

**PENERAPAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS V
DI SDN 30 RUMAJU KABUPATEN LUWU**

Qalbi Abd. Aziz¹, Muhajir², Musdalifah Syahrir³

¹²³Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : 1galbiabdaziz2002@gmail.com,

Alamat e-mail : 2muhajir@unismuh.ac.id,

Alamat e-mail : 3musdalifahsyahrir08@unismuh.ac.id ,

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes using truth or dare PPKn card media for class V SDN 30 Rumaju. The research method uses Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles. Data collection techniques include observation, testing, and documentation. The subjects of the study were class V students, quantitative and qualitative data analysis. The results of the study are expected that truth or dare card media can improve the learning outcomes of class V students of SDN 30 Rumaju. This study is expected to be able to provide innovation and solutions to improve low learning outcomes.

Keywords: Media, Truth Or Dare Cards, Learning Outcomes, PPKn Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media kartu *truth or dare* PPKn kelas V SDN 30 Rumaju. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V, Analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian di harapkan media kartu *truth or dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 30 Rumaju. Penelitian ini di harapkan mampu memberikan inovasi serta Solusi untuk meningkatkan hasil belajar yang rendah.

Kata Kunci: Media, Kartu *Truth Or Dare*, Hasil Belajar, Pembelajaran PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan di dunia, sehingga Pendidikan juga digunakan sebagai acuan suatu negara dikatakan maju atau berkembang. Pelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dimana ada pengajaran dan ada belajar yang dinyatakan dalam ranah Pendidikan adanya

sebuah instansi dalam media pembelajaran Syamsuriyanti, dkk, (2023:146).

Seiring perkembangan zaman, siswa akan merasa bosan dan monoton pada proses pembelajaran yang begitu-gitu saja. Terlebih pada materi Pembelajaran Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Apalagi untuk siswa sekolah

dasar yang sulit memahami pembelajaran. Kebanyakan Pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) disajikan pada materi yang sulit untuk di hafal seperti teks Proklamasi, Pembukaan UUD 1945, Sumpah pemuda, yang biasanya materi-materi tersebut seakan harus di hafal oleh siswa sekolah dasar. PPKn juga berbicara tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Pada kenyataannya, pembelajaran yang ideal tidak gampang untuk diwujudkan karena para siswa tidak suka jika pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, apalagi pada pembelajaran materi keberagaman social ini sangatlah banyak dan susah untuk dihafal dengan cepat oleh siswa sekolah dasar. Jadi untuk menghindari hal-hal tersebut seperti rasa bosan, kurang fokus dan malas saat belajar, diperlukan pengembangan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan keinginan dan antusiasme siswa dalam proses belajarnya.

menurut Gitleman & Kleberger, (2014) Permainan kartu *Truth Or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media

permainan dapat memberikan umpan-balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan kartu *Truth Or Dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian dimana seorang peneliti memberikan tindakan sebagai suatu penelitian dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan dengan tujuan untuk memperbaiki keadaan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) pada umumnya sama dengan penelitian pembelajaran lainnya. Menurut Samsu Somadayo (2013:20) penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil

pembelajaran dan mencoba hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn siswa dengan media kartu *truth or dare*.

Kemudian Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi yang Dimana obeservasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti menggunakan panca indra Bungin, (2006:144), Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh responden dan dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian Sugiyono (2015:329).

Berdasarkan hasil observasi siklus I dari siswa kelas V siswa yang hadir pada saat pembelajaran dengan presentase 45%, siswa yang

memperhatikan proses pembelajaran dengan presentase 19%, siswa yang tidak dalam proses pembelajaran dengan presentase 15%, siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dengan presentase 46%, siswa yang melakukan aktivitas negative selama proses pembelajaran (main-main, rebut, dan keluar masuk kelas) dengan presentase 26%. Sedangkan, pada siklus II dari 26 siswa kelas V siswa yang hadir pada saat pembelajaran dengan presentase 42%, siswa yang memperhatikan proses pembelajaran dengan presentase 26%, siswa yang tidak dalam proses pembelajaran dengan presentase 69%, siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dengan presentase 30%, siswa yang melakukan aktivitas negative selama proses pembelajaran (main-main, rebut, dan keluar masuk kelas) dengan presentase 53%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media kartu *truth or dare* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 30 Rumaju. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan April 2024 di temukan masalah

menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam mengajar. Kondisi pembelajaran dalam metode ini belum optimal karena pembelajaran bersifat satu arah terfokus pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Keadaan siswa juga terkadang tidak fokus pada pembelajaran yang berlangsung karena merasa bosan dan jenuh. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran mereka, sehingga tercipta interaksi timbal balik yang dinamis antara guru dan siswa. Interaksi yang baik ini akan menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif, serta berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian siklus I dengan menggunakan tahapan penelitian Tindakan kelas (Arikunto, 2015:42)

Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, mempersiapkan segala bentuk yang dibutuhkan saat pelaksanaan penelitian Tindakan kelas, kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan antara lain:

1. Permintaan izin kepada kepala sekolah di SDN 30 Rumaju untuk melakukan penelitian

2. Peneliti melakukan pertemuan dengan wali kelas V untuk membicarakan kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
4. Menerapkan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu *truth or dare*
5. Menyiapkan alat pengumpul data.

Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, rencana kegiatan pembelajaran yang dirancang diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian Tindakan kelas dimulai pada hari Selasa, 14 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang pada kelas V SDN 30 Rumaju. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan 3 kali pemberian materi dan 1 kali pemberian tes evaluasi diakhir pembelajaran. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

Pengamatan (*observasi*)

1. Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahap observasi siklus I tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa terhadap Pelajaran

PPKn Sikap siswa diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang dicatat pada setiap siklus. Lembar observasi tersebut mengetahui perubahan sikap siswa selama proses belajar mengajar langsung dikelas. Rincian pada siklus I dari 26 oran kelas V, siswa yang hadir pada saat pembelajaran dengan presentase 45%, siswa yang memperhatikan proses pembelajaran dengan presentase 19%, siswa yang tidak dalam proses pembelajaran dengan presentase 15%, siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dengan presentase 46%, siswa yang melakukan aktivitas negative selama proses pembelajaran (main-main, rebut, dan keluar masuk kelas) dengan presentase 26%.

2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil yang didapatkan dari analisi skor perolehan siswa dalam ketuntasan hasil belajar PPKn dengan Penerapan media kartu *truth or dare* ialah 18 siswa dari 26 siswa yang tidak memenuhi KKM dengan presentase 69%. Dengan

demikian terdapat 8 siswa yang lulus dengan presentase 31%. Maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa kelas V SDN 30 Rumaju menggunakan media kartu *truth or dare* berada pada kategori rendah. Hasil belajar PPKn siswa menggunakan media kartu *truth or dare* pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Keberhasilan Siswa pada Siklus I

No	Skor	Jumlah Siswa	Kategori
1	0 – 34	6	Sangat Rendah
2	35 – 54	6	Rendah
3	55 – 69	5	Sedang
4	70 – 84	8	Tinggi
5	85 – 100	1	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa siklus I dari 26 siswa hanya 1 siswa dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa kategori tinggi, 5 siswa kategori sedang, 6 siswa kategori rendah dan sebanyak 6 siswa dalam kategori sangat rendah. Artinya masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus

termasuk nilainya berada dibawah 55 dan termasuk kategori rendah.

Refleksi

Refleksi merupakan Tindakan menganalisis terhadap hasil penelitian, pada siklus I ini ditemukan hal-hal dimana masih ada beberapa siswa kurang memperhatikan saat guru memaparkan pada saat proses pembelajaran didalm kelas berlangsung. Hal ini terlihat bahwa penilaian evaluasi pada siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan. Ada beberapa siswa yang masih belum memberikan pendapat dan tidak mau bekerja sama dalam kelompok.

Tindakan siklus II merupakan Tindakan lanjut dari siklus I dimulai pada hari selasa, 28 Mei 2024. Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini juga sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

Pada siklus II ini, Upaya yang akan dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PPKn dengan menggunakan media kartu *truth or dare*. Peneliti Menyusun rencana agar

seluruh siswa aktif dan ikut serta dalam pembelajaran.

Pelaksanaan

Pada tahap ini, rencana kegiatan pembelajaran yang di rancang diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas sama seperti yang dilakukan di siklus I. Penelitian Tindakan kelas dimulai pada hari Selasa, 28 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang pada kelas V SDN 30 Rumaju. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan 3 kali pemberian materi dan 1 kali pemberian tes evaluasi diakhir pembelajaran. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

Pengamatan (Observasi)

1. Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahap observasi siklus II tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa terhadap Pelajaran PPKn. Lembar observasi tersebut mengetahui perubahan sikap siswa selama proses belajar mengajar langsung dikelas. Dengan rincian siswa yang hadir pada saat pembelajaran dengan presentase 42%, siswa yang memperhatikan proses pembelajaran dengan

presentase 26%, siswa yang tidak dalam proses pembelajaran dengan presentase 69%, siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dengan presentase 30%, siswa yang melakukan aktivitas negative selama proses pembelajaran (main-main, rebut, dan keluar masuk kelas) dengan presentase 53%.

2. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II terdapat peningkatan. Peningkatan tersebut berupa persentase jumlah siswa yang memenuhi KKM untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka digunakan nilai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil perhitungan nilai akhir siswa dengan rincian bahwa 21 siswa kelas V telah memenuhi KKM dengan persentase 81% dan yang tidak memenuhi KKM dengan persentase 19%

data tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa siklus II dari 26 siswa, 15 siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 5 siswa mendapatkan nilai tinggi, 1 siswa mendapatkan nilai sedang, 0 siswa mendapat nilai

rendah dan 5 siswa mendapat nilai sangat rendah.

Refleksi

Setelah merefleksi hasil pelaksanaan siklus II diperoleh suatu Gambaran Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II sebagai perbaikan dari Tindakan yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus II terlihat peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari keberanian siswa maju kedepan untuk menyimpulkan materi, percaya diri menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti. Selain itu, siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran berlangsung juga semakin berkurang.

Hasil belajar PPKn siswa semakin baik. Mereka mulai focus memperhatikan saat guru menerangkan dan mereka juga sangat antusias dalam penggunaan media kartu *truth or dare*. Secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar PPKn siswa semakin meningkat karena siswa telah memahami materi PPKn dengan baik.

No	Skor	Jumlah Siswa	Kategori
1	0 - 34	5	Sangat Rendah
2	35 - 54	0	Rendah
3	55 - 69	1	Sedang
4	70 - 84	5	Tinggi
5	85 - 100	15	Sangat Tinggi

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar PPKn pada siklus I dari 26 siswa kelas V SDN 30 Rumaju yaitu dari 26 siswa hanya 1 siswa dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa kategori tinggi, 5 siswa kategori sedang, 6 siswa kategori rendah dan sebanyak 6 siswa kategori sangat rendah. Artinya siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 18 siswa dengan presentase 69%, dan siswa yang lulus KKM 8 siswa dengan presentase 31%. Siklus II siswa mengalami peningkatan yaitu 26 siswa diperoleh ada 15 siswa kategori sangat tinggi, 5 siswa kategori tinggi, 1 siswa kategori sedang, 0 siswa kategori rendah dan 5 siswa kategori sangat rendah, artinya dari 26 siswa hanya 21 siswa yang telah lulus KKM dengan persentase 81% atau berada pada kategori sangat tinggi dan 5 siswa lainnya dinyatakan tidak lulus karena tidak mengikuti pembelajaran (tidak hadir).

Hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan media kartu truth or dare mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dilihat dari nilai ketuntasan pada siklus I yaitu 31% menjadi 81% di siklus II. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil

Kesimpulan bahwa penerapan media kartu truth or dare dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN 30 Rumaju Kabupaten Luwu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Ratu Sanny. (2013). Studi Deskriptif Kinerja di Masing-masing bagian di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan. *Universitas Pendidikan Indonesia*. 41-65.
- Azis, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar PPKN dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Pamer Pada Siswa Kelas V SDN NO 145 INPRES BAYOWA Kabupaten Takalar*. 1(3).
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806.
- CokiSiadari, <https://www.kumpulanpengertian.com/2020/09/pengertianpenerapanmenurut-parahli.html>, 2020 (Di akses pada 11 Agustus 2023).
- Debora Pengambu, F., Studi Psikologi, P., & Marie Stella Tuerah, R. (2023). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 205–212.

- Gitleman, L., & Kleberger, J. (2014). Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 1–6.
- lii, B. A. B., Penelitian, A. D., & Penelitian, P. (2018). Shifa Urohmah, 2023 *PEMBINAAN KARAKTER DISIPLIN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IV C SDN TAKTAKAN 1 Universitas Pendidikan Indonesia* | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 33–39.
- Kristina, Maria. (2012). Penerapan Metode Primavista Bagi Mahasiswa Praktek Instrumen Mayor (Pim) Vi Piano Di Jurusan Pendidikan Seni Musik. *Makalah Workshop UNY*. 6-25.
- Kresna, <https://konsultasiskripsi.com/2020/03/25/indikator-pemahaman-skripsidan-tesis/>, 2020 (Di akses pada 11 Agustus 2023).
- Lukmanul Hakim, Ivan. (2020). Implementasi Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Bandung. Repository UPI, Ivan Lukmanul Hakim. (3), 35-45.
- M. Attaqiana dkk. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 10(2), 1798-1806.
- Nurfadilah Dwi Susanty, Muhammad Nawir, & Syamsuriyanti Syamsuriyanti. (2023). Hubungan Keterampilan Mengajar Guru dengan Hasil Belajar IPS Murid UPT SD Negeri 1 Centre Pattallassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 145–167. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i2.267>.
- Natali dkk.(2017). Analisis tingkat pemahaman siswa berdasarkan teori APOS pada materi persamaan kuadrat ditinjau dari minat belajar Kelas X SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*,1(5), 104-117.
- Ningsi, Ramadhani Sri Utami. (2018). Hubungan Antara Konformitas Kelompok Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 39 Medan. *Pemutusan Hubungan Kerja*. (1), 1-12.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Presiden RI. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*. 1-16.
- Rizqiyah, Nisrina Anisatur. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Sma Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 6(3), 277-281.
- Rahmi dkk.(2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth Or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3), 399.

- Sudjana, N. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sidharta Arief. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Suwanda, Made. (2016). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2016 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). 1-13.
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario. (2020). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 6(1), 25–32.
<https://journal.stkipalitb.ac.id/index.php/ajp>
- Sundari Elgy. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Debora Pengambu, F., Studi Psikologi, P., & Marie Stella Tuerah, R. (2023). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 205–212.
- 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(2), 524–533.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>