

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

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

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI KONSTITUSI DAN NORMA DI MASYARAKAT PADA SISWA KELAS IV

Kharisma Sekar Wijayanti¹⁾, M. Yusuf Setya Wardana²⁾, Moh Aniq KHB³⁾

DOI : [10.26877/literasi.v6i2.28518](https://doi.org/10.26877/literasi.v6i2.28518)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk “mengembangkan media kartu *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran PPKn pada materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat untuk siswa kelas IV sekolah dasar”. Dengan menggunakan versi sederhana dari model pengembangan Borg dan Gall, penelitian ini mengikuti proses R&D, yang mencakup fase-fase seperti analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Para ahli dalam bidang terkait dan media, serta guru kelas empat dan siswa yang secara teratur mengonsumsi media, menjadi subjek penelitian. Kuesioner, wawancara mendalam, observasi cermat, dan pencatatan teliti digunakan untuk mengumpulkan data. Kelayakan dan efektivitas produk dipastikan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif dari data tersebut. Hasil penelitian di SD N Banjarejo menunjukkan bahwa media kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,14% penilaian berada pada kategori sangat baik. Uji coba kepada siswa kelas IV menunjukkan bahwa, “media ini efektif meningkatkan pemahaman konsep, antusiasme belajar, serta interaksi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media kartu *Truth or Dare* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn pada materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu *Truth or Dare*, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to “develop Truth or Dare card media as a learning medium for Civics Education (PPKn) on the topic of Constitution and Norms in Society for fourth-grade elementary school students”. Using a simplified version of the Borg and Gall development model, this study followed the R&D process, which includes phases such as needs analysis, product design, expert validation, revision, limited trials, and field trials. Experts in related fields and media, as well as fourth-grade teachers and students who regularly consume media, served as the research subjects. Questionnaires, in-depth interviews, careful observation, and meticulous note-taking were used to collect data. The feasibility and effectiveness of the product were determined through descriptive qualitative and quantitative analysis of the data. The results of the study conducted at SD N Banjarejo indicate that the developed Truth or Dare card media was rated “very feasible” by both material experts and media experts, with an average feasibility percentage of 93.14%, placing it in the very good category. Trials involving fourth-grade students showed that, “this media effectively improved conceptual understanding, learning enthusiasm, and student interaction during the learning process. Therefore, the Truth or Dare card media is suitable for use as an alternative learning medium for Civics Education on the topic of Constitution and Norms in Society”.

Keyword: Learning Media, Truth or Dare Cards, Elementary School

History Article

Received 1 Agustus 2026

Approved 15 Agustus 2026

Published 28 September 2026

How to Cite

Wijayanti, K. S., Wardana, M. Y. S., & KHB. Moh A. (2026). Pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada Pembelajaran PPKn Materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat pada Siswa Kelas IV. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 125-133



Coresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ kharismasekaar@gmail.com

PENDAHULUAN

Guru memiliki tanggung jawab untuk membentuk pengalaman belajar siswa sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka mencapai potensi penuh mereka. Hanya dengan demikian kita akan memiliki generasi baru warga negara yang cerdas, imajinatif, dan berkomitmen pada kemajuan bangsa (Sari et al, 2019). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memotivasi anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Siswa perlu mengambil mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan mata pelajaran lainnya jika ingin mencapai potensi akademik dan pribadi mereka sepenuhnya. Bagian penting dari pengajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah membantu siswa berkembang menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, demokratis, dan berakhlak. Hal ini sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan keterampilan dan membentuk kepribadian serta budaya negara yang bermartabat. Siswa diharapkan menunjukkan sikap religius, nasionalis, mandiri, kooperatif, dan berintegritas melalui proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran PPKn, sesuai dengan Permendikbud No.20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan” (Suardi et al, 2019).

Pembelajaran PPKn pada jenjang sekolah dasar bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, serta norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat (Niar et al, 2024). Materi PPKn di sekolah dasar meliputi Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta norma sosial. Dalam penelitian ini, pembelajaran PPKn difokuskan pada materi konstitusi dan norma di masyarakat untuk siswa kelas IV sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Lubis, 2019).

Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Banjarejo adalah lokasi pengamatan pertama yang mengungkapkan dominasi berkelanjutan dari teknik ceramah dan buku teks sebagai satu-satunya sarana pengajaran di PPKn. Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga siswa terlihat kurang aktif, mudah bosan, dan sebagian besar hanya berperan sebagai pendengar pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta kesulitan mereka dalam memahami materi PPKn, khususnya pada materi konstitusi dan norma di masyarakat yang

bersifat abstrak. Selain itu, siswa cenderung menghafal konsep tanpa mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran kurang bermakna.

Salah satu fungsi penting media pembelajaran adalah membantu pendidik dalam membuat konsep-konsep kompleks lebih mudah diakses oleh murid-murid mereka (Mukarromah & Andriana, 2022). Media dapat berupa visual, audio, maupun audio-visual, baik cetak maupun digital, yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nurhalida et al, 2025). Namun, berdasarkan kondisi pembelajaran PPKn di SD Negeri Banjarejo, pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga tujuan pembelajaran PPKn belum tercapai secara optimal.

Temuan di lapangan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Penelitian oleh Refsiana (2025) menunjukkan bahwa, “penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong”. Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif siswa terbukti berbeda secara signifikan antara kedua kelompok. Dengan menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* sebagai alat pembelajaran, kelompok eksperimen menunjukkan kinerja rata-rata yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media pendidikan berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa di kelas.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fatima (2023) juga menunjukkan bahwa, “media *Truth or Dare* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan”. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kategori kurang sebelum menggunakan media *Truth or Dare* menjadi kategori baik setelah media tersebut diterapkan. Hasil ini memperkuat teori bahwa kemampuan siswa untuk mengingat pengetahuan meningkat secara signifikan melalui alat pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Banjarejo dan didukung oleh penelitian sebelumnya, inovasi diperlukan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas empat. Salah satu pilihan media alternatif adalah kartu *Truth or Dare*. Media ini dirancang sebagai permainan edukatif yang mendorong siswa untuk berpikir aktif, mengungkapkan pendapat mereka, berkolaborasi, dan memahami materi konstitusional serta norma-norma masyarakat dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Dengan pengembangan media kartu *Truth or Dare*, diharapkan pembelajaran PPKn di SD Negeri Banjarejo menjadi lebih interaktif, tidak monoton, dan mampu meningkatkan pemahaman serta sikap kewarganegaraan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan *Research and Development*, yang bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran, mengevaluasi kelayakan dan efektivitasnya, dan kemudian menerapkannya untuk pengajaran. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk penelitian yang berfokus pada pengembangan produk pendidikan yang inovatif dan aplikatif

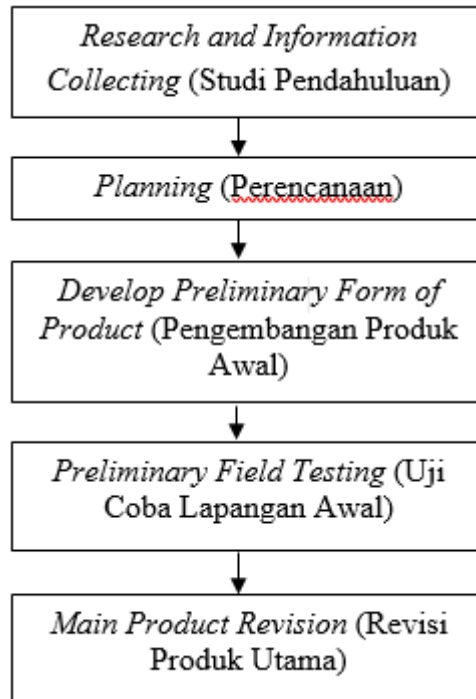
(Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah Borg & Gall, yang disederhanakan agar sesuai dengan keterbatasan waktu dan kondisi penelitian di sekolah dasar.

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini meliputi enam tahap utama.

1. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta analisis dokumen pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran PPKn.
2. Tahap kedua yaitu perancangan produk, meliputi penyusunan desain awal media kartu *Truth or Dare*, penentuan materi konstitusi dan norma di masyarakat, serta penyusunan instrumen penelitian.
3. Tahap ketiga adalah validasi ahli, yang melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, kebahasaan, serta desain media. Validasi ahli bertujuan untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diujicobakan (Borg & Gall, 1989).
4. Tahap keempat yaitu revisi produk, melakukan penyesuaian sebagai respons terhadap rekomendasi dan komentar dari para validator agar media lebih sesuai dengan kebutuhan audiens target dan tujuan program pendidikan.
5. Tahap kelima adalah uji coba terbatas, yang dilaksanakan pada siswa kelas IV untuk mengetahui kepraktisan dan keterterimaan media.
6. Tahap keenam yaitu uji coba lapangan, dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum tentang bagaimana reaksi pengajar dan siswa ketika media digunakan di kelas.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas IV, serta siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo. Berbagai metode digunakan untuk mengumpulkan data, termasuk survei, wawancara mendalam, observasi cermat, dan pencatatan teliti. Tujuan studi data ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan kartu *Truth or Dare* untuk mengajarkan PPKn memungkinkan dan seberapa sukses metode tersebut (Arsyad, 2017).

Salah satu cara untuk memeriksa data adalah melalui analisis deskriptif. Spesialis media dan material memberikan data tentang kelayakan proyek, sementara siswa berperan sebagai subjek uji coba dan guru berperan sebagai praktisi ahli. Proses penelitian dan pengembangan yang diuraikan oleh model ini terdiri dari sepuluh fase. Namun demikian, karena keterbatasan keuangan dan waktu, peneliti dalam studi ini hanya menerapkan langkah satu hingga lima, berikut tahap-tahap penelitian dan pengembangan:



Bagan 1. Langkah-Langkah Pengembangan Produk

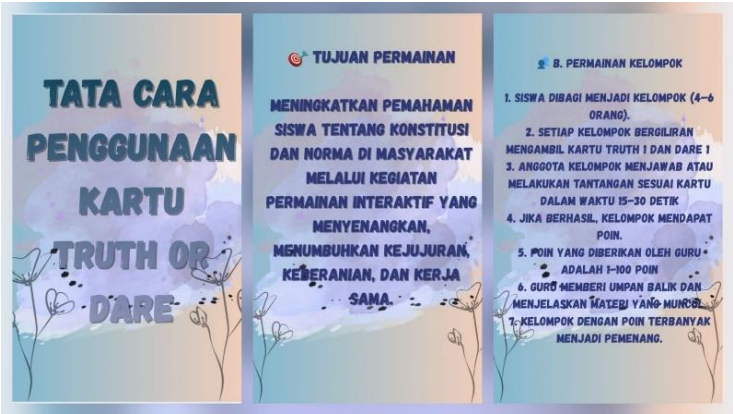
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Media Kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan melalui tahapan studi pendahuluan, perancangan, serta validasi ahli menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang siap digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil pengembangan mencakup penyempurnaan desain visual kartu, struktur permainan, serta kualitas materi yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil pengembangan media kartu *Truth or Dare*



Gambar 1. Hasil kartu *Truth or Dare*



Gambar 2. Buku Panduan



Gambar 3. Koin

1. Hasil Validasi Ahli

Para ahli di bidang materi dan media telah memvalidasi kartu *Truth or Dare*, dan hasilnya telah keluar. Persentase kesesuaian yang sangat baik, atau rata-rata, sebesar 93,14% telah tercapai. Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang dibuat sesuai dari segi konten, bahasa, dan presentasi. Kelayakan media pembelajaran merupakan indikator penting untuk memastikan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Arsyad, 2017). Selain itu, Borg dan Gall (1989) menegaskan bahwa proses validasi ahli merupakan tahap krusial dalam penelitian pengembangan untuk menjamin kualitas dan keberterimaan produk sebelum diujicobakan di lapangan.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan.

No	Kategori	Presentase Kelayakan	Kriteria
1	Validasi Ahli Media	100%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	90%	Sangat Layak

Hasil dari validator Ahli Media yaitu Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd menunjukkan hasil sebesar 100% dan dikategorikan “sangat layak” dengan keterangan media sudah layak digunakan namun masih ada sedikit revisi. Pada validasi ahli materi yaitu ibu Intan Rahmawati S.Pd., M. mendapat skor persentase 90% dengan kategori “sangat layak”.

2. Hasil Uji Coba Siswa dan Guru

Hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa kelas IV. Berdasarkan hasil angket respon siswa, sebagian besar siswa menyatakan senang dan tertarik menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan, serta mendorong interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini konsisten dengan temuan Sadiman et al. (2018), yang menemukan bahwa motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran semuanya meningkat dengan adanya media pembelajaran berbasis game.

Guna memperkuat hasil pengembangan dilakukan analisis dengan menggunakan angket. Adapun hasil angket respon siswa terhadap media Kartu *Truth or Dare* adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No.	Responden	Subjek	Skor perolehan	Skor Maksimal	Presentase Kelayakan	Kriteria
1	Peserta didik kelas IV SD Negeri Banjarejo	30	32,60	35	93,14%	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Banjarejo yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik, minat belajar siswa rendah, serta kreativitas dan partisipasi siswa belum optimal. Untuk memenuhi kebutuhan anak-anak sekolah dasar dengan lebih baik melalui pembelajaran yang menarik, menghibur, dan interaktif, *Truth or Dare Card Media* diciptakan.

Hasil uji coba terhadap 30 siswa kelas IV menunjukkan bahwa media Kartu *Truth or Dare* memperoleh respons sangat positif. Berdasarkan angket siswa dengan 7 indikator penilaian, diperoleh skor rata-rata 32,60 dari skor maksimal 35, yang setara dengan persentase kelayakan sebesar 93,14% dan termasuk kategori “Sangat Layak.” Mayoritas siswa menilai media ini menarik, mudah digunakan, memiliki instruksi yang jelas, serta mampu meningkatkan semangat, keaktifan, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias, aktif berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, dan berani mengekspresikan diri saat menjawab kartu Truth maupun menjalankan tantangan kartu Dare. Pembelajaran berbasis permainan ini menciptakan suasana kelas yang hidup, tidak membosankan, dan membantu siswa memahami materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat

dengan lebih mudah. Dari aspek desain, media dirancang dengan warna cerah, ilustrasi sederhana, dan ukuran huruf yang jelas sehingga sesuai dengan kebutuhan visual siswa sekolah dasar. Revisi desain, khususnya pada bagian box, dilakukan berdasarkan masukan ahli untuk meningkatkan daya tarik visual dan identitas produk. Dari aspek materi, konten kartu disusun secara kontekstual, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga mendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

Setelah dipoles, media ini akan sesuai untuk digunakan, berdasarkan validasi dari ahli materi, media, dan guru di kelas. Temuan penelitian sejalan dengan teori fun learning dan pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya permainan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, interaksi sosial, dan keterlibatan siswa. Dalam hal pembelajaran PPKn di kelas empat, media Kartu *Truth or Dare* dianggap sangat tepat, fungsional, menarik, dan produktif. Media ini memiliki efek positif pada keinginan siswa untuk belajar, tingkat keterlibatan mereka, dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi satu sama lain di kelas, sehingga direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar..

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan di Sekolah Dasar Negeri Banjarejo telah menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas empat dapat belajar tentang norma-norma masyarakat dan konstitusi melalui media kartu *Truth or Dare* di PPKn. Model yang digunakan adalah versi sederhana dari model Borg dan Gall, yang terdiri dari lima langkah: pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, dan revisi produk utama. Proses pengembangan dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas IV yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan keaktifan siswa.

Menurut temuan validasi dari para ahli media dan materi, media kartu *Truth or Dare* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Media ini dinilai telah memenuhi aspek tampilan, bahasa, kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, serta kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran para ahli semakin menyempurnakan kualitas media yang dikembangkan.

Kartu *Truth or Dare* telah mendapat sambutan antusias dari siswa dan pendidik. Terjadi peningkatan keterlibatan, antusiasme, dan minat siswa dalam kelas PPKn, dan siswa melaporkan peningkatan pemahaman mereka tentang konstitusi dan norma sosial. Media ini praktis, membuat pembelajaran menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran, menurut para guru.

Tujuan dari pengintegrasian media-media ini ke dalam kelas adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa lebih aktif. Guru juga perlu memberikan pengarahan yang jelas mengenai aturan permainan agar kegiatan berjalan tertib dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, S., Wardana, M. Y. S., & Saputra, H. J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Lubis, M. A. (2019). Pembelajaran ppkn (teori pengajaran abad 21 di SD/MI). Samudra Biru.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Niar, I., Muliati, S., & Haerani, N. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL SARAWETA*, 2(2), 152-161.
- Nurhalida, S., Rafiq, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), 96-108.
- Nurrahma Refsiana, N., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2025). Pengaruh Permainan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Sdn 12 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP).
- Sari, E. K., Wardana, M. Y. S., & Untari, M. F. A. (2019). Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Suardi, S., Herdiansyah, H., Ramlan, H., & Mutiara, I. A. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(1), 22-29.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Bandung: Alfabeta.