

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS IV SD N KEMBANGARUM 02 DOI : 10.26877/cm.v3i2.20659

Rahma Okta Nugraheni<sup>1)</sup>, Kartinah<sup>2)</sup>, Khusnul Fajriyah<sup>3)</sup>

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran terutama di tingkat sekolah dasar. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu Truth Or Dare yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media tersebut melalui validasi ahli dan angket respon. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan yakni media kartu Truth Or Dare pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban. Berdasarkan uji kevalidan media mendapatkan skor rata rata 95% dengan kualifikasi “sangat valid” dan uji kevalidan materi mendapatkan skor rata rata 79% dengan kualifikasi “valid” serta hasil uji kepraktisan mendapatkan skor rata rata 98% dengan kategori “sangat praktis”.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Truth Or Dare, Hak dan Kewajiban

### History Article

Received 13 September 2024  
Approved 20 September 2024  
Published 30 Oktober 2024

### How to Cite

Nugraheni, R, O., Kartinah & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iv Sd N Kembangarum 02. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 136-143.

### Coressponding Author:

Jl. Banjarejo, 04/01 Kec. Guntur, Kab.Demak. Jawa Tengah.  
E-mail: <sup>1</sup> [rahmaoktanugraheni@gmail.com](mailto:rahmaoktanugraheni@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menyempurnakan, mencetak dan membangun generasi sumber daya manusia yang berkualitas untuk menjamin pembangunan berkelanjutan negara yang berkualitas (Laksono, Y. S, 2016). Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya dan aktif menunjukkan kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan-kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan usahanya untuk menciptakan suasana yang baik dan proses pembelajaran karena tercapainya tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Dengan adanya proses pembelajaran diharapkan peserta didik mampu mengembangkan diri menuju hal yang lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan mengetahui sebuah informasi atau pengetahuannya dari pengalamannya saat belajar. Belajar adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu berdasarkan pengalamannya (Sari, 2020). Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana cara untuk melibatkan individu secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi dirinya. (Ertikanto, 2016) agar pembelajaran berjalan secara aktif dan efektif, maka diperlukan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya yaitu dengan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik. Guru harus mampu melakukan inovasi dalam segala kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik (Wahono, 2017). Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran akan jauh lebih bermakna apabila peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Jadi, peserta didik tidak hanya diam memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, tetapi juga akan ikut aktif dalam berdiskusi untuk menambah pengetahuannya. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan memudahkan mereka memahami konsep materi pembelajarannya.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia mulai dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi karena pelajaran tersebut memuat tentang penanaman moral, sikap, tata krama, 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) tujuan Pendidikan Pancasila adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu untuk mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru memerlukan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, T. 2018).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru untuk memperluas wawasan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan efektif sehingga membuat peserta didik merasa tertantang. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk memahaminya (Permana. A, 2020).

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya. Salah satu media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik yaitu permainan Truth Or Dare. Permainan Truth Or Dare dalam terjemahan bahasa Indonesia berasal dari kata Truth yang berarti kebenaran dan Dare yang berarti berani. Jadi permainan Truth Or Dare ini adalah sebuah permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan tantangan yang harus dilakukan dengan berani (Tarigan, D., 2019). Permainan Truth Or Dare ini memiliki dua jenis kartu. Kartu pertama yakni kartu Truth dan kartu kedua, kartu Dare. Media permainan ini berlangsung secara berkelompok dan mengharuskan peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Peserta didik akan menjawab pertanyaan secara lisan dan kelompok lain akan menanggapi. (Sagala, 2023).

Penerapan media pembelajaran kartu Truth Or Dare dinilai mampu untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sari, A. P., 2020). Edukasi melalui permainan memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Epriliana Rifanty, 2019). Dengan begitu, semakin guru melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru dan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan positif. Menurut (Herliani, 2016) strategi pembelajaran dengan menggunakan media kartu Truth Or Dare atau mencari jawaban dari kartu merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif dan mendorong peserta didik untuk berkolaborasi selama pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD N Kembangarum 02, terdapat sebuah permasalahan yakni adanya keterbatasan media pembelajaran terutama dalam bentuk konkret yang mengakibatkan peserta didik bosan dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu untuk menyiapkan media pembelajaran secara konkret sehingga dalam proses pembelajaran, guru masih menerapkan media secara visual (gambar) dengan bantuan LCD proyektor. Selain itu, peneliti memperoleh data bahwa dalam pembelajaran guru menyampaikan materi masih dengan cara yang sederhana dan konvensional, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan sebuah media kartu dalam bentuk permainan pada kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Hak dan Kewajiban. Media dalam bentuk permainan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Truth Or Dare. Pengembangan media permainan ini diharapkan dapat menghasilkan produk permainan yang lebih berkualitas sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aktif. Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menentukan lokasi penelitian pada SD N Kembangarum 02 dan menetapkan judul penelitian

“Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Hak dan Kewajiban Kelas IV SD N Kembangarum 02”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggunakan media permainan Truth Or Dare dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD N Kembangarum 02 yang berlokasi di Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan dan kepraktisan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu lembar angket validasi yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru dan peserta didik di SD Negeri Kembangarum 02. Kemudian hasil validasi para ahli akan di analisis peneliti dengan kriteria skala likert seperti di bawah ini:

**Tabel 1. Kriteria Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Setelah data penilaian hasil validasi dari para ahli kemudian akan dijabarkan dan dikelola dalam skala likert, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan diatas, berupa presentase yang dijabarkan dalam kriteria kualifikasi media dengan skala berikut ini:

**Tabel 2. Kualifikasi Kevalidasi Media.**

No.	Kriteria	Rentang Skor
1.	Sangat Valid	81%-100%
2.	Valid	61%-80%
3.	Cukup Valid	41%-60%
4.	Kurang Valid	21%-40%
5.	Sangat Kurang Valid	0%-20%

Hasil kriteria kualifikasi tersebut menggambarkan kevalidan media pembelajaran permainan Truth Or Dare. Sedangkan angket respon untuk mengukur kepraktisan yang

diberikan kepada guru dan peserta didik berupa data kuantitatif. Pada data tersebut terdapat presentase yang mengacu pada skala Gutman yang dimana skor 1 untuk jawaban “Ya” dan skor 0 untuk jawaban “Tidak”.

**Tabel 3. Kualifikasi Angket Respon.**

No.	Kriteria	Rentang Skor
1.	Sangat Valid	81%-100%
2.	Valid	61%-80%
3.	Cukup Valid	41%-60%
4.	Kurang Valid	21%-40%
5.	Sangat Kurang Valid	0%-20%

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diambil kesimpulan media pembelajaran permainan Truth Or Dare dikatakan valid dan praktis jika presentase yang dihasilkan mencapai  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini peneliti mengambil materi Hak dan Kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Analisis (analysis), pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kebutuhan guru terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media kartu Truth Or Dare pada tahap selanjutnya. Analisis dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD N Kembangarum 02.

Desain (design), setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait media kartu Truth Or Dare materi Hak dan Kewajiban. Dalam mendesain materi peneliti akan menyusun materi yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, dan karakter peserta didik. Setelah selesai merancang materi, peneliti akan melanjutkan untuk merancang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan (development), tahap pengembangan adalah tahap realisasi rencana yang merupakan hasil pada tahapan desain. Pada tahap ini aset yang digunakan berupa gambar yang di desain sesuai dengan rencana pada tahap awal. Selanjutnya, media kartu Truth Or Dare yang sudah dibuat dan telah melewati proses revisi oleh dosen pendamping, media tersebut akan di validasi materi dan media pembelajaran pada ahli dibidang tersebut.

**Tabel 4. Hasil Validasi Media.**

No.	Validator	Hasil skor
1.	Validator 1	98%
2.	Validator 2	92%
	rata rata	95%

**Tabel 5. Hasil Validasi Materi.**

No.	Validator	Hasil skor
1.	Validator 1	83%
2.	Validator 2	75%
	rata rata	79%

Berdasarkan hasil angket validasi diatas, maka didapatkan hasil rata-rata validasi media sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan hasil rata rata validasi materi sebesar 79% dengan kategori valid.

Implementasi (implementation), tahap implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi nyata atau diterapkan pada proses pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahap ini uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan melalui respon peserta didik dan guru terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah produk diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik dan guru memberikan respon terhadap media pembelajaran ini melalui angket respon peserta didik dan guru yang telah disediakan oleh peneliti.

**Tabel 6. Hasil Angket Respon.**

No.	Validator	Hasil skor
1.	Peserta didik	97% %
2.	Guru	100%
	rata rata	98,5%

Evaluasi (evaluation), merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian penggunaan model pengembangan ADDIE. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk. Nilai pada tahap evaluasi ini adalah nilai yang didapatkan dari angket respon peserta didik dan guru..

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian diatas, media kartu Truth Or Dare dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini di dasarkan pada penilaian dua ahli media dengan memperoleh nilai persentase rata rata sebesar 95% dengan kualifikasi “sangat valid”. Sedangkan pada penilaian

dua ahli materi memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 79% dengan kualifikasi “valid”. Uji kepraktisan media kartu Truth Or Dare diperoleh dari persentase rata-rata hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru SD N Kembangarum 02 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Hasil rata-rata angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 97% dengan kualifikasi sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media kartu Truth Or Dare pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban sangat valid dan praktis digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Epriliana Rifanty. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, ISSN 2356-3869, 2614–0136.
- Ertikanto, Candra. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hadad, M. K., Kartinah, K., Pramasdyahsari, A. S., & Istikomah, A. (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4390-4396.
- 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. <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>
- Japar, Muhammad., dkk. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV. Jakad.
- Laksono, Yustinus Setio, Ariyanti, G., & Santoso, F. G. I. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.25273/jems.v1i2.143>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Japar, Muhammad., dkk. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV. Jakad.
- Permana, A., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 162-167.

- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik “fun thinkers book” tema berbagai pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184.
- Sagala, A. F. H., Mariani, M., & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1571-1581.
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario, Q. (2020). PENGARUH MEDIA KARTU TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn). *AHSANTA JURNAL PENDIDIKAN*, 6(1), 25-32.
- Wahono, Sa'ada, N., & Kurniawati, T. (2017). Pembelajaran Interaktif Media Film Pendek. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 198–211. <https://core.ac.uk/download/pdf/229569990.pdf>.