0.09091	Sangat jelek
15	5	6	11	-0.09091	Sangat jelek

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui kategori daya pembeda masing-masing butir soal *pretest*.

h. Uji daya pembeda *posttest*

Uji daya pembeda *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal *pretest* dalam membedakan siswa berdasarkan kemampuan menjawab soal. Perhitungan uji daya pembeda yang diperoleh dari hasil *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil uji pembeda soal *posttest*

No soal	BA	BB	JA	D	Kategori
1	11	8	11	0.272727	Cukup
2	11	9	11	0.181818	Jelek
3	11	9	11	0.181818	Jelek
4	11	8	11	0.272727	Cukup
5	11	10	11	0.090909	Jelek
6	11	7	11	0.363636	Cukup
7	11	11	11	0	Jelek
8	11	8	11	0.272727	Cukup
9	11	11	11	0	Jelek
10	11	8	11	0.181818	Jelek
11	11	8	11	0.181818	Jelek
12	11	9	11	0.181818	Jelek
13	11	11	11	0	Jelek
14	11	11	11	0	Jelek
15	11	11	11	0	Jelek

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui kategori daya pembeda masing-masing butir soal *posttest*.

C. DESKRIPSI IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING* BERBASIS KARTU *TRUTH OR DARE*

Implementasi *Joyful Learning* dengan media kartu *Truth or Dare* dilakukan melalui beberapa tahap. Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diisi dengan pretest dan pengenalan materi manfaat keberagaman. Pertemuan kedua difokuskan pada pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* berbasis kartu *Truth or Dare*. Pertemuan ketiga merupakan kegiatan lanjutan dengan kartu yang sama melalui diskusi, tanya jawab, dan pemberian tantangan. Pada pertemuan keempat dilaksanakan *posttest* sekaligus evaluasi pembelajaran.

Prosedur pada penelitian ini, sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan penelitian, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes pemahaman siswa, serta menyiapkan media kartu *Truth or Dare* yang digunakan dalam pelaksanaan *joyful learning* pada materi manfaat keberagaman.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan penerapan *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran materi manfaat keberagaman. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun. Tes pemahaman diberikan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai proses implementasi pembelajaran. Adapun uraian jadwal pelaksanaan beserta fokus kegiatan pada setiap pertemuan disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Prosedur penelitian

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi
1	Tes awal dan pengenalan materi.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan tes awal untuk memperoleh gambaran pemahaman awal siswa, dan mengenalkan materi manfaat keberagaman.
2	Implementasi <i>joyful learning</i> berbasis kartu <i>truth or dare</i> .	Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan kartu <i>Truth or Dare</i> secara berkelompok sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun.
3	Implementasi lanjutan.	Siswa berdiskusi, menjawab

		pertanyaan (<i>truth</i>) atau melakukan tantangan (<i>dare</i>), mempresentasikan hasil diskusi, dan melakukan refleksi pembelajaran.
4	Tes akhir dan evaluasi	Guru memberikan tes akhir untuk memperoleh gambaran pemahaman siswa setelah mengikuti implementasi pembelajaran. Pada kegiatan akhir dilakukan observasi, wawancara dengan guru, dokumentasi, dan refleksi pembelajaran.

D. DESKRIPSI PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MANFAAT KEBERAGAMAN

Pemahaman siswa dipaparkan berdasarkan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Tes tersebut terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 15 soal pilihan ganda.

1) Hasil *Pretest*

Data *pretest* adalah data dari hasil tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan pada saat pembelajaran. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa dalam materi yang akan diajarkan dan sebagai dasar untuk membandingkan dengan hasil *posttest* setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis pada data *pretest*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Analisis *Pretest*

Jumlah Sampel (N)	22 siswa
Nilai <i>Mean</i>	68.18182
Nilai Minimum	0
Nilai Maksimum	100
Standar Deviasi	28.011

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan menunjukan hasil yang cukup tinggi. Hal ini dapat terlihat dari nilai minimum yang sangat rendah yaitu 0 dan pada nilai maksimum mencapai 100, sehingga nilainya cukup besar.

Sedangkan, pada nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,18. Hal tersebut menunjukan bahwa pemahaman awal siswa masih sangat beragam. Terdapat siswa yang sudah memahami materi dengan baik, namun ada pula siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi manfaat keberagaman.

2) Hasil *Posttest*

Data *posttest* adalah data yang dihasilkan dari hasil tes akhir siswa setelah adanya perlakuan (*treatmen*) saat proses pembelajaran. *Posttest* ini bertujuan untuk memperoleh gambaran pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pada data *posttest*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Analisis *Posttest*

Jumlah Sampel (N)	22 siswa
Nilai <i>Mean</i>	94,55
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	100
Standar Deviasi	11.010

Berdasarkan hasil *posttest* di atas, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan (*treatmen*) mengalami peningkatan yang baik. Hal tersebut dikarenakan pada nilai rata-rata (*mean*) mencapai 94,55 yang menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Pada nilai minimum diperoleh 60 yang berarti tidak ada siswa yang mendapat nilai rendah seperti pada *pretest*. Sedangkan, nilai maksimum mencapai 100, yang menunjukkan bahwa ada siswa yang menunjukkan hasil belajar yang sangat baik setelah pembelajaran.

Selain itu, pada standar deviasi sebesar 11.010. Dengan demikian, hasil tersebut memberikan gambaran bahwa sesudah mengikuti pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* sebagian besar siswa memperoleh nilai yang lebih baik pada tes pemahaman.

3) Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Setelah melakukan analisis deskriptif pada data *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah melakukan perbandingan secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa sebelum dan setelah implementasi *joyful learning* berbasis

kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman. Perbandingan dilakukan dengan melihat nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perbandingan statistik deskriptif antara *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Perbandingan *Pretest-Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa (N)	22	22
Nilai <i>Mean</i>	0	60
Nilai Minimum	100	100
Nilai Maksimum	68	94,55
Standar Deviasi	28.011	11.010

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pada nilai rata-rata (*mean*) siswa memperoleh peningkatan dari nilai sebesar 68. Jika dibandingkan dengan dengan KKM sebesar 70, nilai rata-rata *pretest* masih berada dibawah KKM. Setelah implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 94,55. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa setelah perlakuan diberikan mengalami peningkatan.

Nilai minimum pada *pretest* sebesar 0, sedangkan pada *posttest* sebesar 60. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan

dengan nilai terendah pada *pretest*. Sementara itu, nilai maksimum pada *pretest* dan *posttest* sama-sama sebesar 100.

Pada standar deviasi, hasil *pretest* sebesar 28,011, sedangkan hasil *posttest* sebesar 11,010. Secara deskriptif, hal tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada *posttest* lebih kecil dibandingkan dengan *pretest*. Dengan demikian, nilai yang diperoleh siswa pada *posttest* cenderung lebih merata.

Berdasarkan perbandingan data tersebut, dapat dideskripsikan bahwa hasil tes pemahaman siswa setelah mengikuti implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil tes awal. Data tersebut digunakan sebagai gambaran pemahaman siswa dalam penelitian mengenai implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* pada materi manfaat keberagaman.

4) Ketercapaian pemahaman siswa berdasarkan KKM

Ketercapaian pemahaman siswa dapat dilihat dengan membandingkan hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,18. Apabila dibandingkan dengan KKM sebesar 70, nilai rata-rata *pretest* masih berada di bawah KKM. Setelah siswa mengikuti implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 94,55 dan telah berada di atas KKM.

Berdasarkan hasil tersebut, secara deskriptif dapat diketahui bahwa sebelum mengikuti pembelajaran, rata-rata pemahaman siswa belum mencapai KKM, sedangkan setelah mengikuti implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare*, rata-rata pemahaman siswa telah mencapai dan melampaui KKM. Hasil ini memberikan gambaran mengenai kondisi pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran.

E. DESKRIPSI KEBERHASILAN GURU DALAM IMPLEMENTASI *JOYFUL LEARNING*

Selain data hasil *pretest* dan *posttest*, penelitian ini juga mendapatkan data hasil observasi terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi indikator keberhasilan guru dan siswa. Observasi dilakukan ketika penerapan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

Berdasarkan pada hasil observasi, guru telah melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan. Guru membuka pembelajaran dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apresiasi, menuntun menggunakan permainan kartu *truth or dare*, memberikan ruang untuk berdiskusi, memberi penguatan pada jawaban siswa, serta menutup pembelajaran melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan tahapan pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu

truth or dare sesuai dengan kegiatan yang telah direncanakan. Guru juga berperan dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan menyenangkan.

Data hasil observasi guru digunakan sebagai data pendukung untuk mendeskripsikan keterlaksanaan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

F. DESKRIPSI AKTIVITAS DAN KEBERHASILAN SISWA

Berdasarkan hasil observasi pada indikator keberhasilan siswa, sebagian siswa sudah mampu dalam menunjukkan keterlibatan aktif ketika pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, ikut berpartisipasi pada saat permainan berlangsung, berani menjawab pertanyaan, berani melakukan tantangan, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan jika implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dapat menumbuhkan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui kegiatan menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat.

Data hasil observasi siswa digunakan sebagai data pendukung untuk mendeskripsikan aktivitas dan keterlibatan siswa selama implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman.

G. FAKTOR PENDUKUNG IMPLEMENTASI

Berdasarkan penelitian, penerapan *joyful learning* dengan kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman dipengaruhi oleh tiga faktor pendukung, yaitu keaktifan siswa, penggunaan kartu *truth or dare*, dan fungsi guru sebagai fasilitator.

1) Keaktifan siswa

Salah satu faktor yang mendukung pembelajaran adalah keaktifan siswa. Hasil observasi menunjukkan siswa memperhatikan guru, terlibat dalam permainan kartu *truth or dare*, berani berpendapat, menjawab soal, mengerjakan tantangan, dan bekerja sama kelompok. Skor aktivitas siswa 55 atau 91,7% sehingga masuk kategori tinggi.

2) Penggunaan kartu *truth or dare*

Kartu *truth or dare* berperan dalam menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Siswa ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tantangan terkait materi manfaat keberagaman. Hal ini memberi kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

3) Peran guru sebagai fasilitator

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki peran sebagai fasilitator. Berdasarkan pada penelitian, guru mampu menjalankan pembelajaran sesuai tahapan yang direncanakan, mengatur kelas, memberikan apresiasi terhadap jawaban siswa, dan membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

H. PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian tentang implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman. Pembahasan dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data tersebut digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*, aktivitas dan keberhasilan guru serta siswa selama proses pembelajaran, serta pemahaman siswa pada materi manfaat keberagaman. Pembahasan pada penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi manfaat keberagaman?

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman

dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran dilakukan melalui tiga prosedur, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, guru menyiapkan alat pembelajaran, materi manfaat keberagaman dan kartu *truth or dare* yang berisi pertanyaan dan tantangan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi manfaat keberagaman dan menjelaskan aturan permainan kartu *truth or dare* kepada siswa. Siswa kemudian mengikuti permainan secara berkelompok. Kartu *truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa, sedangkan kartu *dare* berisi tantangan yang harus dilakukan siswa. Kegiatan ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama.

Berdasarkan hasil observasi, implementasi pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru dapat mengarahkan aktivitas pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan permainan tersebut. Oleh karena itu, implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada penelitian ini memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan pada materi manfaat keberagaman.

2. Bagaimana pemahaman siswa kelas IV setelah implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman?

Pemahaman siswa pada penelitian ini dilihat dari hasil tes pemahaman mengenai materi manfaat keberagaman. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan siswa untuk menjelaskan konsep keberagaman, memberikan contoh nyata keberagaman di lingkungan, memaparkan manfaat keberagaman, memperlihatkan sikap menghargai keberagaman, serta menguraikan konsekuensi apabila keberagaman tidak dihargai.

Berdasarkan hasil tes, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 68,18, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 94,55. Nilai minimum pada *pretest* sebesar 0 dan nilai maksimum sebesar 100, sedangkan pada *posttest* nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimum sebesar 100.

Berdasarkan hasil *posttest* setelah pelaksanaan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare*, siswa memperoleh nilai rata-rata 94,55. Hasil tersebut menggambarkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi manfaat keberagaman berada pada tingkat yang baik. Pemahaman siswa juga terlihat ketika mereka menjawab pertanyaan dan mengikuti tantangan dalam permainan kartu *truth or dare*.

Selain itu, selama pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan pemahaman dengan cara menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan materi manfaat keberagaman.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas IV setelah implementasi *Joyful Learning* berbasis kartu *Truth or Dare* berada pada kategori baik, baik berdasarkan hasil evaluasi tes maupun aktivitas siswa selama pembelajaran.

3. Bagaimana keberhasilan guru dan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* pada materi manfaat keberagaman

Berdasarkan pada hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* sudah dilakukan dengan baik. Guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai alur yang ada di RPP, mulai dari pendahuluan, inti hingga penutup. Selain itu, guru berhasil mengelola kelas, memberi penguatan terhadap argument siswa, serta menimbulkan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil observasi pada keterlaksanaan pembelajaran oleh guru berada pada kategori yang baik sesuai dengan indikator yang ada.

Selain hasil keberhasilan guru, keberhasilan siswa juga terlihat pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data penelitian, skor rata-rata aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor

sebesar 55 dengan presentase 91.7% dan berada pada kategori tinggi. Pada hasil observasi, siswa dapat aktif ketika mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, antusias dalam mengikuti permainan kartu *truth or dare*, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan melakukan tantangan, serta bekerja sama dalam kelompok. Keaktifan siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif di setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *joyful learning* yang menunjukkan pembelajaran menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain menggunakan kartu *truth or dare*, guru hanya sebagai fasilitator yang menuntun jalannya pembelajaran, sedangkan siswa berpartisipasi aktif dalam memahami melalui dikusi, tanya jawab dan menyelesaikan tantangan yang ada.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan jika indikator keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* sudah tercapai dengan baik. Keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran dan diikuti dengan keberhasilan siswa yang menunjukkan keaktifan, antusias, berani berpendapat

dan kerja sama pada saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.

I. KETERBATASAN PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dan bias penelitian. Adapun keterbatasan pada penelitian ini, antara lain:

- 1) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, sehingga hasil penelitian hanya menggambarkan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dan pemahaman siswa pada kondisi yang diteliti. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji pengaruh atau hubungan sebab-akibat antara penggunaan *joyful learning* berbasis kartu *truth or dare* dengan pemahaman siswa.
- 2) Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Manggungan dengan jumlah 22 siswa, sehingga hasil penelitian menggambarkan kondisi subjek penelitian dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas pada siswa di sekolah lain.
- 3) Penelitian berfokus pada materi manfaat keberagaman, sehingga hasil yang diperoleh terbatas pada materi tersebut dan belum menggambarkan implementasi *joyful learning* berbasis kartu *Truth or Dare* pada materi pembelajaran lainnya.
- 4) Karakteristik siswa yang berbeda-beda menyebabkan tingkat keaktifan, keberanian menjawab pertanyaan, kemampuan

bekerja sama, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran tidak sepenuhnya sama.

- 5) Penggunaan kartu *truth or dare* membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan permainan dapat berjalan tertib dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- A'inul Haq, M. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(03), 102–107. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>
- Afiah, N., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2025). *Pengembangan Media Tanya Jawab Truth or Dare Pembelajaran IPAS Untuk SD Kelas V*. 2(November 2024), 339–354.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- Alni Dahlena, & Muhamad Parhan. (2024). Joyful Learning in Social Studies Is Achieved Through Optimal Educational Management. *Journal Civics And Social Studies*, 8(1), 94–103. <https://doi.org/10.31980/journalcss.v8i1.488>
- Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiyansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio- Visual Dalam Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 02(02), 661–666.
- Azizah, N. R., Imamuddin, M., Aniswita, A., & Rahmat, T. (2022). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(3), 199. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i3.19105>
- Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(2), 401–414.
- Berliana, T., & Aka, K. A. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 581–586.
- Bhakti, C. P., Alfarizqi, M., Ghiffari, N., & Salsabila, K. (2018). JOYFUL LEARNING : ALTERNATIVE LEARNING MODELS TO IMPROVING STUDENT ' S HAPPINESS. *Varia Pendidikan*, 30(2), 30–35.
- Dewanti, D., Hermanto, & Azizah, N. (2024). Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Sekolah Dasar Inklusi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(2), 243–255. <https://doi.org/10.17977/um009v33i22024p243-255>
- Elisa, L., & Setiyadi, A. B. (2025). *Development and Validation of the Joyful Learning of Reading Scale for EFL Students*. 10(1), 315–327. <https://doi.org/10.24042/tadris.v10i1.27554>

- Fachri, M., Wahid, A. H., Baharun, H., & Lailiyah, K. (2020). Joyfull learning berbasis hiperkompeten dalam meningkatkan ke motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 04(02), 170–184.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL GAME-BASED LEARNING. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83.
- Fauziyah, M., Dewi, G. kartika, & Rahmawati, E. (2025). *Pengaruh strategi*. 10(September), 720–731.
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, & Sekar Puan Maharani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 179–188. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>
- Febrianti, R., & Insani, nur hanifah. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA DHEK BUNG (BEDHEK TEMBUNG) BERBASIS WEBSITE*. 18(02), 81–95.
- Firmansyah, Y., Suherman, A., Suherman, S., & Sholih, S. (2024). Nilai Toleransi Persatuan dan Keberagaman dalam Pendidikan. *Journal of Education Research*, 5(2), 2057–2065. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1077>
- Fitriyah, & Bisri, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar Manajemen Pendidikan Islam , Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta 1 , 2. *Jurnal Review Pendidikan Das*, 9(2).
- Hanani, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTsN 3 Surabaya*. 5(4), 97–107.
- Handayani, C. S. (2024). *Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 2(3), 109–116.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hapsari, N. F., & Mintohari. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE BOARD GAMES BERBASIS AIR JOURNEY DALAM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(1), 77–91.

- Hasibuan, J., & S, F. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa di Yayasan Pendidikan An - Nauri Madrasah Darul Madani. *Academy of Education Journal*, 15(1), 624–632. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2268>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hasri, U. K., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya : Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 130–148.
- Imani, L. N., Dewanti, K. A., Pratanto, C., & Wijayanti, A. (2023). Upaya meningkatkan antusias belajar siswa sekolah dasar. 1(1), 11–18.
- Imroah, M., & Riganti, H. A. (2024). No Title. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1013–1025.
- Jamaludin, U., Saturation, S. L. S., Putri, D. V., Fairuz, R. S., & Khaulani, Qq. (2024). Analisis penggunaan metode pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April). <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnalindex.php/JPDP/>
- Jusman, Anggraeni, S., Hajeriati, Ali, M., & Ikbali, M. (2020). PERBANDINGAN PEMAHAMAN TRANSLASI ANTARA MODEL. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 22–29. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Kholili, A. (2023). *Investigating Factors Underlying Boredom in Learning English : The Case of Secondary School*. 8(1), 13–32.
- Lalita, A. C., Zakiah, L., & Haikal, D. R. (2024). *The Effect of Multicultural Education on the Tolerant Attitudes of Elementary School Students : A Literature Study*. 8(1), 16–21.
- Lestariningsih, T., Artono, B., & Afandi, Y. (2020). Evaluasi Implementasi E-learning dengan Metode Hot Fit Model. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 2(1), 22–27. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v2i1.1342>
- Madona, A. S., Desfitri, E., & Yulisna, R. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692)

- Maharaksa, M. S., Triharjono, H. D., Fadilah, F. N., Az, S., & Kania, Z. (2025). Jurnal Penelitian Nusantara Implementasi Kebijakan Publik : Pengertian , Model-model dan Penerapannya Dalam Contoh studi kasus Model dan Pendekatan Implementasi kebijakan. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 69–73.
- Mahdayeni, Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). MANUSIA DAN KEBUDAYAAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7, 154–165.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). *Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi , Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 3, 96–103.
- Maisyarah, S. N., Amin, N., & Tadjuddin, N. F. (2021). *JPM UIN Antasari Vol. 08 No. 2 Juli – Desember 2021*. 08(2), 1–12.
- Mardhiyah, I. (2025). *Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar*. 3, 470–474.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2016). PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Mochammad Arbayu Maulidina 1 , Susilaningsih 2 , Zainul Abidin 3. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 113–118.
- Multilingual, J., Harmita, D., Aly, H. N., Pendidikan, P., Islam, A., Islam, U., & Fatmawati, N. (2023). *%5B12%5D+Jurnal+Multilingual*. 3(1), 114–119.
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Nurfajriani, W. V., & Ilhami, M. W. (2024). Data Triangulation in Qualitative Data Analysis. *XJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 1–23.
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PANCASILA KELAS V SD NEGERI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>
- Nurul Fauziyah, Ika Ari Pratiwi, W. S. R. (2025). KEEFEKTIFAN

PENGUNAAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PADA MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Nurul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.

Palahudin, P., Hadiana, M. E., & Basri, H. (2020). Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.18860/jpai.v7i1.9776>

Parapat, S. H., Caniago, I. W., & Suryani, I. (2024). *Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia*. 8, 1255–1261.

Pastika, I. M. (2023). *JURNAL ADMINISTRASI PENDIDIKAN INDONESIA MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS JOYFUL LEARNING*. 14(1), 1–10.

Pradina, F., & Wiratsiwi, W. (2025). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Melalui Media Lapbook Materi Keberagaman Budaya SDN Doromukti Tuban Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : 3(c)*, 1–11.

Prahesti, N. I., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(10), 2105–2116.

Pramesti, H. P., & Budjiastuti, W. (2024). Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(3), 705–716. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Purba, Y. A., Siagian, E. A., & Siregar, A. (2025). Cendikia pendidikan. *Cendikia Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

Purwanto, V. D. (2025). *No Title*. 10.

Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>

Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2024). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>

Rahma, F. I. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. 14(2), 87–99.

- Rahma, Y. S., Fajrina, S., Studi, P., Biologi, P., Biologi, D., Matematika, F., Alam, P., & Padang, U. N. (2024). *Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare*. 8, 9260–9267.
- Rasta, F., Pratama, P., Rohmalia, K., Nahdhotul, U., & Blitar, U. (2024). *Media Inovatif Guna Meningkatkan Pengetahuan*. 4, 35–39.
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. (2020). Model Pembelajaran Talking Stick Melalui Permainan Truth or Dare Pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Satwika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol4.no1.1-9>
- Rezha Nur Amalia, Ragil Setia Dianingati, & Eva Annisaa. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- RimahDani, D. E., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR Dosen , UIN Sunan Kalijaga , Yogyakarta , Indonesia Dosen , UIN Raden Fatah , Palembang , Indonesia Abstrak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Ritonga, R., Tanjung, M. I. Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). Dampak Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(6), 11237-11243. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Rohayani, S., & Masthuro, M. (2020). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia melalui Metode Kooperatif Jigsaw*. 52–58.
- Rukayah, K. A., & Indawati, S. (2024). *PENGARUH METODE JOYFUL LEARNING BERBASIS BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN*. 1, 23–32.
- Rusita, R. (2024). *Wawasan dan aksara*. 4(1), 96–105.
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., Setiyoko, D. T., Setiabudi, U. M., Dasar, S., Budaya, K., & Dasar, S. (2025). *Pentingnya mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar*. 11(1), 116–125.
- Sari, R. K., Fitria, Y., Studi, P., Dasar, P., & Padang, U. N. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5593–5600.
- Sari, U. A., Nadiroha, W., & Adrias, A. (2025). *PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. 8(1), 111–116.

- Shofiya Nur Haliza, Su'ad, D. E. (2024). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Handayani*, 15(April), 73–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v15i1.57135> KEEFEK
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 122357 Pematang Siantar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(10), 4530–4537. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i10.1717>
- Solehudin, A., Mulyono, N., Sari, E. A., Pgmi, S., Putra, G., Ciamis, J., Barat, I., & Kunci, K. (2025). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman IPAS Siswa di Kelas V SDN 4 Nagrajati. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 28–40. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.103>
- Suciyanti, M., Rosalina, E., Yuneti, A., & Selatan, S. (2024). Penerapan Media Kartu Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Durian Terung. *Jurnal Ip3mkil Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia*.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara soal kualitas pendidikan , tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas . Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa . Guru mempunyai. II*, 43–48.
- Surya, A. D., Sumarno, & Muhtarom. (2023). O n d a t i a. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 271–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088fondatia.v7i2.3190>
- Sutrina, D., Alexander, J., & Dwi, M. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. 02(01), 611–616.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Syafitri, R. A., Azmi, S., & Lubis, S. P. (2022). *Kejenuhan Belajar : Dampak Dan Pencegahan Jurnal Generasi Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Islam*. 1, 163–169.
- Syarif, M. N., Wahyuni, N., & Wirda, S. (2022). *Jurnal Biotek*. 10(1), 102–116.
- Tanjung, E. R., & Albina, M. (2025). Penelitian Deskriptif dalam Pendidikan. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(3), 168–176.

- Tianingrum, R., & Sopiany, H. N. (2017). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA*. 440–446.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4, 524–533. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4.i2.542>
- Utaminingsy, S., & Pd, M. (2022). *PENERAPAN JOYFUL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR Afrinia Fahidatun Arifa*. 151–160.
- Viratama, I. P. (2020). Journal of Islamic Education Fakultas Tarbiyah IAIN Fattahul Muluk Papua. *Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor*, 1(1), 68–74.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 1–5.
- Wayan, N., Widiastini, E., Luh, N., & Agetania, P. (2024). *The Influence of Multicultural Education Learning Strategies on Tolerance Attitudes*. 7, 149–159.
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementarsy and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). *Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia*. 2(1).
- Wijaya, S. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *MISOOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–36. <https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096%0Ahttps://ejournal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool/article/download/2096/1239>
- Wiyanti, E. T. (2025). *Joyful Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 3(5), 702–714.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yunita, I., Zainuri, A., Zulfi, A., Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Husada Palembang, S., & Selatan, S. (2023). Nomor (1), Maret 2023 Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4, 16–25. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>

Yusuf, F., Harianto Rahman, Rahmi, S., & Lismayani, A. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Berbagai Sarana Komunikasi, Dan Dokumantasi. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 2–3. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>

LAMPIRAN


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/867/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Observasi Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Manggungan
di-
Tempat

Assalamu'alaikumWr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Annisa Saasariya
NIM : 22CJ10027
Prodi : PGSD

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Efektifitas Joyful Learning Berbasis Kartu Truth Or Dare Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman."

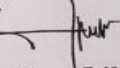
Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Rabu, 7 Januari 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Cilacap, 7 Januari 2026


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat Km 1.7 Sawigihan 51274 Cilacap Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id> Email : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695515, 695507. Fax : (0282) 695507

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



Lampiran 2. Observasi Di Kelas IV



Lampiran 3. Wawancara Guru Kelas IV

Hasil Observasi Wawancara

A. Identitas Narasumber

1. Nama lengkap : Samangan S.Pd
2. Jabatan : Guru
3. Nama sekolah : SD Negeri Manggungan
4. Lama disekolah : 1 th lebih
5. Tanggal wawancara : Rabu, 7 Januari 2026

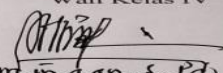
B. Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Bapak/Ibu menggambarkan kondisi umum sekolah ini?	Kondusif, tng lingkungan yg ramah
2.	Berapa jumlah seluruh siswa?	127
3.	Berapa jumlah siswa kelas IV?	22
4.	Apakah sekolah ini pernah dijadikan lokasi untuk tempat penelitian sebelumnya?	Sudah
5.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPAS dikelas IV selama ini?	berjalan dng lancar, atomodir. Sesuai dng kurikulum yg berlaku
6.	Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan?	inquiri, tanya jawab, diskusi, pembelajaran lewat tv media, Ceramah.
7.	Bagaimana tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran IPAS?	aktif namun masih ada beberapa siswa yang main sendiri dan malu ketika ditunjuk untuk menjawab.
8.	Bagaimana minat belajar siswa	minat dan antusias

	saat mengikuti pembelajaran IPAS?	
9.	Apakah siswa cepat bosan ketika pembelajaran IPAS?	tidak
10.	Bagaimana respon siswa jika pembelajaran dilakukan secara ceramah?	Kurang aktif
11.	Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPAS?	benda Fonetik - magnet - Kompas - atlas
12.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis permainan?	Iya, Playing Study
13.	Kendala apa yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran?	Kurangnya alat yg tersedia dan guru Kurang inovatif
14.	Menurut Bapak/Ibu, apakah pada materi keberagaman perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif?	Iya
15.	Tantangan apa saja yang biasanya muncul ketika mengajarkan materi yang	terlalu individual

	bersifat nilai dan sikap?	
16.	Apa pendapat Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang menyenangkan (<i>joyful learning</i>)?	materi mudah tersampaikan, alat mudah memahami
17.	Apakah menurut Bapak/Ibu pembelajaran yang berbasis permainan cocok diterapkan di kelas IV?	cocok tp tidak semua materi
18.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika pembelajaran IPAS menggunakan media kartu <i>Truth Or Dare</i> ?	Bisa

Banyumas, 7 Januari 2026
Wali Kelas IV


(...S. a. m. ngan, s. Pd.)

Lampiran 4. Hasil Wawancara



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI MANGGUNGAN
KECAMATAN KEMRANJEN

Alamat : Jl. Manggungan Desa Petarangan RT. 001 RW. 001, Kecamatan Kemranjen
Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah Kode Pos. 53194
E-mail : msdnmanggungan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.1/ 1 / 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : YANTI YULI WINDARTI, S.Pd.
NIP : 19700507 199303 2 004
Pangkat, Gol./Ruang : Pembina Tingkat 1, IV/b
Jabatan : Kepala SD Negeri Manggungan
Korwilcam Dindik Kemranjen
Dinas Pendidikan Kab. Banyumas

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Annisa Saasariya
NIM : 22CJ10027
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Nama tersebut benar-benar telah melaksanakan observasi wawancara untuk penelitian dengan judul "Efektifitas Joyful Learning Berbasis Kartu Truth Or Dear Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Manfaat Keberagaman" pada tanggal 7 Januari 2026 sampai dengan selesai.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Manggungan
Pada Tanggal : 7 Januari 2026
Kepala Sekolah,



YANTI YULI WINDARTI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19700507 199303 2 004

Lampiran 5. Surat Balasan Observasi

Daftar Nilai Kelas IV SD Negeri Manggungan		
No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Reza Ramadhan	75
2.	Ahwan Farid Assyraf	65
3.	Alyira Mishael Azkadina	77
4.	Anggita Kusuma Dewi	78
5.	Argani Aprilio	76
6.	Bahtiar Sakhi Faiz	77
7.	Defa Lutfiana Lestari	80
8.	Fabio Naufal Saputra	81
9.	Hanna Umi Kamala	83
10.	Ida Zakiyaatul Karomah	86
11.	Indira Oktaviani	82
12.	Khayla Zahri Ramadhani	78
13.	Kurnia Firdaosi	85
14.	Lutfi Suci Lestari	80
15.	Muhamad Faturrhman	76
16.	Nataya Felis Anjani	86
17.	Nathanael Arrafif Setiya	85
18.	Sevi Sofnavra	84
19.	Tegar Prakoso	75
20.	Elvina Zahira	84
21.	Farhan Fadhlil	80
22.	Safaraz Akma Fadhil	81

Petarangan, 15 Januari 2026

Guru Kelas IV

Samingan, S.Pd

Lampiran 6. Daftar Nilai Kelas IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM MERDEKA 2026 IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Annisa Saasariya
 Instansi :
 Tahun Penyusun : Tahun 2026
 Jenjang Sekolah : SD
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Fase/Kelas : B/IV
 BAB VI : Indonesia Kaya Budaya
 Topik C : Manfaat Keberagaman
 Alokasi Waktu : 1 X (2 X 35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

	❖ Peserta didik mampu mengenal keberagaman yang ada di lingkungan sekitar seperti perbedaan hobi atau agama pada teman di kelas dan mempunyai pengalaman hidup yang rukun dengan teman yang beragam.
	C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
	1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis dan kreatif
	D. SARANA DAN PRASARANA
	❖ Sumber Belajar : KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV Penulis: Amalia Fitri, dkk. ISBN: 978-602-244-375-9 ❖ Alat Pembelajaran : Kartu <i>truth or dare</i> , gambar keberagaman.
	E. TARGET PESERTA DIDIK
	❖ Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
	F. JUMLAH PESERTA DIDIK
	❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik
	G. MODEL PEMBELAJARAN
	❖ Pembelajaran Tatap Muka
	KOMPONEN INTI
	A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
	Alur Tujuan Pembelajaran Bab VI, Peserta didik diharapkan dapat : 1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian keberagaman. 2. Peserta didik dapat memberikan contoh keberagaman di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik dapat menjelaskan manfaat keberagaman. 4. Peserta didik dapat berperilaku menghargai perbedaan.
	B. PEMAHAMAN BERMAKNA
	❖ Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat memahami pentingnya menghargai keberagaman di lingkungan sekitar dalam upaya menciptakan kehidupan yang rukun.
	C. PERTANYAAN PEMANTIK
	1. Apakah semua teman di kelas kita sama ? 2. Apa saja perbedaan yang kalian lihat di antara teman – teman kalian ? 3. Bagaimana dengan perasaan kalian jika ada teman yang berbeda denganmu ? 4. Mengapa kita harus menghargai adanya perbedaan ? 5. Apa yang akan terjadi apabila tidak menghargai keberagaman ?
	D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
	Kegiatan Pendahuluan • Guru dan Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk • Guru menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar atau kesehatan kepada peserta didik • Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan singkat

	• Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui senam otak/nyanyi • Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai Kegiatan Inti • Mengamati ➢ Guru menunjukkan sebuah gambar keberagaman (suku, agama, budaya, bahasa). ➢ Peserta didik mengamati gambar. ➢ Guru memberi arahan seperti “Perhatikan perbedaan yang ada pada gambar”. ➢ Peserta didik dapat menyebutkan hasil dari pengamatan gambar tersebut. • Menanya ➢ Peserta didik menanyakan tentang apa manfaat dari keberagaman. ➢ Peserta didik diminta untuk mengemukakan manfaat keberagaman. • Mengasosiasi ➢ Peserta didik di bagi menjadi 4 kelompok. ➢ Guru menjelaskan aturan permainan kartu <i>truth or dare</i> dengan bantuan botol di putar. ➢ Langkah – langkah : a. Guru memutar botol di tengah lingkaran. b. Ketika botol berhenti dan menunjuk salah satu kelompok, maka kelompok yang terpilih berhak memilih kartu <i>truth</i> (pertanyaan terkait materi keberagaman) dan kartu <i>dare</i> (melakukan tantangan terkait sikap dalam menghargai keberagaman). c. Lalu, kelompok di berikan waktu untuk berdiskusi dan menentukan jawaban atau tantangan. Sedangkan, kelompok yang lainnya dapat menyimak dan memberikan pendapat. d. Guru dapat membimbing jalannya permainan, memberikan penguatan terhadap jawaban siswa dan mengaitkan dengan materi manfaat keberagaman. • Mengkomunikasikan ➢ Setelah kegiatan selesai, maka setiap kelompok dapat menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan Penutup ➢ Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran ➢ Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran ➢ Guru mengadakan tes tulis/lisan (<i>posttest</i>) ➢ Guru memberikan pesan-pesan moral kepada peserta didik ➢ Guru mengajak berdoa dilanjut dengan salam dan berjabat tangan
	E. REFLEKSI Refleksi Guru : 1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada materi ini ? 2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada materi ini ? 3. Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran materi ini ?

4. Apa point penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pada materi ini ?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada materi ini ?

Refleksi Peserta Didik :

Saya senang

1. Bagaimana perasaanmu ketika bermain *truth or dare*?
2. Memahami manfaat keberagaman

Saya bisa

1. Mengerti apa itu keberagaman
2. Dapat menghargai perbedaan teman

F. ASESMEN/PENILAIAN

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Peserta didik dapat menjelaskan dari pengertian keberagaman.				
2	Peserta didik dapat menyebutkan contoh dari keberagaman.				
3	Peserta didik dapat menjelaskan dari manfaat keberagaman.				

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan perlu diperhatikan mengenai diferensiasi lembar belajar/kegiatan yang berbeda di kelas.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Perhatikan gambar keberagaman yang ditunjukkan guru!

1. Apa saja perbedaan yang kamu lihat?
2. Apakah semua orang dalam gambar sama?

Ikuti permainan bersama kelompokmu!

	3. Tuliskan hasil kegiatan kelompokmu : jenis kartu yang didapat dan isi kartu. 4. Apa yang dimaksud keberagaman? 5. Sebutkan 2 contoh keberagaman!
	B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK - Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang “Keberagaman Di Indonesia” media atau website resmi dibawah naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi - Sumber Belajar : KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV Penulis: Amalia Fitri, dkk. ISBN: 978-602-244-375-9
	C. GLOSARIUM Mengamati Pada aktivitas mengamati guru mengajak peserta didik melihat/mengamati buku, mengucapkan dan menyimak penjelasan guru. Menanya Pada aktivitas menanya guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan manfaat dan mengemukakan kegiatan jual beli. Mengasosiasi Pada kegiatan mengasosiasi peserta didik mendengarkan instruksi guru kemudian peserta didik mengerjakan soal, membuat kelompok, merumuskan dan membuat peta konsep. Mengkomunikasikan Pada aktivitas mengkomunikasikan peserta didik menempelkan peta konsep untuk mengidentifikasi.
	D. DAFTAR PUSTAKA Amalia Fitri, D. (2021). <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV</i>. Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lampiran 7. RPP Pembelajaran IPAS

Soal Pretest
1. Indonesia mempunyai masyarakat yang berasal dari macam-macam suku, agama, bahasa dan daerah. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan jika Indonesia mempunyai... - Persamaan budaya - Keberagaman masyarakat

- c. Kesamaan wilayah
 - d. Perbedaan daerah
2. Pada kelas IV terdapat siswa yang berasal dari suku batak. Meskipun berbeda suku, aka tetapi mereka tetap bermain bersama. Keadaan tersebut menunjukkan contoh dari keberagaman di lingkungan ...
 - A. Rumah
 - B. Sekolah
 - C. Masyarakat
 - D. Keluarga
 3. Perhatikan kegiatan berikut!
 - (1) Menggunakan bahasa daerah
 - (2) Memiliki rumah adat
 - (3) Memiliki warna tas yang berbeda
 - (4) Memiliki tarian tradisional
 Yang termasuk contoh dari keberagaman budaya ditunjukkan oleh nomor ...
 - A. (1), (2), dan (4)
 - B. (1), (2), dan (3)
 - C. (2), (3), dan (4)
 - D. (1), (3), dan (4)
 4. Ketika kerja kelompok, siswa dengan kemampuan berbeda saling membantu menyelesaikan tugas. Manfaat keberagaman pada peristiwa tersebut adalah ...
 - A. Mempererat pertemanan
 - B. Membuat pekerjaan lebih sulit
 - C. Menambah kerja sama antarsiswa
 - D. Mengurangi rasa percaya diri
 5. Indonesia mempunyai banyak sekali budaya daerah yang berbeda. Jika masyarakat saling menghargai perbedaan tersebut, maka kehidupan akan menjadi ...
 - A. Tidak teratur
 - B. Rukun dan damai
 - C. Penuh perselisihan
 - D. Sulit bekerja sama
 6. Ketika kamu mempunyai teman yang berbeda keyakinan dan sedang menjalankan ibadahya, maka sikap yang benar adalah ...
 - A. Mengajak bermain agar lebih ramai
 - B. Membiarkan sambil mengejek
 - C. Menghormati dan tidak mengganggu
 - D. Memperhatikan dengan bercanda
 7. Perhatikan sikap berikut!
 - (1) Mau mendengarkan pendapat teman
 - (2) Mengejek bahasa daerah teman
 - (3) Berteman dengan semua siswa
 - (4) Memilih teman yang sama suku
 Sikap dalam menghargai keberagaman ditunjukkan oleh nomor ...
 - A. (1) dan (2)
 - B. (2) dan (4)
 - C. (1) dan (3)
 - D. (3) dan (4)
 8. Dalam musyawarah kelas, setiap siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Sikap tersebut menunjukkan adanya ...

- A. Persaingan
 - B. Sikap menghargai perbedaan
 - C. Perbedaan pendapat
 - D. Pilih kasih terhadap teman
9. Jika masyarakat tidak menghargai keberagaman budaya yang ada, maka kemungkinan yang terjadi adalah ...
- A. Kerja sama semakin baik
 - B. Menimbulkan Ketidakpedulian
 - C. Timbul perselisihan antarmasyarakat
 - D. Persatuan semakin kuat
10. Andi menertawakan logat bicara temannya yang berasal dari daerah lain. Sikap Andi dapat menyebabkan ...
- A. Persahabatan semakin erat
 - B. Kerukunan antar teman
 - C. Temannya merasa dihargai
 - D. Perasaan sedih dan pertengkaran
11. Pada saat piket kelas, semua siswa bekerja sama tanpa membeda-bedakan agama dan suku. Sikap tersebut mencerminkan ...
- A. Sikap acuh tak acuh
 - B. Persatuan dalam keberagaman
 - C. Kerja sama dalam piket
 - D. Sikap mementingkan diri sendiri
12. Indonesia mempunyai banyak tarian daerah, pakaian adat, dan rumah adat. Hal tersebut dapat menyebabkan Indonesia menjadi ...
- A. Penyebab perpecahan
 - B. Kekayaan budaya bangsa
 - C. Persatuan meningkat
 - D. Alasan untuk saling mengejek
13. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Menambah teman dari berbagai daerah
 - (2) Menenal budaya lain
 - (3) Menimbulkan permusuhan
 - (4) Menambah rasa persatuan
- Manfaat keberagaman ditunjukkan oleh nomor ...
- A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (2), dan (4)
 - C. (2), (3), dan (4)
 - D. (1), (3), dan (4)
14. Ketika ada teman yang berbeda pendapat saat diskusi, sikap yang sebaiknya dilakukan adalah ...
- A. Memaksakan pendapat sendiri
 - B. Mendengarkan dan menghargai pendapat teman
 - C. Mengejek pendapat teman
 - D. Tidak mau mendengarkan penjelasan
15. Agar kehidupan masyarakat yang beragam tetap rukun, setiap orang harus memiliki sikap ...
- A. Toleransi dan saling menghargai
 - B. Mementingkan kelompok sendiri

- C. Menerima budaya yang sama
- D. Menolak perbedaan yang ada

Kunci Jawaban

- 1.B
- 2.B
- 3.A
- 4.C
- 5.B
- 6.C
- 7.C
- 8.B
- 9.C
- 10.D
- 11.B
- 12.B
- 13.A
- 14.B
- 15.A

Lampiran 8. Soal *Pretest*

Soal Posttest

1. Indonesia dapat disebut sebagai negara yang memiliki keberagaman karena masyarakatnya memiliki banyak perbedaan, seperti suku, budaya, bahasa, dan agama. Perbedaan tersebut harus disikapi dengan ...
 - A. Sikap saling menghargai
 - B. Sikap acuh tak acuh
 - C. Sikap membandingkan budaya
 - D. Sikap mementingkan diri sendiri
2. Di lingkungan sekolah ada siswa yang memiliki agama berbeda. Akan tetapi, mereka tetap belajar dan bermain bersama dengan baik. Sikap tersebut menunjukkan adanya ...
 - A. Persaingan
 - B. Kerukunan
 - C. Perpecahan
 - D. Permusuhan
3. Berikut contoh sikap yang baik dalam keberagaman budaya di Indonesia adalah....
 - A. Warna sepatu siswa berbeda
 - B. Bentuk tas sekolah yang sama
 - C. Adanya rumah adat dan lagu daerah
 - D. Perbedaan tinggi badan siswa
4. Keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat apabila mempunyai sikap....
 - A. Saling mengejek
 - B. Menjauhi perbedaan
 - C. Bekerja sama dan saling menghargai
 - D. Membandingkan budaya daerah
5. Perhatikan kegiatan berikut!

- (1) Gotong royong dalam membersihkan kelas
- (2) Mengejek bahasa daerah teman
- (3) Bermain bersama tanpa memilih suku
- (4) Menerima pendapat saat diskusi

Sikap yang mencerminkan menghargai keberagaman ditunjukkan oleh nomor ...

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (4)
- C. (1) dan (3)
- D. (3) dan (4)

- 6. Siswa yang berasal dari daerah berbeda dapat saling bertukar cerita tentang budaya daerah masing-masing. Manfaat keberagaman dari kegiatan tersebut adalah ...
 - A. Menambah rasa permusuhan
 - B. Menambah pengetahuan budaya
 - C. Membuat siswa saling membandingkan
 - D. Menyebabkan pertengkaran
- 7. Sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari dapat ditunjukkan dengan cara ...
 - A. Mengganggu teman saat beribadah
 - B. Menghormati teman yang berbeda agama
 - C. Memilih teman yang sama daerah
 - D. Mengejek budaya lain
- 8. Ketika musyawarah berlangsung, semua siswa diberi kesempatan berbicara dan siswa lain mendengar pendapatnya. Sikap tersebut menunjukkan adanya ...
 - A. Sikap menghargai keberagaman
 - B. Sikap egois
 - C. Sikap tidak peduli
 - D. Persaingan dalam kelas
- 9. Jika keberagaman tidak dimanfaatkan dengan baik, maka kehidupan masyarakat dapat menjadi ...
 - A. Aman dan damai
 - B. Rukun dan nyaman
 - C. Penuh perselisihan
 - D. Semakin bersatu
- 10. Edward tidak mau berteman dengan siswa yang berbeda suku dengannya. Sikap Edo menunjukan sikap yang ...
 - A. Menghargai keberagaman
 - B. Menjaga persatuan
 - C. Tidak menghargai perbedaan
 - D. Menjaga kerukunan
- 11. Perhatikan pernyataan berikut!
 - (1) Menambah rasa persatuan
 - (2) Menimbulkan pertengkaran
 - (3) Menambah wawasan budaya
 - (4) Mempererat kerja samaYang termasuk manfaat dari keberagaman adalah ...
 - A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (3), dan (4)
 - C. (2), (3), dan (4)
 - D. (1), (2), dan (4)

12. ada saat kerja bakti, seluruh warga ikut membantu tanpa membeda-bedakan suku dan agama. Sikap tersebut mencerminkan ...
A. Persatuan dalam keberagaman
B. Sikap individualis
C. Persaingan masyarakat
D. Sikap acuh terhadap lingkungan
13. Keberagaman budaya di Indonesia harus dijaga dan dilestarikan karena merupakan ...
A. Penghambat persatuan bangsa
B. Kekayaan dan identitas bangsa
C. Penyebab pertengkaran masyarakat
D. Bentuk perbedaan yang harus dihindari
14. Saat teman sedang menyampaikan pendapat dalam diskusi, sikap kita yang tepat adalah ...
A. Memotong pembicaraan teman
B. Menertawakan pendapat teman
C. Mendengarkan dengan baik
D. Memaksakan pendapat sendiri
15. Kehidupan masyarakat yang memiliki banyak perbedaan akan tetap harmonis apabila setiap orang memiliki sikap ...
A. Egois dan keras kepala
B. Saling menghormati dan toleransi
C. Membandingkan budaya sendiri
D. Memilih teman tertentu saja

Kunci Jawaban

1. A
2. B
3. C
4. C
5. C
6. B
7. B
8. A
9. C
10. C
11. B
12. A
13. B
14. C
15. B

Lampiran 9. Soal Posttest

Nilai siswa kelas IV pada pretest-posttest			
No	Absen	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1		50	100
2		75	80

		3	50	100	
		4	25	100	
		5	50	100	
		6	75	100	
		7	75	100	
		8	25	100	
		9	50	80	
		10	75	100	
		11	75	100	
		12	75	100	
		13	50	60	
		14	0	100	
		15	100	100	
		16	100	100	
		17	75	100	
		18	100	100	
		19	75	100	
		20	100	100	
		21	100	80	
		22	100	80	

Lampiran 10. Nilai *Pretest-Posttest*



Lampiran 11. Pelaksanaan *Pretest*



Lampiran 12. Pembelajaran Setelah *Pretest*



Lampiran 13. Permainan Kartu *Truth Or Dare*



Lampiran 14. Media Kartu *Truth Or Dare*



Lampiran 15. Pelaksanaan *Posttest*

Lembar Observasi Penerapan *Joyful Learning*

Nama : Sahmudin S.Pd

No. Absen :

Kelas :

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 4 = Sangat baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

No	Aktivitas Guru	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
3.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.				✓
4.	Guru menggunakan media kartu truth or dare.				✓
5.	Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.				✓
6.	Guru melibatkan siswa secara aktif.				✓
7.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.			✓	
8.	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.				✓
9.	Guru memberi motivasi dan apresiasi.			✓	
10.	Guru menutup pembelajaran.				

Lembar Observasi Penerapan Joyful Learning

Nama : AKMA
No. Absen : 22
Kelas : 4 (Empat)

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 4 = Sangat baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

No	Aktivitas Guru	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.				✓
4.	Guru menggunakan media kartu truth or dare.			✓	
5.	Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.				✓
6.	Guru melibatkan siswa secara aktif.				✓
7.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.			✓	
8.	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.			✓	✓
9.	Guru memberi motivasi dan apresiasi.				
10.	Guru menutup pembelajaran.				✓

Lembar Observasi Penerapan Joyful Learning

Nama : Defa Melviana Iestoni
No. Absen : 7
Kelas : 4

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 4 = Sangat baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

No	Aktivitas Guru	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.				✓
4.	Guru menggunakan media kartu truth or dare.				✓
5.	Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.			✓	
6.	Guru melibatkan siswa secara aktif.				✓
7.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.				✓
8.	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.			✓	
9.	Guru memberi motivasi dan apresiasi.			✓	
10.	Guru menutup pembelajaran.			✓	

Lembar Observasi Penerapan *Joyful Learning*

Nama : PIVIRA MISHOEN AZWA DINA
 No. Absen : 3
 Kelas : VIA

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 4 = Sangat baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

No	Aktivitas Guru	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.				✓
4.	Guru menggunakan media kartu truth or dare.				✓
5.	Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.			✓	
6.	Guru melibatkan siswa secara aktif.			✓	
7.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.				✓
8.	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.			✓	
9.	Guru memberi motivasi dan apresiasi.		✓		
10.	Guru menutup pembelajaran.		✓		

Lampiran 16. Lembar Observasi Penerapan *Joyful Learning*

Lembar Observasi Penerapan *Joyful Learning*

Nama : ANVIRA Michael azwa dha
 No. Absen : 3
 Kelas : VIA

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 4 = Sangat baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

No	Aktivitas Guru	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.				✓
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.				✓
4.	Guru menggunakan media kartu truth or dare.				✓
5.	Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.			✓	
6.	Guru melibatkan siswa secara aktif.			✓	
7.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.				✓
8.	Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.			✓	
9.	Guru memberi motivasi dan apresiasi.		✓		
10.	Guru menutup pembelajaran.				

Lembar Aktivitas Siswa

Nama : AKMA
 No. Absen : 22
 Kelas : IV

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 1 = Selalu
- 2 = Sering
- 3 = Kadang
- 4 = Tidak Pernah

No	Aktivitas Siswa	Selalu	Sering	Kadang	Tidak Pernah
1.	Saya memperhatikan penjelasan dari guru.	✓			
2.	Saya aktif ketika menjawab pertanyaan.	✓			
3.	Saya ikut bermain kartu truth or dare.		✓		
4.	Saya bekerja sama dengan teman.		✓		
5.	Saya berani dalam menyampaikan pendapat.		✓		
6.	Saya merasa senang dalam belajar.	✓			
7.	Saya memahami materi pembelajaran.	✓			
8.	Saya mengikuti aturan permainan/pembelajaran.		✓		
9.	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.		✓		
10.	Saya mengikuti pembelajaran sampai selesai.		✓		

Lembar Aktivitas Siswa

Nama : Hanna Lmi Kamala

No. Absen : 9

Kelas : 4

Berikan tanda centang (✓) sesuai terlaksananya aktivitas guru. Dengan kriteria sesuai dibawah ini :

- 1 = Selalu
- 2 = Sering
- 3 = Kadang
- 4 = Tidak Pernah

No.	Aktivitas Guru	Selalu	Sering	Kadang	Tidak Pernah
1.	Saya memperhatikan penjelasan dari guru.		✓		
2.	Saya aktif ketika menjawab pertanyaan.		✓		
3.	Saya ikut bermain kartu truth or dare.		✓		
4.	Saya bekerja sama dengan teman.	✓			
5.	Saya berani dalam menyampaikan pendapat.	✓			
6.	Saya merasa senang dalam belajar.		✓		
7.	Saya memahami materi pembelajaran.	✓			
8.	Saya mengikuti aturan permainan/pembelajaran.		✓		
9.	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.		✓		
10.	Saya mengikuti pembelajaran sampai selesai.		✓		

Lampiran 17. Lembar Aktivitas Siswa

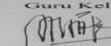
Hasil Wawancara Guru Kelas IV

No	Aspek yang Diteliti	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Peryanyaan
1.	Respons siswa	Bagaimana respons siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan edukatif?	Siswa terlihat sangat antusias dan senang mengikuti pembelajaran. Mereka lebih aktif dibandingkan Pembelajaran sebelumnya.
2.	Motivasi belajar	Apakah terdapat perubahan motivasi belajar siswa setelah kegiatan dilaksanakan?	Ya, motivasi belajar siswa meningkat. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan lebih Fokus dalam menyelesaikan tugas.
3.	Keaktifan siswa	Bagaimana perubahan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi?	Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.
4.	Efektivitas kegiatan	Menurut Bapak/Ibu, seberapa efektif pendekatan <i>Joyful Learning</i> dalam meningkatkan keterlibatan siswa?	Pendekatan ini sangat efektif, karena membuat siswa belajar sambil bermain sehingga mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
5.	Kompetensi guru	Apakah kegiatan pendampingan membantu Bapak/Ibu dalam merancang pembelajaran inovatif?	Sangat membantu. Saya memperoleh ide dan pengetahuan baru dalam membuat permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran.
6.	Kendala	Kendala apa saja yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan?	Kendala utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan persiapan media permainan yang membutuhkan waktu tambahan.

7.	Keberlanjutan program	Apakah Bapak/Ibu berencana menerapkan permainan edukatif pada pembelajaran berikutnya?	Ya, saya berencana menatakannya secara bertahap karena terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
8.	Saran	Apa saran untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang?	Kegiatan perlu dilaksanakan lebih lama dengan variasi permainan yang lebih banyak agar manfaatnya semakin optimal.

Cilacap, 25 Mei 2026

Guru Kelas IV


Samangan, S.Pd.

Lampiran 18. Hasil Wawancara Keberhasilan Guru Kelas IV

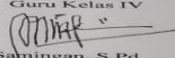
Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Aspek yang Diamati	Skor
1	Keaktifan	Siswa aktif bertanya selama pembelajaran.	3
		Siswa menjawab pertanyaan guru atau teman.	4
		Siswa terlibat dalam diskusi kelompok.	4
2	Fokus/Perhatian	Siswa memperhatikan penjelasan guru.	4
		Siswa mengikuti instruksi kegiatan dengan baik.	4
		Siswa tidak mudah terdistraksi selama pembelajaran.	3
3	Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat mengikuti kegiatan.	4
		Siswa berpartisipasi dalam permainan edukatif.	4
		Siswa menyelesaikan tugas dengan antusias.	4
4	Keberanian Menyampaikan Pendapat	Siswa berani mengemukakan ide atau pendapat.	3
		Siswa berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	3
		Siswa berani memberikan tanggapan kepada teman.	3
5	Kerja Sama dalam	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok.	4

Kelompok			
		Siswa membantu teman dalam menyelesaikan tugas.	4
		Siswa menghargai pendapat anggota kelompok lain.	4
Jumlah Skor			55
Presentase			91,7 %
Kategori			Tinggi

Keterangan Skor:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Cilacap, 25 Mei 2026
Guru Kelas IV

Samangan, S.Pd.

Lampiran 19. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Annisa Saasariya
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 8 Maret 2004
4. Agama : Islam
5. No. Hp : 088983894211
6. Email : Annisasaasariya23@gmail.com
7. Alamat : Petarangan, RT 02 RW 03, Kecamatan
Kemranjen, Kabupaten Banyumas,
Provinsi Jawa Tengah.
8. Kode Pos : 53194
9. Riwayat Pendidikan : TK Pertiwi Manggungan
SD Negeri 1 Karangsalam
SMP Negeri 2 Somagede
SMA Negeri 1 Sumpiuh
Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali Cilacap