

PENGUNAAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI KUTA PASIE KABUPATEN ACEH BESAR

Sukma¹, Mislinawati², Nurmasyitah³

¹²³ Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala
sukmathamrin22@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of Pancasila values through the use of the Truth or Dare card game in fourth-grade students at SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar Regency. This research employed a qualitative approach with Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 23 students. Data collection techniques included observation of teacher and student activities as well as learning outcome tests. The results showed that the use of the Truth or Dare card game improved both student activity and understanding. In the first cycle, the average student score was 68.69 with a learning mastery percentage of 60.87%, categorized as sufficient. After improvements in the second cycle, there was a significant increase in both learning activities and student outcomes, reaching the predetermined success indicators. In addition, teacher activity was categorized as very good, while student activity improved from good to very good. Therefore, the Truth or Dare card game is proven to be effective in enhancing students' understanding of Pancasila values and creating a more active, interactive, and enjoyable learning environment.

Keywords: *Truth or Dare, Pancasila values, student understanding*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* pada siswa kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 68,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,87% yang masih berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan baik pada aktivitas pembelajaran maupun hasil belajar siswa hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dan aktivitas siswa meningkat ke kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Truth or Dare, nilai-nilai Pancasila, pemahaman siswa*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan agar mampu menghadapi tantangan abad 21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan berkarakter Pancasila. Di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila sangat penting untuk membangun dasar pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan moralitas. Namun, kenyataannya

pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala (Sapriya, 2017).

Pancasila merupakan dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai fundamental yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai Pancasila terdiri atas nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan yang utuh. Nilai Ketuhanan menegaskan pentingnya keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghormati kebebasan beragama. Nilai Kemanusiaan mengajarkan untuk menghargai harkat dan martabat manusia, bersikap adil, dan berperilaku beradab. Nilai Persatuan menumbuhkan semangat nasionalisme, cinta tanah air, serta menjaga keutuhan bangsa di tengah keberagaman. Nilai Kerakyatan menekankan pentingnya musyawarah untuk mencapai mufakat serta menghormati pendapat orang lain dalam kehidupan demokratis. Sementara itu, nilai Keadilan mengajarkan pemerataan kesejahteraan dan perlakuan yang adil bagi seluruh rakyat Indonesia.

Dengan demikian, pengamalan nilai-nilai Pancasila secara konsisten akan membentuk masyarakat yang beradab, berkeadilan, dan menjunjung tinggi persatuan bangsa Indonesia (Sulasman, 2018).

Peran guru menjadi sangat penting dalam mengatasi kondisi tersebut. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta psikososial siswa sekolah dasar. Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses menekankan bahwa guru harus menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, serta mengintegrasikan penilaian autentik di setiap tahap pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas guru dalam memilih metode, strategi, maupun media pembelajaran akan sangat menentukan kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permainan ini pada dasarnya menggabungkan dua aktivitas utama:

truth (menjawab pertanyaan atau pernyataan yang menguji pemahaman siswa terkait nilai-nilai Pancasila) dan *dare* (melakukan tindakan nyata, simulasi, atau peran yang mencerminkan pengamalan nilai Pancasila). Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti kartu Pancasila dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan pancasila (Janah, 2024)

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan kartu *Truth or Dare* meliputi: perencanaan skenario permainan, penyusunan pertanyaan dan tantangan sesuai materi Pancasila, penjelasan aturan main, pembagian kelompok, memfasilitasi jalannya permainan, hingga memberi penguatan dan evaluasi. Penelitian oleh (Hamid 2018) menegaskan bahwa keberhasilan media permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelas serta mengarahkan siswa agar

permainan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Selain aktivitas guru, aktivitas siswa juga menjadi aspek yang tidak kalah penting. Melalui permainan kartu *Truth or Dare*, siswa tidak hanya dituntut menjawab pertanyaan, tetapi juga berani tampil, bekerja sama dengan teman, serta merefleksikan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata. Penelitian (Rahayu dkk. 2023) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan pemahaman serta internalisasi nilai. Dengan demikian, permainan ini berpotensi membangun suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, sekaligus bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* di kelas IV SD Negeri Kuta pasie Kabupaten Aceh Besar menjadi penting dilakukan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata bagaimana guru mengelola pembelajaran inovatif ini serta bagaimana respons dan keterlibatan siswa, sehingga dapat dijadikan rekomendasi dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (2002), siswa sekolah dasar khususnya kelas IV berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas langsung, pengalaman nyata, dan permainan. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, salah satunya melalui permainan edukatif.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Wulandari (2021), umenunjukkan bahwa media kartu edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan panacasila secara signifikan

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar, melalui wawancara dengan guru kelas IV, Bapak Agustian, S.Pd. diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru masih menggunakan model pembelajaran langsung atau kontekstual. Guru juga belum banyak mengembangkan media

pembelajaran yang inovatif, padahal media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan makna setiap sila serta dalam mengaitkannya dengan contoh perilaku di kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung hanya menghafal bunyi sila-sila Pancasila tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya, sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi berupa permainan kartu Truth or Dare. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus membantu siswa memahami serta mengamalkan nilai-

nilai Pancasila melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Yohana, S dan Naeklan (2023) yaitu meneliti pengaruh media permainan Truth or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan Truth or Dare memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel yang diteliti. Penelitian Manalu dan Simbolon berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media permainan Truth or Dare dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan,

observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti menerapkan permainan kartu *Truth or Dare* pada materi nilai-nilai Pancasila. Peneliti menyusun modul ajar sesuai materi yang akan diajarkan, serta menyiapkan perangkat pembelajaran berupa kelompok belajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media dan bahan ajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes. Seluruh perangkat disusun untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan terarah.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada 11 Februari 2026 pada siswa kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar. Pembelajaran menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* dalam materi nilai-nilai Pancasila dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan

hasil belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah dirancang secara sistematis, sehingga seluruh proses pembelajaran selaras dengan aspek yang diamati dalam lembar observasi.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh skor 56 dari 15 indikator dengan rata-rata 3,73 atau setara 93,25 dalam kategori “sangat baik”. Guru dinilai mampu menguasai materi, menyajikan pembelajaran secara sistematis, serta menggunakan media permainan secara efektif. Namun, aspek motivasi dan pemerataan partisipasi siswa masih perlu ditingkatkan.

Sementara itu, aktivitas siswa memperoleh skor 45 dengan rata-rata 3,00 atau setara 75 dalam kategori “baik”. Sebagian besar siswa telah terlibat aktif, terutama dalam memperhatikan instruksi dan mengikuti permainan. Namun, masih terdapat kekurangan pada aspek kerja sama dan kelancaran bermain, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil tes, diperoleh total nilai 1.580 dari 23 siswa dengan rata-rata 68,69 dalam kategori

“cukup”. Sebanyak 14 siswa (60,87%) mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (39,13%) belum tuntas. Persentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal yaitu 85%, sehingga pembelajaran perlu ditingkatkan.

Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya berhasil karena ketuntasan belajar masih rendah. Aktivitas siswa mulai meningkat, namun kepercayaan diri dan pemerataan partisipasi masih terbatas. Dari sisi guru, pembelajaran telah berjalan sesuai tahapan, tetapi perlu perbaikan pada kejelasan instruksi, pengelolaan waktu, serta pemberian motivasi.

Perbaikan pada siklus II difokuskan pada optimalisasi penggunaan kartu *Truth or Dare*, penyusunan pertanyaan yang lebih terstruktur, peningkatan keberanian siswa, serta pendampingan yang lebih intensif. Refleksi ini menjadi dasar perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti menyusun perencanaan yang

lebih terarah untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Modul ajar direvisi dengan menekankan kejelasan instruksi, penguatan pemahaman materi, penyusunan kartu yang lebih variatif, serta peningkatan motivasi siswa. Pengelompokan siswa juga dibuat lebih seimbang agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Media kartu *Truth or Dare* dirancang lebih menarik dengan tingkat kesulitan bertahap, mulai dari pemahaman hingga penerapan. Aturan permainan diperjelas melalui LKPD agar siswa lebih aktif dan tidak bergantung pada instruksi guru.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada 12 Februari 2026 dengan tetap menggunakan permainan kartu *Truth or Dare*. Perbaikan difokuskan pada kejelasan instruksi, pengelolaan kelas, peningkatan bimbingan, serta optimalisasi penggunaan media. Kegiatan pembelajaran dirancang lebih interaktif dan melibatkan seluruh siswa secara aktif.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas guru dengan skor 60 dan rata-rata

4,00 atau setara 100 dalam kategori “sangat baik”. Guru mampu melaksanakan pembelajaran secara optimal pada seluruh aspek, termasuk penguasaan materi, penggunaan media, dan pemberian motivasi.

Aktivitas siswa juga meningkat dengan skor 57 dan rata-rata 3,80 atau setara 95 dalam kategori “sangat baik”. Siswa terlihat lebih aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih fokus terhadap instruksi guru. Keterlibatan siswa dalam permainan meningkat secara merata dibandingkan siklus I.

Hasil tes menunjukkan peningkatan dengan total nilai 1.830 dan rata-rata 79,56 dalam kategori “baik”. Sebanyak 20 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 86,96%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai KKTP yang ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran, termasuk pengelolaan kelas, kejelasan materi, serta penggunaan media yang lebih optimal. Permainan kartu *Truth or Dare* mampu meningkatkan pemahaman siswa dan melatih

kemampuan berpikir kritis secara menyenangkan.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini sesuai dengan prinsip penelitian tindakan kelas bahwa siklus dihentikan jika tujuan telah tercapai.

Refleksi

Hasil refleksi siklus II menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar. Siswa lebih percaya diri, aktif, dan mampu memahami materi dengan baik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Optimalisasi penggunaan kartu *Truth or Dare* serta bimbingan intensif dari guru terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ketuntasan belajar telah mencapai indikator keberhasilan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal

Pembahasan

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I dengan menerapkan metode kartu *Truth or Dare* pada materi nilai-nilai Pancasila

menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran, meskipun hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil tes belajar siswa, diperoleh total nilai sebesar 1.580 dari 23 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,69 yang berada pada kategori “Cukup”. Dari jumlah tersebut, sebanyak 14 siswa (60,87%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 75), sedangkan 9 siswa (39,13%) lainnya belum tuntas. Persentase ketuntasan tersebut masih berada di bawah target ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu minimal 85%, sehingga tindakan pada Siklus I belum dapat dikatakan berhasil secara optimal.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Linda Darling-Hammond yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa, kejelasan instruksi, serta scaffolding yang berkelanjutan dari guru. Pada Siklus I, penggunaan kartu Truth or Dare telah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, namun kejelasan instruksi permainan serta pendampingan guru selama kegiatan

masih belum maksimal. Hal ini menyebabkan sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam memahami pertanyaan maupun tantangan yang diberikan, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum merata.

Dari aspek aktivitas guru, hasil observasi menunjukkan nilai sebesar 93,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengelola pembelajaran secara sistematis, menguasai materi dengan baik, serta menggunakan media kartu Truth or Dare secara efektif. Guru juga telah mengaitkan materi nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih kontekstual. Namun demikian, aspek pemberian motivasi dan pendampingan individual masih perlu ditingkatkan agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara merata.

Sementara itu, dari aspek aktivitas siswa diperoleh nilai sebesar 75 dengan kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mengikuti permainan, memperhatikan instruksi guru, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Namun, keterlibatan siswa

belum sepenuhnya merata. Beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan (truth) maupun melaksanakan tantangan (dare), serta cenderung pasif dalam kelompok.

Kondisi ini sesuai dengan teori active learning yang dikemukakan oleh Michael Prince dan Richard Felder, bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu didukung oleh struktur kegiatan yang jelas serta arahan guru yang intensif agar dapat meningkatkan pemahaman konseptual secara optimal. Pada Siklus I, struktur permainan dan pembimbingan masih perlu diperkuat agar seluruh siswa dapat memahami alur kegiatan dan terlibat secara aktif.

Penggunaan media kartu Truth or Dare terbukti mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Richard Mayer, (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memperkuat proses kognitif siswa. Melalui kartu Truth, siswa dilatih untuk menjawab pertanyaan terkait nilai-nilai Pancasila, sedangkan melalui kartu Dare, siswa didorong untuk memperagakan sikap yang

mencerminkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, pada Siklus I pemanfaatan media tersebut belum sepenuhnya optimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan jawaban dengan sila yang tepat serta belum mampu memberikan alasan secara jelas. Selain itu, tahap refleksi dan penguatan konsep juga masih terbatas, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa belum sepenuhnya terinternalisasi menjadi pemahaman yang mendalam.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan metode kartu Truth or Dare telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa. Namun, hasil belajar yang diperoleh belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada Siklus II, terutama pada aspek kejelasan instruksi, peningkatan scaffolding guru, pengelolaan waktu yang lebih efektif, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta penguatan refleksi dan latihan yang terarah.

Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan pembelajaran

pada Siklus II dapat berlangsung lebih optimal dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dengan menerapkan metode kartu Truth or Dare pada materi nilai-nilai Pancasila menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Berdasarkan hasil tes evaluasi, diperoleh total nilai sebesar 1.830 dari 23 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,56 yang berada pada kategori "Baik". Dari jumlah tersebut, sebanyak 20 siswa (86,96%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 75), sedangkan 3 siswa (13,04%) lainnya belum tuntas. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, sehingga tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan metode kartu Truth or Dare yang telah diperbaiki pada Siklus II mampu memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan

Ridwan Abdullah Sani (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta daya ingat siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu Truth dan Dare memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga mengaitkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Wina Sanjaya (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kejelasan struktur kegiatan dan peran guru sebagai fasilitator. Hal tersebut tercermin pada pelaksanaan Siklus II, di mana guru telah memperbaiki kejelasan instruksi permainan, menjelaskan aturan secara lebih rinci, serta meningkatkan intensitas bimbingan selama kegiatan berlangsung. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami isi kartu, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta melaksanakan tantangan dengan lebih percaya diri.

Ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II berada

pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,00 atau setara dengan skor 100. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengelola pembelajaran secara optimal, mulai dari penguasaan materi, penyajian pembelajaran yang sistematis, penggunaan media yang efektif, hingga pemberian motivasi kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat E. Mulyasa (2022) yang menyatakan bahwa kualitas pengelolaan kelas, penggunaan media, dan pemberian motivasi sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Pada aspek aktivitas siswa, terjadi peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata 3,80 atau setara dengan 95 dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan, melaksanakan tantangan, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Peningkatan ini sesuai dengan teori pembelajaran kontekstual yang dikemukakan oleh M. Hosnan (2021), bahwa keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar.

Penggunaan media kartu Truth or Dare pada Siklus II juga menunjukkan efektivitas yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Media yang disusun secara bertahap dan variatif mampu membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan menarik. Siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutrisno (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata.

Secara keseluruhan, pembahasan pada Siklus II menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari perbaikan tindakan yang dilakukan, terutama pada kejelasan instruksi, pengelolaan kelas, pemberian motivasi, serta optimalisasi penggunaan media kartu Truth or Dare. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis yang dikaitkan dengan teori dan pendapat para ahli, dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode kartu Truth or Dare pada Siklus II telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II karena seluruh indikator keberhasilan telah tercapai. Perbandingan hasil penilaian aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan perbandingan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II, terlihat bahwa penerapan metode pembelajaran menggunakan kartu Truth or Dare memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan tersebut tampak pada ketiga aspek, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan dari Siklus I ke Siklus II.

Peningkatan ini tidak terlepas dari kelebihan penggunaan kartu Truth or Dare sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Pada Siklus II, siswa terlihat lebih terlibat secara langsung dalam

kegiatan pembelajaran melalui proses menjawab pertanyaan (truth) dan melaksanakan tantangan (dare) yang berkaitan dengan materi nilai-nilai Pancasila. Aktivitas ini membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses berpikir dan bertindak.

Salah satu kelebihan yang tampak secara nyata adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Pada Siklus II, siswa sudah lebih mampu menjawab pertanyaan dengan tepat serta memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu Truth or Dare efektif dalam membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata.

Selain itu, peningkatan juga terlihat pada aspek interaksi dan komunikasi siswa. Dalam kegiatan permainan, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga berdiskusi, memberikan pendapat, serta menanggapi jawaban teman. Pada Siklus II, siswa yang

sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk tampil dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode kartu Truth or Dare tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa.

Namun demikian, beberapa kendala masih ditemukan terutama pada pelaksanaan Siklus I. Salah satu kendala utama adalah masih adanya siswa yang kurang percaya diri dan belum memahami alur permainan dengan baik, sehingga keterlibatan belum merata. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam, sehingga mereka cenderung bergantung pada teman.

Dari segi pelaksanaan, pada Siklus I pengelolaan waktu dan kejelasan instruksi juga belum optimal. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan tidak semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Perbedaan kemampuan siswa juga menjadi faktor yang memengaruhi jalannya permainan, di mana siswa dengan kemampuan lebih rendah cenderung

kurang aktif. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, berbagai kendala tersebut dapat diminimalkan. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan pendampingan, serta memberikan motivasi yang lebih merata kepada seluruh siswa. Selain itu, kartu Truth or Dare disusun secara lebih terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menjawab pertanyaan.

Secara keseluruhan, penerapan metode kartu Truth or Dare memiliki kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Meskipun terdapat beberapa kekurangan pada tahap awal, perbaikan yang dilakukan pada Siklus II terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa, sehingga metode ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan Penggunaan media permainan kartu Truth or Dare cenderung menimbulkan suasana

kelas yang lebih aktif dan terkadang kurang kondusif. Beberapa siswa menjadi terlalu antusias sehingga memerlukan pengelolaan kelas yang lebih intensif dari guru. pengelolaan kelas yang cukup menantang saat permainan berlangsung, serta belum meratanya kepercayaan diri siswa dalam mengikuti kegiatan. Selain itu, kartu permainan yang digunakan masih terbatas pada materi tertentu dan penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penggunaan permainan kartu Truth or Dare pada materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan telah mencapai kategori sangat baik. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai

sebesar 93,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Guru telah mampu melaksanakan pembelajaran secara sistematis, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, serta mampu memanfaatkan media permainan kartu Truth or Dare secara efektif. Pada Siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan terutama dalam aspek pemberian instruksi yang lebih jelas, pengelolaan kelas yang lebih kondusif, serta pemberian motivasi yang lebih merata kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi lebih optimal Pada Siklus I, aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 75 dengan kategori “Baik”. Meskipun sebagian siswa telah aktif, namun keterlibatan belum merata dan masih terdapat siswa yang kurang percaya diri. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam permainan, keberanian dalam menjawab pertanyaan (*truth*), serta

kesungguhan dalam melaksanakan tantangan (*dare*).

Hasil belajar siswa menggunakan permainan kartu Truth or Dare terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 68,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,87%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan secara klasikal ($\geq 85\%$). Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik dari segi nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan, sehingga telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu Truth or Dare mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, aktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah upaya membangun karakter bangsa Indonesia yang kuat dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. *Jurnal*

Kewarganegaraan, 6(1), 1647-1659.

Aini, A. N., & Noviana, E. (2024). Development of Truth or Dare Card Media on Pancasila Values Material for Grade V Elementary School Students. *Education Generation Journal*, 3(2), 8-18.

Amka, & Mirnawati. (2020). *Panduan Observasi Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arifin, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pembelajaran Pancasila kelas IV di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 98-110.

Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing: Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Journal Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31.

Ayuwardani, M. (2023). Pemahaman materi terhadap hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 1(2), 213-221.

Enisari aprilia komang. 2020. Penalaran Abad 21. edited by enisari aprilia Komang. cv jejak, anggota IKAPI.

Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn

- Kelas V SDN 2
Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-5.
- Fatimah, S., & Dewi, D. A. (2021). Pengimplementasian nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter jati diri anak bangsa. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 70-76.
- Giri, I. P. A. A., dkk. (2021). Pancasila sebagai landasan filosofis pendidikan nasional. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 12(1), 116-126.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59-68.
- Janah, F. S., dkk. (2024). Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4 (1), 13-19.
- Juliana, J., Azis, A., & Muchtar, F. Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Media E-book Pada Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare'Kabupaten Gowa. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13(1), 99-105.
- Kunandar. (2011). *Guru profesional: Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan sukses dalam sertifikasi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nana Sudjana. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notonagoro. (2016). *Pancasila secara ilmiah populer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfadilah, D., dkk. (2020). *Efektivitas permainan edukatif berbasis kartu terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 45-53.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan karakter bangsa dalam konteks pendidikan nasional*. Bandung: Alfabeta.
- Rahayu, D., dkk. (2023). *Penerapan pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 55-67.
- Safar Muhyamin. (2024). *Panduan penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan pancasila SD*. Makassar: CV Media Eduka.
- Sukmawati, S., dkk. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 725-731.

- Siregar, N., dkk. (2024). *Pengaruh media permainan edukatif terhadap minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 27–38.
- Sulasman. (2018). *Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Republik Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sukmawati, S., dkk. (2022). *Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan Pancasila seru dalam mata pelajaran PPKn*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 725–731.
- Timu, D., dkk. (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.
- Valentinna, C. R., dkk. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Wulandari, R. (2021). *Efektivitas penggunaan media kartu edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–112.
- Yassa, S. (2018). Pendidikan Pancasila ditinjau dari perspektif filsafat (aksiologi). *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 1.