

PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)

Anggit Paramita Sari¹⁾, Ali Mashari¹⁾, Qomario¹⁾

¹⁾PGSD STKIP Al Islam Tunas Bangsa

Corresponding author: anggitparamitasari@stkipalib.ac.id

Abstrack

This study aims to determine whether there is a positive influence from the use of learning media using Truth or Dare card media on the learning outcomes of Civics class V at SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. This research is a quantitative research with a pre-experimental design that uses a one group pre-test post-test design. The population in this study were fifth grade students at SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Sampling was taken using non-probability sampling technique using purposive sampling. Data collection techniques and data collection instruments used observation, documentation, and tests. The data analysis technique used is the t-test. The results of the study were shown by the results of the t-test (paired sample t test) for the same sample with different treatments (pre-test post-test) of -5.590 with a Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. This proves that there is an influence from the use of Truth or Dare card media on the learning outcomes of Civics class V at SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Keywords: *media, truth or dare card, civics learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar PPKn kelas V di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* yang menggunakan bentuk *one group pre-test post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penentuan sampel dengan teknik *non-probability sampling* dengan menggunakan jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Hasil penelitian ditunjukkan dengan hasil uji-t (*paired sample t test*) untuk sampel yang sama dengan perlakuan yang berbeda (*pre-test post-test*) sebesar -5,590 dengan taraf Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar PPKn kelas V di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Kata Kunci: *media, kartu truth or dare, hasil belajar PPKn*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap dimana pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat manusia karena sejatinya manusia masih terus memerlukan pendidikan, baik dari lingkup kependidikan ataupun dari lingkungan sehari-harinya. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan yang tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu: mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, maka sangat dibutuhkan keterampilan pendidik. Keterampilan pendidik dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran peserta didik di kelas. Proses pembelajaran akan efektif apabila materi yang disampaikan pendidik dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran akan terhambat apabila peserta didik kurang siap untuk belajar (Mashari, A., dkk, 2019).

Menurut Vigotsky (Trianto, 2010), proses belajar akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi tugas-tugas itu masih dalam jangkauannya yang biasanya disebut zona perkembangan proksimal, yang merupakan tingkat perkembangan sedikit di atas kemampuannya. Ide penting lainnya dari Vigotsky adalah *Scaffolding*, yaitu memberikan bantuan kepada anak-anak pada tahap awal perkembangan dan mengurangi bantuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang lebih besar setelah anak dapat melakukannya. Interpretasi terbaru

dari ide-ide Vigotsky adalah bahwa siswa harus diberi tugas yang kompleks, sulit dan realistis yang kemudian diberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas (Tohir, 2015).

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat ataupun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya. (Ertikanto, 2016: 1). Agar pembelajaran berjalan secara aktif dan efektif, maka diperlukan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran tersebut. Caranya dengan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga merupakan salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh guru guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan di Indonesia mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi, sebab pembelajaran ini memuat tentang penanaman moral, sikap, tata karma, perjuangan pahlawan dalam kemerdekaan Indonesia, hukum-hukum yang berlaku, hak dan kewajiban warga negara, serta meningkatkan rasa cinta terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia

(NKRI). Menurut (Japar, dkk., 2019: 22) tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu untuk mendukung keberlangsungan bangsa dan negara.

Berdasarkan observasi di kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung, dimana belum adanya penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga peserta didik cenderung bosan dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn juga masih tergolong rendah, terlihat hanya 39,3% atau 24 peserta didik yang tuntas secara individu, sedangkan 60,6% atau 37 peserta didik tidak tuntas dalam belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75,00. Berdasarkan data tersebut, maka permasalahan yang muncul adalah upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik lebih senang dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* yang membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Penerapan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* juga dinilai dapat menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan hasil belajar peserta didik meningkat. Guru dan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan aktif karena peserta didik lebih banyak diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Menurut Herliani (2016: 233) strategi pembelajaran

dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* (Mencari Jawaban Kartu) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreativitas.

Menurut Mimah, dkk cara memainkan permainan *Truth or Dare* adalah sebagai berikut 1) tahap persiapan, di dalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik serta menerangkan aturan permainan, 2) tahap inti, a) permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok yang akan bermain. b) kelompok yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*). c) pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Misalnya kartu *Truth*, kartu ini akan menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan kartu *Dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada. d) bagi kelompok yang menjawab benar akan diberi poin 100 dan jika salah, pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain. e) kelompok yang memiliki poin tertinggi serta kompak dalam kerjasama kelompok yang akan menjadi pemenang. f) diberikan waktu yang telah ditentukan oleh guru, 3) tahap penutup, pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang (Mimah, dkk., 2015: 4-5).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *pre-experimental design* menggunakan bentuk desain *one group pre-test post-test design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V ASD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang terletak di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam Gang Beringin No. 59 Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VSD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 61 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung dengan mengambil sampel kelas VA yang berjumlah 30 peserta didik dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Dalam penelitian ini dilaksanakan dua tahap, yaitu tahap *pretest* dan tahap *posttest*. Pada pembelajaran *pretest* peserta didik tidak mendapatkan perlakuan, sedangkan pada pembelajaran *posttest* mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kartu *Truth or Dare*.

Pemahaman peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kurang mengalami peningkatan hasil belajar. Karena hanya diberikan materi dengan media pembelajaran yang kurang menarik. Masih banyak peserta didik yang sibuk sendiri serta terkadang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini mengganggu proses pembelajaran yang ada, akibatnya nilai hasil belajar peserta didik kelas VA kurang memuaskan. Ternyata kondisi ini berpengaruh terhadap nilai *pretest* kelas VA yang tidak memuaskan. Pembelajaran berubah ketika guru menggunakan media kartu *Truth or Dare*, hal ini didasari dari pengalaman pembelajaran yang cukup baik akibat keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu *Truth or Dare* dimana peserta didik dihadapkan dengan pertanyaan yang harus dijawab dengan waktu yang telah ditentukan, sehingga peserta didik fokus dan dapat berpikir secara aktif untuk menjawab pertanyaannya. Ternyata hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar *posttest* menjadi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VA SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung diperoleh data berupa *pretest* dan *posttest* pada tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Pretest Dan Posttest

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	2101	2398
Nilai Tertinggi	87	100

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	47	59
Mean	70,03	79,43
Median	73,00	77,00
Modus	73	77
Simpangan Baku	11,312	10,582

Berdasarkan tabel 1 tersebut untuk kelas VA dapat dilihat jumlah nilai *posttest* 2398 lebih besar daripada nilai *pretest* 2101. Nilai rata-rata *posttest* 79,43 dan *pretest* 70,03. Nilai terendah *posttest* 59 > *pretest* 47. Nilai tertinggi *posttest* 100 > *pretest* 87. Nilai median pada *posttest* 77,00 dan *pretest* 73,00. Nilai modus pada *posttest* 77 dan *pretest* 73. Jumlah simpangan baku *posttest* 10,582 dan *pretest* 11,312.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak normal berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan, yaitu apabila nilai sig > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Namun apabila nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			30
Normal Parameters ^{a,b}			
Mean			,0000000
Std. Deviation			8,19318111
Most Differences	Extreme	Absolute	,141
		Positive	,141
		Negative	-,107
Test Statistic			,141
Asymp. Sig. (2-tailed)			,129 ^c

Berdasarkan tabel di atas pada kelas VA dapat dilihat bahwa uji *Kolmogorov Smirnov* untuk data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan uji *Kolmogorov Smirnov* didapatkan nilai 0.129 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua data yang sudah dilakukan perhitungan dikatakan berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas data penelitian, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varian dua kelompok, yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai signifikan pada

uji homogenitas. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PPKn	Based on Mean	,417	1	58	,521
	Based on Median	,403	1	58	,528
	Based on Median and with adjusted df	,403	1	57,980	,528
	Based on trimmed mean	,384	1	58	,538

Berdasarkan tabel 3, dapat kita ketahui bahwa nilai signifikansi data *pre-test* dan *post-test* seluruhnya menunjukkan angka lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama atau keduanya homogen.

Uji hipotesis adalah inti dari pengujian data penelitian, karena

dalam uji hipotesis ini akan diperoleh kesimpulan menyeluruh tentang penelitian. Dalam hal ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Paired Sample T Test*. Pada dasarnya uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari sampel yang sama. Untuk mengetahui data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pret est - Post test	-9,400	8,653	1,580	-12,631	-6,169	-5,950	9	,000

Berdasarkan *output* hasil uji hipotesis di atas terlihat bahwa t hitung -5,950 dengan taraf Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap

hasil belajar PPKn kelas V A di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada penggunaan media kartu *Truth or*

Dare terhadap hasil belajar PPKn kelas VA SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munawarah (2017) bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan media kartu *Truth or Dare* dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik hal ini terbukti dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh, dengan demikian media kartu *Truth or Dare* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terdapat perbedaan yang berkaitan dengan hasil belajar menggunakan media kartu *Truth or Dare* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, peserta didik lebih aktif dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Penggunaan media kartu *Truth or Dare* juga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sehingga hal ini termasuk ke dalam salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Daryanto (2009: 73-74) faktor yang memengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu (1) faktor yang berasal dari luar pelajar dan terdiri atas faktor-faktor non sosial (cuaca, waktu, tempat, media) dan faktor-faktor sosial (kehadiran seseorang) (2) faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dapat digolongkan menjadi faktor-faktor fisiologis (kondisi jasmani, keadaan fungsi jasmani tertentu), dan faktor-faktor psikologis. Dari beberapa faktor tersebut, terdapat faktor media yang memengaruhi hasil belajar untuk

menimbulkan suatu perubahan. Faktor media yang diberikan guru tersebut adalah dengan penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran.

Media kartu *Truth or Dare* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* (berisi pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban "Ya atau Tidak" dan kartu *Dare* (berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran disertai dengan alasan).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar PPKn kelas VA di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Ertikanto, Candra. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herliani. (2016). Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif *Truth or Dare* dengan Quick on the Draw untuk Meningkatkan

Keterampilan Berpikir Siswa pada Biologi SMA. *E-Journal UNS: Prosiding Konferensi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Sebelas Maret*, 13(1), 232-236.

Japar, Muhammad., dkk. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV. Jakad.

Mashari, A., dkk. (2019). Peran Guru Dalam Mengelola Kelas. *Ahsanta Jurnal Pendidikan Vol 5 (3)*.

Mimmah, dkk. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Kartu Truth or Dare. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2, 1-11.

Tohir, A. (2015). Pengembangan bahan ajar modul kesetimbangan kimia berbasis multipel representasi di SMA Kota Bandar Lampung. *Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.

Trianto. (2010). *Model pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.