



Penerapan Media *Truth Or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Safar Muhaymin^{1*}, Muhajir², Musdalifah Syahrir³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

safarmuhaymin30@gmail.com^{1*}, muhajir@unismuh.ac.id²,

musdalifahsyahrir08@unismuh.ac.id³

Alamat: Jl. Sultan Alaudin No. 259, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: safarmuhaymin30@gmail.com

Abstract. *The main problem in this research is how to apply Truth or Dare card media to improve understanding of the material in PPKn learning for fifth grade students at SD Inpres Jongaya District. Tamalate City. Makassar. This research aims to determine the application of Truth or Dare card media to increase understanding in PPKn learning for fifth grade students at SD Inpres Jongaya District. Tamalate City. Makassar. This type of research is class action research (Class Action Research) which consists of two cycles where each cycle is carried out in two meetings. Research procedures include planning, implementing actions, observing, reflecting. The subjects in this research were fifth grade students at SD Inpres Jongaya District. Tamalate City. Makassar as many as 32 people. The results of the research show that in the first cycle there were 16 students who got a score ≥ 70 with a learning completion percentage of 50%. Meanwhile, in cycle II, there were 30 students who got a score of ≥ 70 with a learning completion percentage of 94%. Based on the research results above, it can be concluded that the application of Truth Or Dare media to fifth grade students at SD Inpres Jongaya, Tamalate District, Makassar City can improve understanding of the material in Civics learning.*

Keywords: *Truth Or Dare Media, Understanding Material, PPKn Learning*

Abstrak. Masalah utama dalam penelitian ini Bagaimana penerapan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar sebanyak 32 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Sedangkan pada siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 30 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 94%. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Truth Or Dare* pada siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec Tamalate Kota Makassar dapat meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn.

Kata kunci: *Media Truth Or Dare, Pemahaman Materi, Pembelajaran PPKn*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Di era yang semakin modern ini dengan berkembangnya berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pendidikan, maka perlu adanya penyesuaian pada tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan modern merupakan cara-cara belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, yang dilakukan untuk dapat mempersiapkan peserta dalam mengikuti arus perkembangan. Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu

pengetahuan tetapi juga mengajarkan peserta didik untuk mampu berpikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada kemajuan suatu bangsa (Mertasari & Ganing, 2021: 288) karena dengan melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa tersebut dapat ditingkatkan. Sumber daya manusia merupakan aset utama dalam membangun suatu bangsa, tidak terkecuali bagi bangsa Indonesia.

Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional yaitu melalui pendidikan formal. Pendidikan formal ini biasanya terjadi di sekolah melalui proses pembelajaran. Undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar” (Depdiknas: 2003).

Interaksi belajar mengajar yang baik adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui kegiatan belajar (Damayanti & Apriyanto, 2017: 236).

Dalam proses pembelajaran siswa akan dihadapkan dengan beberapa bidang studi atau mata pelajaran, salah satunya PPKN. PPKN adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa. Baik secara individu maupun anggota masyarakat, warga negara, dan makhluk ciptaan Tuhan yang maha esa. Untuk itu PPKN merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Namun banyak peserta didik yang menganggap PPKN merupakan pelajaran yang kurang menarik (Andara sefhiana & Dkk 2021)

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurang menariknya belajar PPKN, salah satunya yaitu kurangnya keterampilan pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran serta memotivasi peserta didik. Salah satu cara yang dilakukan guna meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Guru saat ini dituntut untuk lebih menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Bentuk dari media pembelajaran sendiri sangat beragam, dapat berupa media berbasis aplikasi digital, berbasis audio, audio-visual, dan realitas/obyek yang semua itu sengaja dibuat untuk menunjang terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan (Heru 2020:2). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar

untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Susanti, 2020: 952). Ada beberapa media pembelajaran yang sering digunakan, salah satunya game edukasi seperti permainan *Truth or Dare*. *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia yang artinya kebenaran dan *Dare* yang artinya berani. *Truth or Dare* merupakan permainan yang menggunakan dua macam kartu yaitu *truth* dan *dare* yang berisikan pertanyaan, pada kartu *truth* terdapat pertanyaan yang jawabannya akhirnya “iya” atau “tidak” sedangkan kartu *dare* terdapat pertanyaan yang membutuhkan jawaban akhirnya berupa penjelasan atau penjabaran dengan alasan yang tepat.

Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan *Truth or Dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada pemahaman dan hasil belajar siswa (Haq Ainul Muhammad 2021: 2)

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Jongaya pada tanggal 14 Mei 2023, dengan mewawancarai guru kelas V Ibu Mardiah Hikmah Yanti, S.Pd. Di peroleh informasi bahwa pada mata pelajaran PPKN, guru masih menggunakan model pembelajaran langsung atau kontekstual. Guru tersebut juga kurang mengembangkan media pembelajaran yang seharusnya bisa menambah minat belajar peserta didik. Padahal ada beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran PPKN terlihat lebih menarik di mata peserta didik. Salah satunya media pembelajaran berbentuk game edukasi permainan *Truth Or Dare*.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “penerapan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKN siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar”.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Yohana Sri Yekti B Manalu, dan Naeklan Simbolon (2023) yaitu dengan judul “Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Sub Tema 2 Kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Truth or Dare (TOD) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada tema 6 sub tema 2 di SDN No. 033911 Belang Malum. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada variabel yang diteliti. Penelitian di atas variable penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu media Truth or Dare dimana pada penelitian yang saya lakukan juga menggunakan media tersebut.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh sari et al 2020 Dkk yaitu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Truth Or Dare Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 003 Pulau Kijang Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar kelas V di SDN 003 Pulau Kijang. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu Penilaian Tindakan Kelas. Persamaan dengan penelitian yang akan lakukan adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu media truth or dare dimana pada penelitian yang peneliti akan lakukan juga menggunakan media tersebut.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Hardianti yaitu dengan judul “Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Pada Materi Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar”. Berdasarkan penelitian yang diatas, Hasil penelitian menunjukkan Tingkat kevalidan media permainan dari hasil validasi oleh 2 orang validator yaitu 3,4 yang berada pada kategori valid dan efektif untuk digunakan. Perbedaan penelitian di atas, dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada jenis penelitian yang akan digunakan. Yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti ialah penelitian penerapan dengan pendekatan kuantitatif. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti yang akan peneliti lakukan adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu media truth or dare dimana pada penelitian yang peneliti akan lakukan juga menggunakan media tersebut.

- d. Penelitian yang dilakukan Oleh Evi Nurul Indayanti 2016 yaitu dengan judul “Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp”. Berdasarkan penelitian yang diatas, Hasil penelitian menunjukkan pada penerapan media permainan truth or dare efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Perbedaan penelitian di atas, dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Adalah pada variabel yang diteliti. Penelitian di atas variable penelitiannya untuk meningkatkan hasil bealajar siswasedangkan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman maeri. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti yang akan peneliti lakukan adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu media truth or dare dimana pada penelitian yang peneliti akan lakukan juga menggunakan media tersebut.
- e. Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan (2023). Berdasarkan penelitian yang diatas, Hasil penelitian menunjukkan pada penerapan media permainan truth or dare efektif terhadap hasil belajar siswa Perbedaan penelitian di atas, dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Adalah pada variabel yang diteliti. Penelitian di atas variable penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman materi. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti yang akan peneliti lakukan adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu media truth or dare dimana pada penelitian yang peneliti akan lakukan juga menggunakan media tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau CAR (*Classroom Action Research*). PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Sesuatu yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.(Subyantoro 2009).

Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yang perlu diselidiki yaitu faktor input, faktor proses dan faktor output dimana faktor input yaitu untuk melihat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang masih kurang, dengan model pembelajaran yang diterapkan guru secara kontekstual, factor proses Untuk melihat pelaksanaan pembelajaran didalam menerapkan media *truth or dare* sedangkan faktor output Untuk melihat peningkatan

pemahaman siswa terhadap materi PPKN setelah penerapan media *truth or dare*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus akan dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan dan untuk tes akhir siklus atau evaluasi peningkatan pemahaman siswa. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, pengamatan dan refleksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi kondisi awal

Kondisi awal penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, enggan bertanya, dan kesulitan memahami materi. Suasana kelas menjadi sepi dan kurang interaktif. Hasil belajar siswa juga belum memuaskan, terlihat dari banyaknya nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi beberapa faktor penyebab rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji penerapan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKN siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar.

Hasil Deskripsi siklus I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa persiapan atau hal yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Skenario pembelajaran. Menyiapkan sumber, bahan dan media *Truth Or Dare* yang dibutuhkan dalam pembelajaran, Menentukan waktu pelaksanaan

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I berlangsung selama 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 13 dan 20 Mei 2024, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama- kedua

a) Kegiatan awal

Pelajaran dimulai dengan salam hangat dari guru, diikuti oleh doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas untuk menciptakan suasana belajar yang positif. Setelah memastikan kehadiran seluruh siswa, guru dengan jelas memaparkan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai. Untuk memberikan gambaran umum, guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari,

menekankan pentingnya penguasaan materi ini sebagai fondasi untuk memahami materi selanjutnya. Sebagai langkah awal, guru memberikan apresiasi terkait materi yang akan dibahas, merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa untuk memulai proses pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Untuk menguji pemahaman dan meningkatkan semangat belajar, guru menyiapkan kartu permainan yang berisi pertanyaan seputar upaya dan manfaat menjaga persatuan serta kesatuan, juga kartu tantangan yang berkaitan dengan materi tersebut. Setiap siswa bergiliran mengambil kartu, menjawab pertanyaan dengan benar, atau menyelesaikan tantangan yang tertera pada kartu. Selanjutnya, guru memimpin diskusi kelas mengenai persatuan dan kesatuan, mendorong siswa untuk berbagi pandangan tentang manfaatnya bagi bangsa dan negara, serta menyebutkan contoh upaya konkret untuk menjaga persatuan dan kesatuan. Guru berperan sebagai fasilitator, memastikan diskusi berjalan dengan tertib dan kondusif, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c. **Kegiatan penutup**

Sebagai penutup pembelajaran, siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, menegaskan poin-poin penting dan memastikan pemahaman yang mendalam. Kelas diakhiri dengan kegiatan berdoa, menumbuhkan rasa syukur atas ilmu yang diperoleh dan memohon keberkahan dalam penerapannya.

Adapun hasil tes evaluasi siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Tuntas/TidakTuntas
1	A	67	Tidak Tuntas
2	AZ	65	Tidak Tuntas
3	AQ	73	Tuntas
4	ADA	68	Tidak Tuntas
5	FLA	75	Tuntas
6	FADN	70	Tuntas
7	FR	60	Tidak Tuntas
8	H	73	Tuntas
9	MAK	70	Tuntas
10	MRJD	65	Tidak Tuntas
11	MAZJ	72	Tuntas
12	MFAG	65	Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Tuntas/TidakTuntas
13	MFS	73	Tuntas
14	MIR	70	Tuntas
15	MIR	70	Tuntas
16	MRA	63	Tidak Tuntas
17	MRS	67	Tidak Tuntas
18	NA	72	Tuntas
19	NT	65	Tidak Tuntas
20	N	75	Tuntas
21	NA	70	Tuntas
22	PM	84	Tuntas
23	RAP	73	Tuntas
24	SS	70	Tuntas
25	UK	60	Tidak Tuntas
26	AD	60	Tidak Tuntas
27	R	60	Tidak Tuntas
28	G	67	Tidak Tuntas
29	D	65	Tidak Tuntas
30	AFN	65	Tidak Tuntas
31	NM	60	Tidak Tuntas
32	DA	70	Tuntas
Rata-rata		70.21	Tidak Tuntas

Berdasarkan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar, ada 16 siswa yang hasil tes evaluasinya tidak tuntas karena memiliki jumlah nilai yang rendah dan ada 16 siswa yang tuntas. Dimana rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I ini adalah 70.21. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* pada siklus II. Berikut disajikan deskripsi setelah penerapan media pembelajaran *truth or dare* kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar.

Tabel 2. Statistik hasil belajar siswa siklus 1

Statistik	Nilai statistik
Subjek	32
Nilai Ideal	100
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	60
Rentang Nilai	24
Nilai Rata-Rata	70.21

Berdasarkan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar memiliki rata-rata nilai yang sedang, setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *Truth Or Dare* pada siklus I memiliki rata-

rata nilainya adalah 70.21 dari nilai ideal yang ditetapkan. Jika penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi hasil tes evaluasi siklus I

No	Skor	Kategori	Siklus 1	Presentase (%)
1	0-59	Sangat Rendah	0	0
2	60-69	Rendah	16	50
3	70-79	Sedang	15	47
4	80-89	Tinggi	1	3
5	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar, menunjukkan tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah dengan presentase (0%), 16 siswa pada kategori rendah dengan presentase (50%), 15 siswa pada kategori sedang dengan presentase 47%, 1 siswa pada kategori tinggi dengan presentase (3%) dan tidak ada siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase (0%.)

d. Tahap Pengamatan

Pengamatan ini dilaksanakan selama proses kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar. Peristiwa yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas harus di evaluasi dan masalah yang muncul digunakan sebagai bahan refleksi.

Tabel 4. Hasil analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus 1

No	Nama Siswa	Skor Pengamatan				Skor
		Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	
1	A	2	2	4	3	68.75
2	AZ	1	3	4	3	68.75
3	AQ	1	3	4	3	68.75
4	ADA	2	2	4	3	68.75
5	FLA	3	3	4	3	81.25
6	FADN	1	3	3	3	62.5
7	FR	1	2	2	3	50
8	H	2	3	4	3	75
9	MAK	1	3	4	2	62.5
10	MRJD	1	2	4	2	56.25

11	MAZJ	1	2	4	3	62.5
12	MFAG	1	3	4	2	62.5
13	MFS	2	2	4	3	68.75
14	MIR	2	2	3	3	62.5
15	MI	1	3	3	2	56.25
16	MRA	1	3	4	3	68.75
17	MRS	1	2	4	3	62.5
18	NA	2	3	4	3	75
19	NT	2	3	4	3	75
20	N	2	2	4	3	68.75
21	NA	2	3	4	3	75
22	PM	3	4	4	3	87.5
23	RAP	1	3	4	3	68.75
24	SS	2	3	4	2	68.75
25	UK	2	3	4	2	68.75
26	AD	1	3	2	2	50
27	R	1	3	3	3	62.5
28	G	1	2	3	2	50
29	D	1	3	4	3	68.75
30	AFN	1	3	4	3	68.75
31	NM	1	3	3	2	56.25
32	DA	1	2	4	3	62.5
Rata-rata (%)		37	67	92	68	66.00

Berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar pada siklus I pada tahap pengamatan keaktifan siswa yaitu (37%), pada tahap pengamatan perhatian siswa yaitu (67%, pada tahap pengamatan kedisiplinan siswa yaitu (92%), dan pada tahap pengamatan penugasan yaitu (68%).

e. Tahap Refleksi

Refleksi ini dilaksanakan setelah tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, penerapan media *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar. Hasil angket respon siswa pada siklus I merupakan salah satu bahan refleksi untuk perbaikan pada siklus II. Angket respons peserta didik pada tahap ini diberikan kepada 32 orang peserta didik setelah diterapkan media *Truth Or Dare*. Hasil analisis respons peserta didik terhadap media *Truth Or Dare* pada siklus 1 diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Respons Peserta Didik Siklus I

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase%			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	10	1 1	8	3	31. 25	34. 38	25. 00	9.38
2	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan media <i>truth or dare</i> menarik perhatian anda?	8	1 8	4	2	25. 00	56. 25	12. 50	6.25
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> meningkatkan pemahaman anda?	12	1 3	6	1	37. 50	40. 63	18. 75	3.13
4	Apakah anda mengerti dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?	15	1 0	4	3	46. 88	31. 25	12. 50	9.38
5	Apakah media <i>truth or dare</i> yang digunakan guru bisa dilihat dengan jelas	5	1 0	10	7	15. 63	31. 25	31. 25	21.8 8
6	Apakah anda dilibatkan guru dalam pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	6	1 0	8	8	18. 75	31. 25	25. 00	25.0 0
7	Apakah menurut Anda permainan ini cocok untuk semua usia di lingkungan sekolah?	8	1 6	6	2	25. 00	50. 00	18. 75	6.25
8	Apakah anda lebih termotivasi akan hal-hal yang ingin anda tanyakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media?	6	1 6	8	2	18. 75	50. 00	25. 00	6.25
9	Apakah penyampaian materi lebih muda dipahami dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa media <i>truth or dare</i> ?	8	1 7	6	1	25. 00	53. 13	18. 75	3.13
10	Apakah pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> , guru memberikan	9	1 4	7	2	28. 13	43. 75	21. 88	6.25

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase%			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
	kesempatan kepada anda untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran								
Rata-rata						27. 19	42. 19	20. 94	9.69

Berdasarkan tabel 4.5 persentase dari 10 item pernyataan pada siklus 1, diperoleh rata-rata respons peserta didik pada siklus 1 sebesar 69.38% dengan artian berada pada kategori kurang positif.

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran belum berhasil karena siswa belum aktif dan hasil belajar belum mencapai target. Beberapa siswa kurang fokus, motivasi bertanya masih rendah, dan kecenderungan bekerja individual masih terlihat. Perbaikan yang diperlukan meliputi peningkatan motivasi siswa, perbaikan instrumen media pembelajaran, dan memastikan keterlibatan aktif semua siswa. suasana yang menyenangkan.

Hasil deskripsi siklus II

a. Tahap perencanaan

Sebelum siklus II, dilakukan evaluasi siklus I dengan peneliti berkolaborasi dengan guru. Hasil dari evaluasi dari siklus II digunakan untuk memperbaiki pembelajaran yang akan dilakukan siklus II untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, lembar observasi pembelajaran, angket pembelajaran, media pembelajaran, penilaian proses pembelajaran dan tes yang di ujikan pada siklus II. Pada siklus II materi yang akan dipelajari adalah pentingnya menjaga kesatuan dan persatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II berlangsung selama 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei dan 30 Mei 2024, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama- Kedua**a) Kegiatan awal**

Penelitian diawali dengan salam hangat dari peneliti, diikuti oleh doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas untuk menciptakan suasana positif dalam pembelajaran. Setelah memastikan kehadiran seluruh siswa, peneliti memaparkan dengan jelas tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, peneliti memberikan apresiasi terkait materi yang akan disampaikan, mengaitkannya dengan pengetahuan atau pengalaman siswa sebelumnya. Sesi tanya jawab pun dibuka, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali lebih dalam tentang tujuan dan manfaat dari pembelajaran yang akan mereka jalani.

b) Kegiatan Inti

Untuk menguji pemahaman dan meningkatkan semangat belajar, guru menyiapkan kartu permainan *Truth Or Dare* yang berisi pertanyaan seputar pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, serta kartu tantangan yang berkaitan dengan materi tersebut. Setiap siswa bergiliran mengambil kartu, menjawab pertanyaan dengan benar, atau menyelesaikan tantangan yang tertera pada kartu. Selanjutnya, guru memimpin diskusi kelas mengenai persatuan dan kesatuan, mendorong siswa untuk berbagi pandangan tentang pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, serta menyebutkan contoh upaya konkret untuk mewujudkannya. Guru berperan sebagai fasilitator, memastikan diskusi berjalan dengan tertib dan kondusif, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c) Kegiatan Penutup

sebagai penutup pembelajaran, siswa dan guru bersama-sama merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari, memastikan pemahaman yang mendalam dan menjawab pertanyaan yang mungkin masih tersisa. Kelas diakhiri dengan kegiatan berdoa, sebagai ungkapan rasa syukur atas ilmu yang diperoleh dan harapan agar ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan.

Adapun hasil tes evaluasi siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	Tuntas/Tidak Tuntas
1	A	75	Tuntas
2	AZ	77	Tuntas
3	AQ	85	Tuntas
4	ADA	79	Tuntas
5	FLA	90	Tuntas
6	FADN	95	Tuntas
7	FR	65	Tidak Tuntas
8	H	89	Tuntas
9	MAK	77	Tuntas
10	MRJD	78	Tuntas
11	MAZJ	75	Tuntas
12	MFAG	85	Tuntas
13	MFS	91	Tuntas
14	MIR	90	Tuntas
15	MI	85	Tuntas
16	MRA	85	Tuntas
17	MRS	88	Tuntas
18	NA	90	Tuntas
19	NT	89	Tuntas
20	N	93	Tuntas
21	NA	90	Tuntas
22	PM	95	Tuntas
23	RAP	88	Tuntas
24	SS	90	Tuntas
25	UK	84	Tuntas
26	AD	68	Tidak Tuntas
27	R	90	Tuntas
28	G	85	Tuntas
29	D	80	Tuntas
30	AFN	83	Tuntas
31	NM	85	Tuntas
32	DA	85	Tuntas
rata-rata		84.5	Tuntas

Berdasarkan pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa penerapan media *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar, ada 2 siswa yang hasil tes evaluasinya tidak tuntas karena memiliki jumlah nilai yang rendah dan ada 30 siswa yang tuntas. Dimana rata-rata nilai hasil belajar pada

siklus I ini adalah 84.5. Oleh karena itu, Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap siklus II sudah mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Tabel 6. Statistik hasil belajar siswa siklus II

Statistik	Nilai statistik
Subjek	32
Nilai Ideal	100
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	65
Rentang Nilai	30
Nilai Rata-Rata	84.5

Berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa penerapan media *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar memiliki rata-rata nilai yang sedang, setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *Truth Or Dare*. pada siklus II memiliki rata-rata nilainya adalah 84.5 dari nilai ideal yang ditetapkan. Jika penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare*. untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 7. Frekuensi hasil tes evaluasi siklus II

No	Skor	Kategori	Siklus II	Persentase (%)
1	0-59	Sangat rendah	0	0
2	60-69	Rendah	2	6
3	70-79	Sedang	6	19
4	80-89	Tinggi	14	44
5	90-100	Sangat tinggi	10	31
Jumlah			32	100

Berdasarkan pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare*. untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar, menunjukkan tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah dengan presentase (0%), 2 siswa pada kategori rendah dengan presentase (6%), 6 siswa pada kategori sedang dengan presentase (19%), 14 siswa pada kategori tinggi dengan presentase (44%) dan 10 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase (31%).

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru untuk menilai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN menggunakan media permainan kartu *Truth Or Dare*.. Pengamatan proses pembelajaran ini menggunakan angket yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 8. Hasil analisis aktivitas Siswa dalam pembelajaran Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Pengamatan				Skor
		Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	
1	A	2	2	4	4	75
2	AZ	2	4	3	3	75
3	AQ	3	3	4	4	87.5
4	ADA	2	2	4	3	68.75
5	FLA	4	4	4	4	100
6	FADN	3	4	3	3	81.25
7	FR	2	3	3	3	68.75
8	H	4	3	4	4	93.75
9	MAK	3	3	4	4	87.5
10	MRJD	2	3	4	4	81.25
11	MAZJ	2	3	4	4	81.25
12	MFAG	2	3	4	3	75
13	MFS	3	3	4	4	87.5
14	MIR	2	4	4	3	81.25
15	MI	2	3	3	4	75
16	MRA	3	3	4	4	87.5
17	MRS	2	3	4	3	75
18	NA	3	4	4	4	93.75
19	NT	3	4	4	4	93.75
20	N	3	4	4	4	93.75
21	NA	3	4	4	4	93.75
22	PM	4	4	4	4	100
23	RAP	2	3	4	4	81.25
24	SS	3	3	3	4	81.25
25	UK	3	3	4	4	87.5
26	AD	2	3	2	3	62.5
27	R	2	3	4	4	81.25
28	G	3	3	3	4	81.25
29	D	3	3	4	3	81.25
30	AFN	2	3	4	3	75
31	NM	3	4	3	4	87.5
32	DA	2	3	4	4	81.25
	Rata-rata	65	81	93	92	82.75

Pada siklus II ini siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dalam kegiatan inti siklus II, pembelajaran dimulai dengan penjelasan oleh peneliti tentang materi menjaga kesatuan dan persatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Lalu peneliti membagikan media permainan *Truth Or Dare*. Metode yang direncanakan oleh peneliti dan guru ini dinilai dapat memancing siswa untuk mengutarakan pendapatnya dan dapat mensiasati media pembelajaran yang digunakan karena keterbatasan sarana yang dimiliki oleh sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran tampak semua siswa ikut berpartisipasi dengan cukup baik. Pada siklus ini interaksi antara guru dan peserta didik sudah cukup baik dan beberapa siswa terlihat aktif mengeluarkan pendapat. Disini seorang guru berperan untuk membimbing dan mengarahkan siswa jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Peneliti bersama guru berkolaborasi untuk merefleksikan penerapan tindakan pada siklus II dan mengevaluasi hambatan-hambatan yang masih ditemui. Refleksi ini digunakan untuk menyempurnakan dan merumuskan tindakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya yang akan dilakukan guru.

Tabel 9. Hasil analisis aktivitas Siswa dalam pembelajaran Pada Siklus II

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	23	9	0	0	71.88	28.13	0.00	0.00
2	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan media <i>truth or dare</i> menarik perhatian anda?	18	12	2	0	56.25	37.50	6.25	0.00
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> meningkatkan pemahaman anda?	15	13	4	0	46.88	40.63	12.50	0.00
4	Apakah anda mengerti dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?	21	10	1	0	65.63	31.25	3.13	0.00
5	Apakah media <i>truth or dare</i> yang digunakan guru bisa dilihat dengan jelas	11	13	7	1	34.38	40.63	21.88	3.13

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
6	Apakah anda dilibatkan guru dalam pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	6	15	8	3	18.75	46.88	25.00	9.38
7	Apakah menurut Anda permainan ini cocok untuk semua usia di lingkungan sekolah?	14	18	0	0	43.75	56.25	0.00	0.00
8	Apakah anda lebih termotivasi akan hal-hal yang ingin anda tanayakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media?	6	24	2	0	18.75	75.00	6.25	0.00
9	Apakah penyampaian materi lebih muda dipahami dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa media <i>truth or dare</i> ?	8	17	6	1	25.00	53.13	18.75	3.13
10	Apakah pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> , guru memberikan kesempatan kepada anda untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran	13	19	0	0	40.63	59.38	0.00	0.00
Rata-rata						42.19	46.88	9.38	1.56

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN siklus II dikatakan berhasil, karena presentase keberhasilan siswa sebesar 89.6% dari subjek penelitian. Hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan. Yaitu 30 siswa tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Oleh karena itu, setelah penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare*.di siklus II ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota makassar dengan menerapkan dan menyempurnakan penggunaan media pembelajaran *Truth Or Dare*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus berlangsung selama 2 kali pertemuan, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pra siklus penelitian ini mengidentifikasi masalah utama, yaitu kurang optimalnya strategi pembelajaran konvensional yang digunakan

guru. Hal ini mendorong peneliti untuk menerapkan media pembelajaran *Truth Or Dare* sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013. Hasil pengamatan dari pra siklus ini dijadikan bahan evaluasi dan rencana tindak lanjut pada siklus 1.

Siklus I berfokus pada implementasi awal media *Truth Or Dare*. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan, namun masih terdapat beberapa kendala seperti kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan motivasi untuk bertanya, serta kecenderungan untuk bekerja secara individual. Selanjutnya pada siklus II melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Media pembelajaran *Truth Or Dare* diperbaiki untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ditemukan sebelumnya, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada pemahaman siswa. Pada tahap awal (Pra siklus), nilai rata-rata kelas tergolong rendah, yaitu 54.84, dengan mayoritas siswa belum mencapai standar kelulusan. Setelah penerapan strategi pembelajaran yang baru pada Siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 70.21, menandakan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa. Lebih lanjut, pada Siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 84.5, melebihi target yang ditetapkan, dan sebagian besar siswa berhasil mencapai standar kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang baru telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa setelah Penerapan media pembelajaran *Truth or Dare* pada siklus I menunjukkan hasil yang beragam dalam meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya. Meskipun tingkat kedisiplinan siswa cukup tinggi (92%), aspek keaktifan (37%) dan perhatian (67%) masih perlu ditingkatkan. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Antusiasme siswa meningkat, terlihat dari partisipasi aktif mereka selama pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa juga membaik, dengan beberapa siswa berani mengungkapkan pendapatnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam respons positif siswa terhadap media pembelajaran *Truth Or Dare*. Pada siklus I, rata-rata respons positif mencapai 69,38%, menunjukkan respon yang kurang positif dari siswa. Sedangkan setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus II, respons peserta didik melonjak menjadi 89,06%,

menunjukkan peningkatan yang sangat positif. Hasil ini membuktikan bahwa media *Truth Or Dare* sangat efektif dan diterima dengan antusias oleh siswa. Peningkatan respons positif ini mencerminkan keberhasilan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media *Truth Or Dare* Berhasil Meningkatkan Pemahaman materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota Makassar. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Meilan, Dkk.2017) Media *Truth or Dare* adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas mereka. Ini juga sejalan dengan penelitian oleh (Sari et al. 2020) yang berjudul Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang menjelaskan bahwa Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* dalam kegiatan pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata posttest menjadi 79,43 dari nilai rata-rata pretest sebelumnya. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ayunda Fanny 2021)) yang juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Begitu pun dengan penelitian oleh (Indayanti 2016) tentang "Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP" menunjukkan bahwa kelas yang diterapkan permainan *Truth or Dare* terbukti memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan permainan tersebut.

Adapun perbandingan hasil tes setelah dilaksanakan siklus I Dan II adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Perbandingan Hasil Tes Evaluasi pada Siklus I dan II

Siklus	Indikator Keberhasilan	Tidak Tuntas	Tuntas	Presentase Ketuntasan	Kategori
I	0-70	16	16	50%	Tidak meningkat
II	71-100	2	30	94%	Meningkat

Berdasarkan table di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan siklus I dan II. Pada siklus II, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 94% atau 30 siswa. Sementara itu, pada siklus I, terdapat 50% atau 16 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Truth Or Dare* dapat Meningkatkan

Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas V Sd Inpres Jongyayya Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Truth or Dare* pada siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar berhasil meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn. Peningkatan ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar PPKn yang meningkat dari 70,21 pada siklus I menjadi 84,5 pada siklus II. Demikian pula, pada indikator keberhasilan belajar siswa, terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, terdapat 16 orang (50%) siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar (nilai < 70), sedangkan pada siklus II jumlah tersebut menurun menjadi hanya 2 orang (6%). Sebaliknya, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 70) meningkat dari 16 orang (50%) pada siklus I menjadi 30 orang (94%) pada siklus II.

Saran

- a. Melalui media *Truth or Dare*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan. Dengan berpartisipasi dalam permainan, peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk belajar secara aktif, saling berinteraksi, dan membangun pemahaman yang lebih baik
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat untuk penelitian di masa mendatang

DAFTAR REFERENSI

- Adam, Andi. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 55.
- Ainul, Haq muhammad. 2021. "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa." 1.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayunda Fanny, Cintya Devi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9(2):108. doi: 10.33603/ejpe.v9i2.5074.
- Azis, Abdul. 2018. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 3:39.

- Damayanti, Sri, and M. Tohimin Apriyanto. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 02:236.
- Dkk, Andara sefhiana &. 2021. "Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar." 5.
- Dkk, Purba a ramen &. 2020. *Teknologi Pendidikan*. edited by P. A. Ramen. medan.
- Dwiyatmi, sri harini. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- enisari aprilia komang. 2020. *Penalaran Abad 21*. edited by enisari aprilia Komang. cv jejak, anggota IKAPI.
- Fadilah, Aisyah dkk. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." 1.
- Heru, Muslim aji. 2020. *Media Pembelajaran PKN Di SD*. edited by Muslim Aji heru. jawa tengah.
- Indayanti, Evi Nurul. 2022. "Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP." *E-Journal UNESA* 4(02):1–4.
- Jacobsen, David A. 2009. *Methods for Teaching (Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswat TK-SMA)*. edited by Pustaka pelajar. Yogyakarta.
- Januaripin, Muhammad. 2023. *Buku Ajar Media Dan Teknologi Pendidikan*. setia s pu. Yogyakarta: penerbit K- Media.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sucipto, and Risman Sikumbang. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Meilan, Wise, Salastri Rohiat, and Hermansyah Amir. 2017. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card Dan Truth and Dare." *Alotrop* 1(1):39–43. doi: 10.33369/atp.v1i1.2715.
- Ndiung, Sabina, and Mariana Jediut. 2020. "Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 98.
- Netriwati, and Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Press Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Nurfadillah, Sefty. 2021. *Media Pembelajaran*. sukabumi: cv jejak, anggota IKAPI.
- Pahleviannur, muhammad Rizal. dk. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas*. sukoharjo: cv.pradina pustaka grup.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahim Bulkia. 2020. *Media Pendidikan*. edited by P. Vita. Depok: PT raja grafindo persada.

- Sardiman. 2009. *Interaksi Dan Motivasi Belajarmengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Anggit Paramita, Ali Mashari, and Qomario. 2020. "Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)." *Ahsanta Jurnal Pendidikan* 6(1):25–32.
- Sinta, mertasari putu, and Nyoman Ganing Ni. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." 4.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Badan penerbit universitas diponegoro.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryani, Nunuk, and Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto, B. 2019. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah, Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanti, Nelni. 2020. "Pengembangan Media Video Powtoon Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD."
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 103–4.
- Windayanti, Sri, Muhajir Muhajir, and Rismawati Rismawati. 2024. "Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKN Di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar." *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 2(1):304–23.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.