

**PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI PADA PEMBELAJARAN PPKn
SISWA KELAS V SD INPRES JONGAYYA
KEC. TAMALATE KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Safar Muhaymin

105401119220

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Safar Muhaymin** NIM 105401119220, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 258 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 19 Shafar 1446 H/24 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Senin 26 Agustus 2024**.

Makassar, 19 Shafar 1445 H
24 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

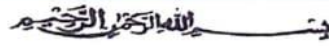
1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.**
 2. **Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.**
 3. **Rismawati, S.Pd., M.Pd.**
 4. **Dr. Abdul Asiz, S.Pd., M.Pd.**

(.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NIM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kec.Tamalate Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Safar muhaymin
NIM : 105401119220
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 24 Agustus 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muhajir, M.Pd.

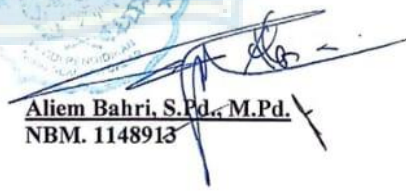

Musdalifah Svahrir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NIDN. 0901107602


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Safar Muhaymin**

Nim : 105401119220

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Penerapan Media Truthbor Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Safar Muhaymin



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Safar Muhaymin**
Nim : 105401119220
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan plagiasi (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat pernyataan

Safar Muhaymin

MOTTO

“Maka Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 94: ayat 5)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. PERCAYA PROSES itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Edwar satria)

Dengan penuh syukur, saya persembahkan karya ini kepada kedua orang tua saya yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan doa, keluarga saya yang senantiasa menjadi penyemangat, dosen pembimbing yang sabar membimbing, teman-teman seperjuangan, serta almamater tercinta yang telah memberikan begitu banyak ilmu dan pengalaman berharga.

ABSTRAK

Safar Muhaymin. 2024. *Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhajir dan Pembimbing II Musdalifah Syahrir

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*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, tuhan semesta alam, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia serta kasih sayang yang tiada hentinya kepada penulis. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada nabi muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. *Alhamdulillah*, atas segala rahmat dan pertolongan-nya, penulisan dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Penerapan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKN siswa kelas V SD Inpres Jongayya Kec.Tamalate Kota Makassar”

Penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penyusunan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak.

Dalam kata pengantar sederhana ini, dengan kerendahan hati saya ucapkan banyak terima kasih kepada ibunda saya yang tersayang Rosmini dan ayahanda tercinta Mursidin selaku orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi atau selama proses penyusunan skripsi ini dan ucapan terima kasih yang tak terhingga pula kepada:

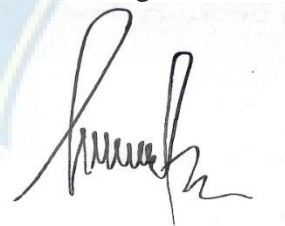
Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. H.Abdul Rakhim Nanda, ST., MT., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib. M.Pd.. Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,

M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Kepada teman-teman, sahabat yang telah memberi semangat, bantuan dan doa sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Semoga amal kebaikan dan budi mereka selalu mendapat ridho dan rahmat dari Allah SWT. Seiring do'a dan ucapan terima kasih penulis mengharapkan tegur sapa, kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang budiman. Karena penulis sadar bahwa hanya kepada Allah-lah semuanya akan kembali. Wallahu A'lam bis Showab.

Makassar, Agustus 2024



Safar Muhaymin

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	I
SURAT PERNYATAAN.....	II
SURAT PERJANJAN.....	III
MOTTO	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kerangka Berpikir.....	24
C. Hasil Penelitian Relevan	25

D.	Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN		29
A.	Jenis Penelitian.....	29
B.	Lokasi Penelitian dan subek penelitian.....	29
C.	Faktor yang diselidiki.....	30
D.	Prosedur Penelitian.....	30
E.	Instrumen penelitian.....	33
F.	Teknik Pengumpulan data.....	34
G.	Teknik Analisis Data.....	36
H.	Indikator keberhasilan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
A.	Deskripsi Kondisi Awal.....	40
B.	Deskripsi Siklus I.....	42
C.	Deskripsi Siklus II.....	52
D.	Hasil Penelitian.....	62
E.	Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		71
A.	Kesimpulan	71
B.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek penelitian	29
Tabel 3. 2 kriteria penilaian aktivitas siswa	37
Tabel 3. 3 kriteria angket respon siswa	38
Tabel 4. 1 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	45
Tabel 4. 2 Statistik hasil belajar siswa siklus 1	46
Tabel 4. 3 Frekuensi hasil tes evaluasi siklus I	47
Tabel 4. 4 Hasil analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus 1	48
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Respons Peserta Didik Siklus I	49
Tabel 4. 6 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	55
Tabel 4. 7 Statistik hasil belajar siswa siklus II	57
Tabel 4. 8 Frekuensi hasil tes evaluasi siklus II	57
Tabel 4. 9 Hasil analisis aktivitas Siswa dalam pembelajaran Pada Siklus II.....	58
Tabel 4. 10 Hasil analisis aktivitas Siswa dalam pembelajaran Pada Siklus II.....	60
Tabel 4. 11 Statistik Hasil Belajar Siswa	62
Tabel 4. 12 Presentase Aktivitas Siswa dalam pembelajaran.....	63
Tabel 4. 13 Data hasil respon peserta didik.....	64
Tabel 4. 14 Perbandingan Hasil Tes Evaluasi pada Siklus I dan II.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	25
Gambar 3. 1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2015).....	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	76
Lampiran 2 Instrumen PTK: Format Observasi / Pengamatan	80
Lampiran 3 Lembar aktivitas siswa	88
Lampiran 4 Lembar observasi guru	89
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal	90
Lampiran 6 Soal Tes.....	92
Lampiran 7 Angket respon siswa terhadap penerapan media	93
Lampiran 8 Media pembelajaran Truth or dare.....	95
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan	96
Lampiran 10 Kartu Kontrol Penelitian.....	100
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 jawaban 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 dimata 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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah penulis lakukan, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru tersebut kurang mengembangkan media pembelajaran yang seharusnya bisa menambah minat belajar peserta didik.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran langsung atau konstektual.
3. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantara-Nya:

a. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu permainan ToD ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan lebih seru dan menyenangkan sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk terus belajar.

b. Bagi guru

Dengan adanya media ini guru dapat menyampaikan materi lebih seru dan menyenangkan sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk terus belajar. Permainan ToD juga bisa memasukkan pertanyaan tentang pengetahuan umum yang berhubungan dengan materi, sehingga siswa dapat menambah wawasan lebih luas.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran berbasis kartu permainan ToD ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dapat menjadi promotor dalam pengembangan media pembelajaran ToD ini untuk meningkatkan eksistensi sekolah dibidang pengembangan media pembelajaran terbaru.

d. Bagi peneliti

Sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif, dan harapannya media yang peneliti buat dapat dipakai di semua sekolah yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. *Kajian Teori*

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah, Aisyah.dkk 2023).

Dengan kata lain, media adalah semua bentuk penghubung untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan antusiasme, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap sesuai dengan tujuan dari informasi yang dialamatkan. Penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan mengajar dapat membantu pencapaian belajar atau hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Suryani & Dkk, 2018: 2-3).

Adapun National Educational Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca,

atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Zainiyati, 2017: 62).

Pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa yang direncanakan untuk disampaikan, untuk menggiatkan dan mendorong peserta didik yang merupakan proses merangkai suatu situasi belajar (yang terdiri dari ruang kelas, peserta didik, dan materi kurikulum) agar lebih mudah (Suryosubroto, 2019: 23).

Menurut (Purba, A & Dkk 2020:23). Bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat melibatkan seseorang atau lebih dalam suatu upaya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, norma positif, serta nilai-nilai yang berasal dari banyak sumber dalam suatu proses belajar. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengatur, mengorganisasi lingkungan di sekitar audiens dengan tujuan menumbuhkan serta mendorong semangat audiens untuk melakukan suatu pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat digunakan sehingga terwujud pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran siswa, perasaan perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Adam 2021:55).

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang terdapat dalam proses pembelajaran guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar memudahkan pencapaian suatu pembelajaran yang telah dirumuskan (Tafonao, 2018: 103).

Sedangkan, Menurut (Netriwati and Sri Lena :5-6) Media Pembelajaran adalah bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk tujuan agar interaksi komunikasi pendidikan dengan guru dan peserta didik dapat berjalan dengan tepat dan efisiensi. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Wibawanto,(Nurfadillah 2021) mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Pengertian media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) memberikan definisi, yaitu segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih semangat belajar. Contoh media pembelajaran buku, Over Head Projector (OHP), televisi, kaset, dan lain-lain. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya

kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa(Rahim Bulkia 2020:19).

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan menyampaikan suatu pengetahuan tertentu kepada peserta didik agar mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan Pendidikan dan tujuan pembelajaran disekolah.

b. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Secara umum kedudukan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. kedudukan media dalam sistem pembelajaran yaitu sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran akan menyalurkan pesan kepada peserta didik agar lebih jelas dan mempermudah proses pembelajaran. Kedudukan media sebagai perantara antara guru sebagai komunikator dengan peserta didik sebagai komunikan. Diawali dari ide yang berupa bahan materi ajar, penetapan tujuan pembelajaran, proses pengkodean yaitu pemilihan model, metode, dan media yang digunakan, selanjutnya guru menerangkan dengan menggunakan media yang telah ditentukan(Januaripin, M 2023:8-9)

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu menciptakan minat dan motivasi dalam belajar, dapat menyediakan informasi , dan memberi instruksi(Suryani & Dkk, 2018: 8). Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi

dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Adapun beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tercantum makna keaktifan yaitu sebagai penghubung, penyalur, dan lain sebagainya. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar ini memiliki fungsi utama dari fungsi-fungsi lainnya.

2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan suatu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang memiliki maksud ataupun makna yang benar-benar dapat dipahami oleh peserta didik. Adapun bahasanya tersebut meliputi lambang (simbol) yang berasal dari pikiran ataupun perasaan yang telah menjadi satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini memiliki ciri-ciri umum yaitu kemampuan untuk menyimpan, merekam, melestarikan, mentransportasikan peristiwa ataupun objek. Berdasarkan ciri-ciri umum ini, media memiliki dua kemampuan, diantaranya yaitu mengatasi keterbatasan Indera dan mengatasi batas-batas ruang dan waktu.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi Fiksatif merupakan fungsi yang berhubungan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu

objek atau kejadian yang sudah lama terjadi seperti sejarah

5. Fungsi Distributif

Fungsi ini dalam media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah dan jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan juga biaya.

6. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting seperti fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi mendorong peserta didik dalam proses belajar.

Jadi fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dimana memudahkan komunikasi, menambah informasi serta memotivasi peserta didik. Fungsi media pembelajaran akan maksimal dengan tepat jika pemilihan media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran, kondisi, serta situasi.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2019: 3) mengemukakan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan yaitu:

1. Media yang memiliki ukuran panjang dan lebar saja, disebut juga media grafis/dua dimensi, misalnya gambar, komik, poster, diagram
2. Media yang memiliki beraneka bentuk model, meliputi model susun, diorama sehingga disebut juga media tiga dimensi
3. Media proyeksi meliputi film, penggunaan OHP, dan slide

4. Media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan.

Jadi dalam perkembangannya , secara garis besar media terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu media visual (yang hanya dapat dilihat) , media audio (yang hanya dapat didengar), dan media audiovisual (yang dapat dilihat dan didengar). Media pembelajaran yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu media visual.

e. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, menurut Kustandi, dkk (2013: 86-87), adapun kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media , antara lain :

1. Sesuai tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.
4. Pendidik terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograh harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

f. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Beberapa ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2016: 6) antara lain:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

g. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu untuk mendukung aktivitas pembelajaran dengan cara memfasilitasi, salah satunya digunakan sebagai sarana mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok (Priadi, 2017: 23).

h. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2016: 26-27), yaitu :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak-anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada

peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Media pembelajaran juga menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan suatu media . Dengan adanya media pembelajaran yang variatif, maka proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih menarik.

2. Permainan *Truth and Dare*

a. Pengertian Permainan Truth Or Dare

Permainan *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi *Truth Or Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth Or Dare* ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran. Permainan *Truth Or Dare* ini menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna biru yang bertuliskan "*Truth*" di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah kartu *Dare*, yakni kartu berwarna kuning yang bertuliskan "*Dare*" di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang sudah ada. Kartu terbuat dari kertas manila dan asturo berwarna merah yang masing-masing berukuran 5 cm x 8 cm.

b. Tata cara permainan *Truth Or Dare*

Cara memainkan permainan *Truth and Dare* melalui tiga tahap yaitu:

- 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.
 - a) Permainan dimulai dengan memutar spin wheel,
 - b) Kelompok yang terpilih akan memilih kartu yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).
 - c) Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin, misalnya kartu *Truth*, kartu *Truth* ini menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan kartu *dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.
 - d) Bagi kelompok yang menjawab benar akan di beri poin 100 dan jika salah pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain.
 - e) Kelompok yang memiliki poin tertinggi serta kompak dalam kerja sama kelompok yang akan menjadi pemenang.
 - f) Waktu untuk berpikir 45 detik.
- 2) Tahap kedua, tahap inti. Pada tahap inti permainan di jalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah di sepakati.
- 3) Tahap ketiga, tahap penutupan. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth Or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.

c. Kelebihan permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantara-Nya:

- 1) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan,

sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.

- 2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- 3) Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.

d. Kekurangan media permainan *Truth Or Dare*:

- 1) Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- 2) Jika tidak bisa manajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- 3) Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.

3. Model Games Based Learning

Game based learning merupakan suatu model pembelajaran yang dalam bahasa indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, karena permainan mempunyai suatu tujuan yaitu bersenang-senang. Game based learning merupakan suatu model yang digunakan menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan mudah. Game based learning ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus agar dapat membantu dalam proses kegiatan belajar

Dalam pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain (Noviyanti Gladis Vella 2018)

4. Pemahaman materi

a. Pengertian Pemahaman Materi

Menurut, Sardiman (2009:42) menjelaskan bahwa Pemahaman materi tidak hanya sekedar ingin tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipahami. Pemahaman dalam belajar tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologis yang lain.

Sedangkan Jacobsen (2009) menjelaskan bahwa memahami adalah tingkatan selanjutnya dalam ranah kognitif yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan pemahamannya dengan mengubah atau memanipulasi informasi. Memahami tidak hanya sekedar mengingat saja, tetapi juga mensyaratkan siswa untuk mentransformasikan informasi ke dalam suatu bentuk yang dapat mereka pahami.

Sependapat dengan, Sudjana (2005) mengatakan bahwa "tipe hasil belajar yang tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman". Dalam Taksonomi Bloom (1956) juga sependapat bahwa kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan, namun tidaklah berarti pengetahuan tidak perlu ditanyakan karena untuk dapat memahami harus mengenal dan mengetahui terlebih dahulu.

Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu: 1) Pemahaman terjemahan (tingkat rendah), 2) Pemahaman penafsiran (tingkat kedua) dan 3) Pemahaman ekstrapolasi (tingkat tinggi). Ketiga tingkatan pemahaman tersebut

saling terkait satu sama lain. Pemahaman siswa dimulai dari tingkat rendah yaitu siswa masih menerjemahkan informasi yang disampaikan, kemudian siswa mulai memilah-milah menafsirkan informasi yang ada dan selanjutnya di analisis pada tingkatan lebih tinggi yaitu ekstrapolasi. Banyaknya pendapat dan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa pemahaman (Understanding) memiliki proses pembelajaran setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman memiliki arti sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Pemahaman tanpa hal tersebut keterampilan, pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Materi

pemahaman berhubungan dengan kompetensi untuk menjelaskan pengetahuan yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat menerjemahkan atau menyebut kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri. Indikator atau kata kerja operasional dalam pemahaman antara lain adalah membedakan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum, dan memperkirakan. Memahami sesuatu dengan baik sesuai dengan kata kerja operasional tidak dapat terjadi secara langsung secara tiba-tiba, tetapi juga melalui proses dan tahapan pemahaman baik secara fisik maupun psikologis.

5. Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran

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(Sari, Mashari, and Qomario 2020)

(Windayanti, Muhajir, and Rismawati 2024) Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran dengan materi yang mengajarkan akan nilai nilai demokrasi dan juga mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambungan. Dalam pembelajaran PPKn perlu adanya pemahaman dan pengembangan siswa yang dapat bersifat langsung terkait dengan individu siswa dan pengalaman nyata mereka serta masalah kewarganegaraan. Guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran PPKn. Banyak faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran PPKn yang belum tercapai salah satunya adalah metode maupun media pembelajaran yang diterapkan oleh guru

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri siswa, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Pertama, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kedua, membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan

untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Proses pembelajaran PPKn di sekolah masih banyak yang menerapkan pembelajaran bersifat *One Way Traffic* atau bersifat satu arah. Pembelajaran hanya berpusat pada transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada murid, sehingga pembelajaran bersifat pasif dan tidak memberi keleluasaan kepada siswa atau menggali materi lebih dalam dan tidak mencerminkan kelas PPKn sebagai laboratorium demokrasi.

Dalam pembelajaran PPKn dapat di simpulkan bahwa pembelajaran PPKn adalah sebuah interaksi antara pendidik dengan siswa yang berusaha memberikan nilai edukatif agar dapat meningkatkan tingkat kepercayaan siswa yang lebih baik dan pembentukan diri siswa yang beragam dari segi agama, sosial-budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dimuatkan dalam Pancasila.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membekali dan memantapkan peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara Indonesia yang Pancasila dengan negara dan sesama warga negara. Dengan kemampuan dasar tersebut diharapkan seorang calon guru mampu menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari,

memiliki kepribadian yang mantap, berfikir kritis, bersikap rasional, etis, estetis, dan dinamis, berpandang luas, bersikap demokratis dan berkeadaban (Dwiyatmi 2012)

Tujuan mata pelajaran PPKn adalah untuk menjadikan peserta didik agar. (1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam kegiatan; (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

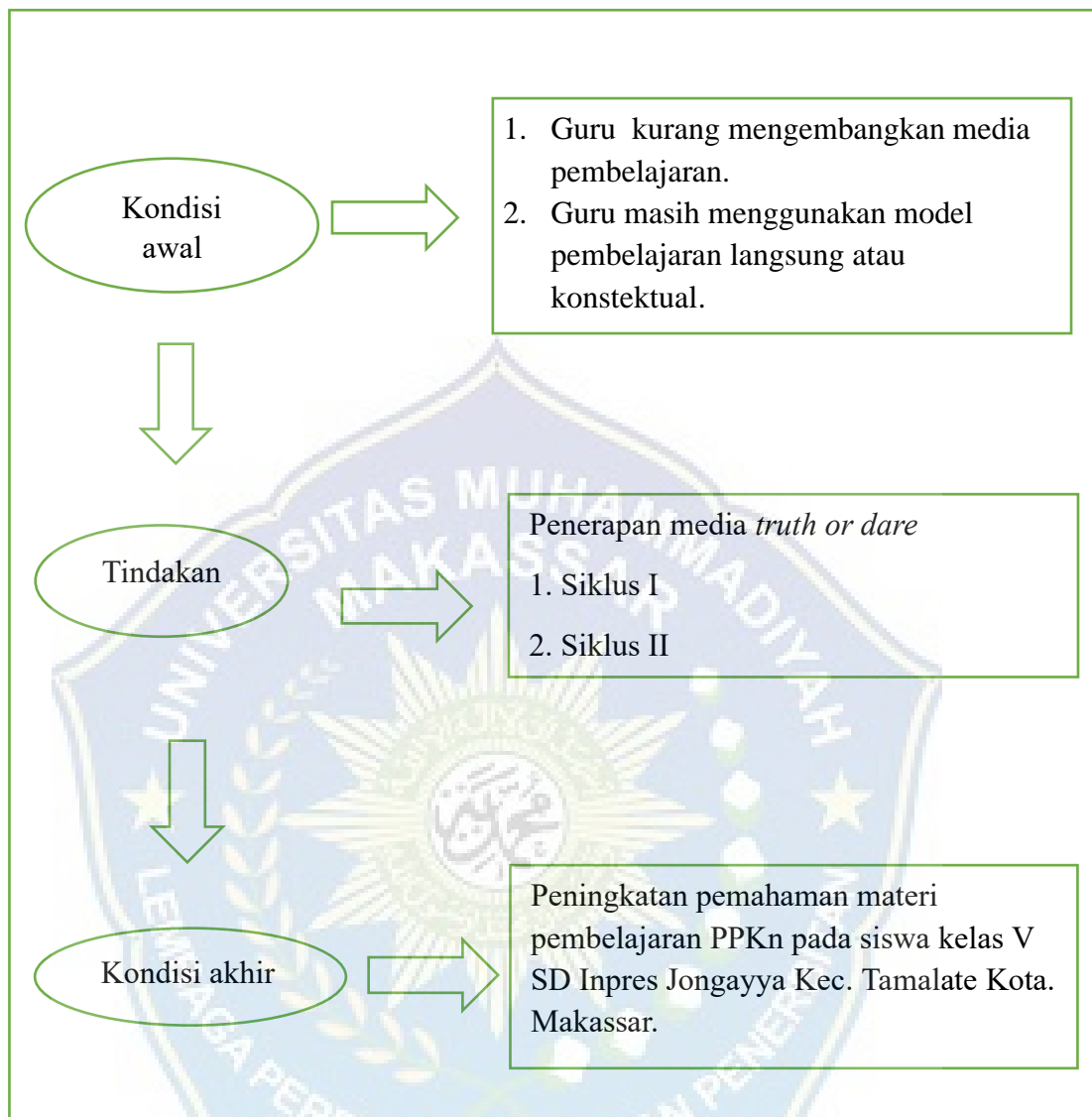
Tujuan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar adalah untuk menjadikan warganegara yang baik yaitu warganegara yang sadar akan hak dan kewajibannya serta selalu berpikir kritis terhadap isu kewarganegaraan di negaranya serta mau mengikuti kemajuan teknologi modern Azis, Abdul(2018:39).

B. Kerangka Berpikir

Di Sekolah Dasar V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota. Makassar mata pelajaran PPKN merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa kelas V dalam proses pembelajaran. Alasannya keterbatasan sumber belajar, baik dalam bentuk buku teks maupun materi sumber daya lainnya, dapat mempengaruhi pemahaman siswa, Materi yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan perkembangan siswa dapat membuat mereka sulit memahami pelajaran.

Selain itu, banyak istilah atau konsep-konsep tertentu dalam materi PPKn mungkin sulit dipahami oleh siswa karena keterbatasan pemahaman bahasa, terutama jika istilah-istilah tersebut bersifat teknis atau memiliki makna mendalam. Olehnya itu dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn diperlukan suatu model atau media pembelajaran yang dapat menjadikan murid aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya sendiri. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam PTK adalah media Truth or Dare. Media ini dapat membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, serta membantu mereka untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. 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.

2. Penelitian yang dilakukan oleh anggit paramita sari 2020 Dkk yaitu dengan judul “Pengaruh Media Kartu Truth Or Dare Terhadap hasil Belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar kelas V di SD negeri 2 labuhan bandar lampung. 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.
3. 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.

4. 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.

5. Penelitian yang dilakukan oleh ima siti fatimah 2023 yaitu “Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. 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.

D. Hipotesis Tindakan

Dalam suatu penelitian hipotesis sangat penting. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Adapun hipotesis tindakan yang ingin dicapai yaitu : “Jika menggunakan media *Truth Or Dare*, Peningkatan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongayya Kec. Tamalate Kota. Makassar dapat meningkat.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis 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 praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. (Subyantoro 2009)

B. Lokasi Penelitian dan subek penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Jongaya yang beralamat di, Kecamatan tamalate, Kota Makassar .

2. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Jongaya sebanyak 32 orang yang terdiri dari 18 Siswa laki-laki dan 14 Siswa Perempuan.

Tabel 3. 1 Subjek penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kelas V	18	14	32

C. Faktor yang diselidiki

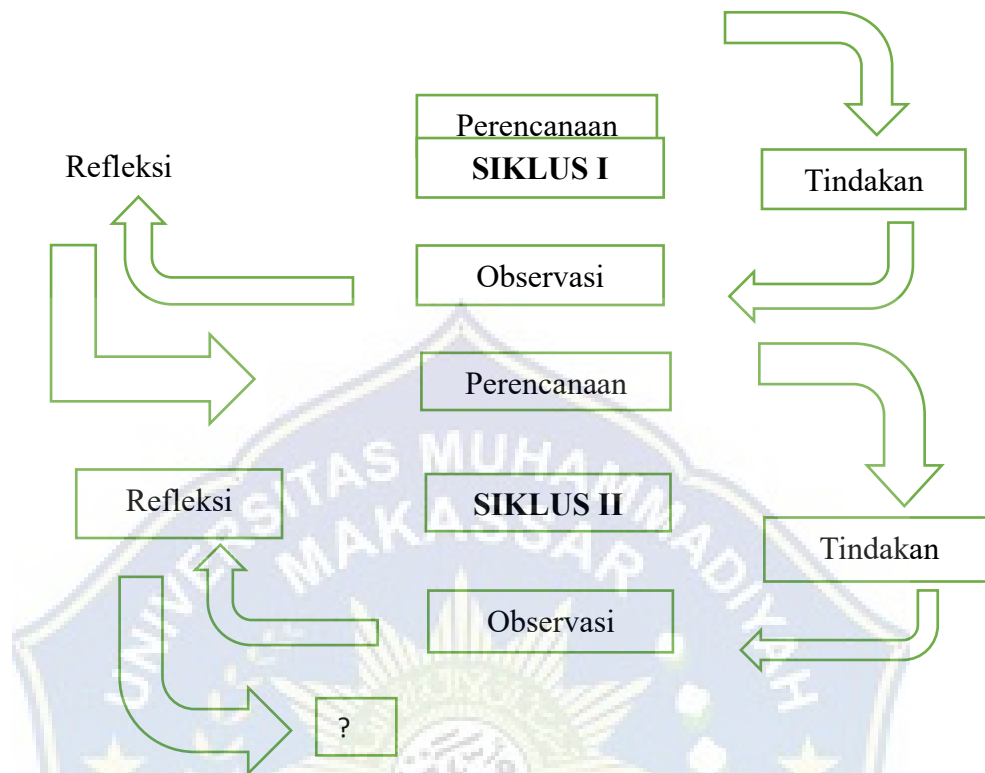
Adapun yang menjadi faktor penelitian ini adalah:

1. Factor Input, yaitu untuk melihat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang masih kurang, dengan model pembelajaran yang diterapkan guru secara kontekstual.
2. Faktor Proses, Untuk melihat pelaksanaan pembelajaran, didalam menerapkan media *truth or dare*.
3. Faktor Output, Untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PPKn setelah penerapan media *truth or dare*.

D. Prosedur Penelitian

Perencanaan prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang atas dalam beberapa siklus, setiap siklus saling berkaitan. Artinya, pelaksanaan siklus I akan dilanjutkan pada siklus II yang merupakan pelaksanaan perbaikan dari siklus I. Apabila hasil siklus II masih belum maksimal, maka dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya. Setiap siklus itu terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Adapun skema dari penelitian ini adalah:



Gambar 3. 1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2015)

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Skenario pembelajaran.
- c. Menyiapkan sumber, bahan dan media *Truth Or Dare* yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- d. Menentukan waktu

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mulai melaksanakan tindakan yakni pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.

3. Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan tindakan berupa pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti mengamati dan mencatat proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa, interaksi guru dan siswa, antara siswa dengan siswa dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah dibuat pada tahap perencanaan tindakan pengamatan yang dilakukan secara menyeluruh terhadap semua kejadian selama proses siswa, antara siswa dengan siswa dengan menggunakan instrumen pengumpulan data. Kegiatan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengamatan secara langsung terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali yang sudah dilakukan. Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui hal apa saja yang harus diperbaiki. Evaluasi hasil tindakan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Evaluasi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan guru.
- b. Evaluasi terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan post test.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karenanya observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Refleksi

berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana hasil belajar masih rendah. Dan pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan siklus II untuk mengetahui pencapaian target yang diinginkan, sehingga siklus tindakan ini untuk membuktikan apakah terjadi perubahan dan peningkatan pemahaman setelah siswa memperoleh tindakan pada siklus I. Apabila pada siklus II pencapaian target belum tercapai, maka dilakukan tindakan dengan siklus selanjutnya (siklus III).

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu unsur penelitian yang sangat penting, Karena fungsi sebagai sarana pengumpulan data yang banyak menentukan keberhasilan suatu penelitian. Oleh karena itu, instrumen harus relevan dengan masalah dan aspek yang harus di ukur.

Berdasarkan masalah yang akan diteliti, maka digunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

a. Observasi

Pedoman observasi merupakan alat yang digunakan dalam mengamati secara langsung objek yang ada hubungannya dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui pemahaman siswa kelas V SD Inpres Jongaya

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok peneliti menempuh langkah pendekatan tes akhir pembelajaran. Tes akhir diberikan kepada subjek penelitian untuk mengetahui data pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Bentuk tes yang digunakan yaitu tes berupa essay yang terdapat pada LKS.

c. Angket

Angket atau kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang pembelajaran, asalkan dibuat secara sederhana dan memuat pertanyaan yang dapat direspons oleh siswa secara terbuka. (Pahleviannur 2022)

F. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada Empat, yaitu:

a. Tes

Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah. Tes diartikan juga sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau tanggapan dengan mengukur tingkat kemampuan seseorang (Ndiung & Jediut, 2020: 98). Tes pada penelitian ini yaitu tes kemampuan awal sebelum media kartu *Truth Or Dare* di terapkan (*post test*)

dan tes untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diterapkan media kartu *Truth Or Dare*. (*pre test*).

b. Angket

Angket atau kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang pembelajaran, asalkan dibuat secara sederhana dan memuat pertanyaan yang dapat direspon oleh siswa secara terbuka (Pahleviannur 2022)

c. Observasi

Teknik pengamatan (*observation*) adalah cara pengumpulan data yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti baik dalam situasi khusus di dalam laboratorium maupun situasi alamiah. Untuk mengetahui kondisi awal lapangan dan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum dan sesudah penerapan media *Truth Or Dare*.

d. Dokumentasi

(Enisari Aprilia Komang 2020) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dari uraian tersebut, kegiatan dokumentasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh bukti dari kegiatan tertentu yang dilakukan sebelumnya dan dipergunakan semestinya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif :

1. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi, yang ditunjukkan oleh nilai hasil tes yang diperoleh siswa setiap akhir pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan aktivitas belajar siswa yang diamati selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Data pengamatan yang telah diperoleh dengan cara memberikan skor berdasarkan pedoman penskoran terhadap pelaksanaan aktivitas siswa sesuai kriteria yang telah dibuat, dihitung kemudian presentasi skor aktivitas pada masing-masing siswa dihitung dengan

Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicapai

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes.

2. Analisis Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Aktivitas siswa adalah kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran melalui penerapan media *Truth or Dare*. Data hasil belajar diolah dengan cara mencari besarnya nilai yang diperoleh siswa. Untuk mencari besarnya nilai yang diperoleh siswa.

Rumus:

$$AP = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan ;

AP : Nilai presentase yang dicari

$\sum P$: Banyak siswa melakukan aktivitas

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa

Kemudian hasil aktivitas siswa tersebut dikategorikan dalam kriteria presentasi Dalam penentuan kriteria penilaian tentang hasil observasi maka, dikelompokkan menjadi 4 kriteria presentasi menurut Suharsimi Arikunto (2015: 246) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 kriteria penilaian aktivitas siswa

No	Aktivitas %	Kriteria
1	86 - 100	Sangat baik
2	76-85	baik
3	60- 75	cukup
4	55-59	kurang
5	54	Kurang baik

3. Analisis Respon Siswa

Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran melalui penerapan media *truth or dare*. Analisis yang digunakan untuk mengetahui respon siswa adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$PR = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PR = Persentase per item

P = skor item

N = Jumlah responden

Analisis yang digunakan untuk mengetahui rata-rata keseluruhan item respon siswa adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$PR = \frac{\sum P}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PR = Persentase respon siswa

$\sum P$ = jumlah rata-rata skor per item

N = jumlah item

Tabel 3. 3 kriteria angket respon siswa

No	Presentase %	Kategori
1	86 - 100	Sangat positif
2	71 - 85	positif
3	50 - 70	Kurang positif
4	1- 49	Tidak positif

Hasil nilai rata-rata yang di peroleh pada siklus I dan siklus II selanjutnya dibandingkan. Hal ini untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pada pemahaman materi siswa . Jika terjadi peningkatan, maka di

simpulkan bahwa penerapan media *truth or dare* dapat meningkatkan pemahaman materi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

H. Indikator keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika minimal 85% subjek penelitian mencapai nilai KKM 70. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman materi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *truth or dare* setelah diberikan tindakan.

Indikator khusus untuk mencapai suatu indikator keberhasilan adalah:

- a. Siswa dianggap telah menuntaskan belajarnya jika memperoleh nilai 70. Jika siswa tidak mencapai standar nilai minimal itu, maka siswa dinyatakan belum tuntas. Jika nilai yang diperoleh siswa ≥ 70 , maka siswa sudah dinyatakan mencapai standar SD Inpres Jongaya
- b. kelas dianggap telah mencapai ketuntasan jika 85% siswa telah mencapai ketuntasan yaitu mencapai nilai ≥ 70 .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran PPKn yang berlangsung di kelas V SD Inpres Jongaya Kec. Tamalate Kota Makassar. Observasi ini dilaksanakan sebelum tindakan atau siklus penelitian dimulai. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam mengajar. Kondisi pembelajaran dengan metode ini belum optimal karena pembelajaran bersifat satu arah, terfokus pada guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Interaksi antara guru dan siswa masih terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa juga enggan bertanya atau mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi kepada guru.

Setelah melakukan tindakan penelitian, peneliti menggali lebih dalam mengenai keaktifan siswa di kelas melalui wawancara langsung dengan siswa setelah pembelajaran selesai. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran. Mereka hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa ada yang berani bertanya atau mengungkapkan kesulitan yang mereka alami. Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak fokus pada penjelasan guru, sehingga suasana kelas menjadi sepi dan kurang interaktif. Meskipun guru memberikan kesempatan untuk bertanya, siswa tetap enggan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan saat ini belum optimal. Metode ceramah atau konvensional belum mampu mencapai tujuan Kurikulum 2013 Revisi yang menekankan pada keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran mereka, sehingga tercipta interaksi timbal balik yang dinamis antara guru dan siswa. Interaksi yang baik ini akan menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif, serta berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Temuan ini diperkuat oleh pernyataan guru kelas yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa masih sangat kurang. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar mata pelajaran PPKn yang belum memuaskan. Hal ini terlihat dari banyaknya nilai pra siklus siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan pada tindakan pra siklus berdasarkan hasil observasi dan pengamatan. Beberapa evaluasi yang muncul pada tahap ini antara lain: penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, penyampaian materi yang bersifat satu arah tanpa adanya tanggapan dari siswa, serta kurangnya pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi Pra siklus, diperlukan perbaikan dalam penggunaan metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti tertarik untuk

menerapkan media *Truth Or Dare* sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. 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.

B. Deskripsi Siklus I

1. 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

2. Tahap pelaksanaan

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

a. Pertemuan pertama

1) 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.

2) 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. Proses pelaksanaan kartu truth or dare: Guru menjelaskan aturan permainan dengan antusias, Permainan dimulai dengan memutar spin wheel, Setiap siswa bergiliran mengambil satu kartu, bisa "Truth" atau "Dare", secara acak. Jika mengambil kartu "Truth", siswa harus menjawab pertanyaan dengan jujur dan jelas. Teman-teman lain dapat memberikan tambahan atau koreksi jika diperlukan. Jika mengambil kartu "Dare", siswa harus menyelesaikan tantangan dengan kreatif dan berani. Siswa lain memberikan semangat dan tepuk tangan meriah. 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.

3) 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.

b. Pertemuan kedua

1. Kegiatan Awal

Pelajaran diawali 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.

2. Kegiatan inti

Melanjutkan pembelajaran sebelumnya, guru menjelaskan materi lanjutan dengan rinci dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, siswa diminta mengisi angket. Selanjutnya, guru mengadakan tes individu yang berlangsung selama 45 menit untuk menilai pemahaman siswa secara menyeluruh.

3. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup pembelajaran, guru merangkum poin-poin penting mengenai persatuan dan kesatuan, menegaskan kembali konsep-konsep utama yang telah dibahas. Lebih dari sekadar kesimpulan, guru memberikan penguatan kepada siswa tentang betapa pentingnya persatuan dan kesatuan bagi bangsa Indonesia. Guru menekankan bahwa persatuan dan kesatuan adalah fondasi kokoh yang menjaga keutuhan negara, mendorong kemajuan, serta menciptakan masyarakat yang harmonis dan sejahtera.

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

Tabel 4. 1 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Tuntas/Tidak Tuntas
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
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

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Tuntas/Tidak 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 4. 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 4. 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%).

3. 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. 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%).

4. 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. 5 Hasil Analisis Respons Peserta Didik Siklus I

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase%			
		SS	S	T S	STS	SS	S	TS	STS
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	10	11	8	3	31. 25	34. 38	25. 00	9.38
2	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan	8	18	4	2	25. 00	56. 25	12. 50	6.25

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase%			
		SS	S	T S	STS	SS	S	TS	STS
	media <i>truth or dare</i> menarik perhatian anda?								
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> meningkatkan pemahaman anda?	12	13	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	10	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	10	1 0	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	10	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	16	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	16	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	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	9	14	7	2	28. 13	43. 75	21. 88	6.25

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase%			
		SS	S	T S	STS	SS	S	TS	STS
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 ini digunakan untuk mengetahui tindakan pada siklus I sudah dapat ditentukan berhasil atau belum. Hasil evaluasi pada siklus I ini akan dijadikan acuan dalam melakukan tindakan selanjutnya. Berdasarkan pengamatan pada siklus I pada mata pelajaran PPKn belum dikatakan berhasil karena siswa belum aktif mengikuti pelajaran dan jumlah siswa yang mempunyai skor minimal KKM belum mencapai 85%.

Adapun evaluasi pada tindakan siklus I ini yaitu, selama proses pembelajaran, terdapat beberapa catatan mengenai perilaku siswa. Terlihat bahwa beberapa siswa kurang fokus saat guru menyampaikan materi, lebih memilih bercanda dengan teman sebangku. Selain itu, motivasi siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru masih rendah. Kecenderungan untuk bekerja secara individual juga terlihat jelas, dengan siswa yang masih enggan mengemukakan pendapat mereka. Bahkan saat mengerjakan tes, kegaduhan masih terjadi dan beberapa siswa tidak bekerja secara mandiri.

Dari hasil refleksi siklus I, maka perbaikan yang diperlukan adalah Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, beberapa langkah perlu diambil. Pertama, penting untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani mengemukakan

pendapat mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman, serta memberikan apresiasi atas setiap partisipasi siswa. Kedua, instrumen media *Truth Or Dare* yang digunakan perlu diperbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Instruksi yang jelas dan pertanyaan yang relevan dengan materi akan membantu siswa lebih terlibat dalam permainan. Terakhir, perlu dipastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dalam permainan *Truth Or Dare*. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berpartisipasi, serta menciptakan suasana yang menyenangkan.

C. Deskripsi Siklus II

1. 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 diujikan pada siklus II. Pada siklus II materi yang akan dipelajari adalah pentingnya menjaga kesatuan dan persatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.

2. Tahap pelaksanaan

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

a. Pertemuan pertama

1) 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.

2) 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. Guru menjelaskan aturan permainan dengan antusias, Permainan dimulai dengan memutar spin wheel, Setiap siswa bergiliran mengambil satu kartu, bisa "Truth" atau "Dare" secara acak. Jika mengambil kartu "Truth", siswa harus menjawab pertanyaan dengan jujur dan jelas. Teman-teman lain dapat memberikan tambahan atau koreksi jika diperlukan. Jika mengambil kartu "Dare", siswa harus menyelesaikan tantangan dengan kreatif dan berani. Siswa lain memberikan semangat dan tepuk tangan meriah 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.

3) 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.

b. Pertemuan kedua

Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pelajaran diawali 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 membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, guru memberikan apresiasi terkait materi yang akan disampaikan, mengaitkannya dengan pengetahuan atau pengalaman siswa sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk

mempersiapkan siswa dalam menerima materi baru dengan antusias.

2) Kegiatan inti

Guru melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan materi yang merupakan kelanjutan dari pertemuan sebelumnya. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami terkait materi yang telah disampaikan. Untuk mengukur tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran, mereka diminta mengisi angket yang telah disiapkan. Sebagai evaluasi akhir, siswa mengikuti tes individu dalam satu sesi yang berlangsung selama 45 menit.

3) Kegiatan Penutup

sebagai penutup pembelajaran, guru merangkum poin-poin penting mengenai persatuan dan kesatuan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, menegaskan kembali konsep-konsep utama yang telah dibahas. Lebih dari sekadar kesimpulan, guru memberikan penguatan kepada siswa tentang betapa pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan di ketiga lingkungan tersebut. Guru menekankan bahwa persatuan dan kesatuan adalah kunci terciptanya keluarga yang harmonis, sekolah yang kondusif, serta masyarakat yang aman dan sejahtera.

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

Tabel 4. 6 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

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	Tuntas/Tidak 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 4. 7 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 4.2 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 4. 8 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%).

3. 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 4. 9 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.

4. 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 4. 10 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
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	6	24	2	0	18.75	75.00	6.25	0.00

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
	tanayakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media?								
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.

D. Hasil Penelitian

1. Analisis hasil belajar siswa

Tabel 4. 11 Statistik Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai statistik siklus 1	Nilai statistik siklus 2
Subjek	32	32
Nilai Ideal	100	100
Nilai Tertinggi	84	95
Nilai Terendah	60	65
Rentang Nilai	24	30
Nilai ketuntasan	50%	94%
Σ skor siswa	2247	2704
Nilai Rata-Rata	70.21%	84.5%

Berdasarkan jumlah rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 1 maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$NP = \frac{2247}{32} \times 100\%$$

$$NP = 70.21\%$$

Sedangkan berdasarkan jumlah rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 2 maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$NP = \frac{2704}{32} \times 100\%$$

$$NP = 84.5\%$$

Berdasarkan tabel dan rata-rata nilai perolehan siswa di atas, pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 70,21 dengan rentang nilai 60 hingga 84 mengindikasikan pemahaman yang beragam, dengan 50% siswa belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata naik menjadi 84, dengan rentang nilai 65 hingga 95. dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 94%, menunjukkan bahwa media *Truth or Dare*

berhasil meningkatkan pemahaman. Peningkatan signifikan ini menegaskan bahwa media *Truth or Dare* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak positif pada pemahaman materi secara keseluruhan.

2. Analisis aktivitas siswa selama pembelajaran

Tabel 4. 12 Presentase Aktivitas Siswa dalam pembelajaran

NO	Rata-rata				Rata-rata (%)
	keaktifan	perhatian	kedisiplinan	penugasan	
Siklus 1	37	67	92	68	66.00
Siklus 2	65	81	93	92	82.75

Berdasarkan jumlah rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum P}{\sum n} \times 100\%$$

$$AP = \frac{37 + 67 + 92 + 68}{4} \times 100\%$$

$$AP = 66\%$$

Sedangkan jumlah rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus II maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum P}{\sum n} \times 100\%$$

$$AP = \frac{65 + 81 + 93 + 92}{4} \times 100\%$$

$$AP = 82.75\%$$

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa setelah Penerapan media *Truth or Dare* memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa kelas V selama proses pembelajaran. Pada siklus I, rata-rata hasil pengamatan siswa adalah 66% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil pengamatan siswa mengalami peningkatan menjadi 82.75% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Peningkatan keaktifan ini berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik dan suasana kelas yang lebih dinamis.

3. Analisis Respon peserta didik

Tabel 4. 13 Data hasil respon peserta didik

No	Pernyataan	Siklus 1		Siklus 2	
		skor	Kategori (%)	skor	Kategori(%)
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	65.63	Kurang positif	100.00	Sangat positif
2	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan media <i>truth or dare</i> menarik perhatian anda?	81.25	positif	93.75	Sangat positif
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> meningkatkan pemahaman anda?	78.13	positif	87.50	Sangat positif
4	Apakah anda mengerti	78.13	positif	96.88	Sangat positif

	dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?				
5	Apakah media <i>truth or dare</i> yang digunakan guru bisa dilihat dengan jelas	46.88	Tidak positif	75.00	Positif
6	Apakah anda dilibatkan guru dalam pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	50.00	Kurang positif	65.63	Kurang positif
7	Apakah menurut Anda permainan ini cocok untuk semua usia di lingkungan sekolah?	75.00	positif	100.00	Sangat positif
8	Apakah anda lebih termotivasi akan hal-hal yang ingin anda tanyakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media?	68.75	Kurang positif	93.75	Sangat positif
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> ?	78.13	positif	78.13	Positif
10	Apakah pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> , guru memberikan kesempatan kepada anda	71.88	positif	100.00	Sangat positif

	untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran				
	Rata-rata	69.37	Kurang positif	89.06	Sangat positif

Berdasarkan jumlah rata-rata item angket respon siswa pada siklus

I maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$PR = \frac{\sum P}{n} \times 100\%$$

$$PR = \frac{693.75}{10} \times 100\%$$

$$PR = 69.37\%$$

Sedangkan jumlah rata-rata item angket respon siswa pada siklus II maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$PR = \frac{\sum P}{n} \times 100\%$$

$$PR = \frac{890.63}{10} \times 100\%$$

$$PR = 89.06\%$$

Berdasarkan analisis respon peserta didik terhadap Penerapan media *Truth or Dare* mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik. Pada siklus 1, rata-rata respons mencapai 69,37% dengan kategori kurang positif, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang merasakan manfaat dan kesenangan dalam pembelajaran menggunakan media ini dan masih perlu dilakukan perbaikan. Peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus II, di mana rata-rata respons melonjak menjadi 89,06%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengalami perbaikan dan proses pembelajaran dengan *Truth or Dare*, peserta didik

semakin antusias dan merasa lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Secara keseluruhan, hasil analisis respons peserta didik ini menegaskan bahwa media *Truth or Dare* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

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

Tabel 4. 14 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.

E. 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%) aspek penugasan (68%) dan perhatian (67%) masih perlu ditingkatkan. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan yaitu pada aspek kedisiplinan (65%), aspek perhatian (81%), aspek kedisiplinan (93%) dan aspek penugasan (92%). 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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.

B. SARAN

1. 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
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat untuk penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 PowtoonBerbasis Problem Based Learning PadaMateri 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.
- Vella, Noviyanti Gladis. 2018. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA No Title." 6:112.
- 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.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPT SPFSD Inpres Jongaya
 Kelas / Semester : 5 / 2
 Tema : Benda-Benda di Sekitar Kita (Tema 9)
 Sub Tema : Benda dalam Kegiatan Ekonomi (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : PPkn
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca tentang persatuan dan kesatuan, siswa dapat menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang contoh peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, siswa dapat menuliskan dan mempresentasikan makna penting persatuan dan kesatuan bangsa dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berlatih mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Orientasi/ Apersepsi /Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a (Religius dan Integritas) • Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. • Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya 	10 menit

Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan teks bacaan pada siswa. • Siswa mengamati bacaan pada buku siswa. (Mandiri) • Setelah mengamati, siswa membaca teks materi pada buku siswa. • Selanjutnya, guru mengajak siswa bertanya jawab secara klasikal. (Collaburation) <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membaca teks materi pada buku siswa. Teks ini digunakan untuk menjembatani dengan materi sebelumnya. • Siswa membaca teks materi terkait makna persatuan dan kesatuan. (Literasi) <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mendiskusikan makna penting kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan pada halaman sebelumnya. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengidentifikasi peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pencerminan sikap menjalin persatuan dan kesatuan. 	35 menit
Penutup	A. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian

Mengetahui

Makassar, 13 Mei 2024

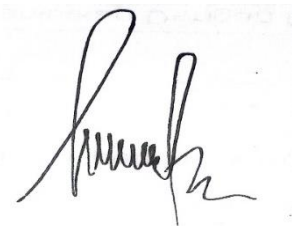
Guru kelas

Peneliti



Mardiah Hikma Yanti, S.Pd

NIP.....



SAFAR MUHAYMIN

NIM. 105401119220

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: UPT SPFSD Inpres Jongaya
Kelas / Semester	: 5 / 2
Tema	: Benda-Benda di Sekitar Kita (Tema 9)
Sub Tema	: Benda dalam Kegiatan Ekonomi (Sub Tema 2)
Muatan Terpadu	: PPkn
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 4 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan berlatih menjawab soal tentang hidup rukun, siswa dapat menjelaskan cara menciptakan kerukunan saat di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat secara tepat.
2. Dengan kegiatan mengamati gambar tentang persatuan dan kesatuan, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berlatih menjawab soal tentang hidup rukun, siswa dapat menuliskan manfaat hidup rukun dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Orientasi/Apersepsi/Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a (Religius dan Integritas) Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya 	10 menit
Inti	Ayo Berlatih <ul style="list-style-type: none"> Kemudian, siswa memilih salah satu iklan dari televisi. (<i>Creativity and Innovation</i>) 	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat iklan sederhana mengenai pariwisata di Indonesia. Setelah selesai, hasilnya dikumpulkan kepada Bapak/Ibu Guru. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Pada kegiatan Ayo, Berlatih, siswa mendengarkan penjelasan Guru tentang hidup rukun. Kemudian, siswa menjawab soal terkait hidup rukun yang terdapat pada Buku Siswa. Siswa menuliskan jawabannya pada kolom yang telah tersedia. (Mandiri) <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> siswa mengamati gambar terkait hidup rukun. Kemudian, siswa mengidentifikasi gambar sesuai soal yang terdapat pada Buku Siswa. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan pada Buku Siswa terkait perilaku hidup rukun dan manfaat hidup rukun. 	
Penutup	B. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian

Mengetahui

Guru kelas

Mardiah Hikma Yanti, S.Pd

NIP.....

Makassar, 13 Mei 2024

Peneliti

Safar Muhaymin

NIM. 105401119220

Lampiran 2 Instrumen PTK: Format Observasi / Pengamatan

FORMAT PENGAMATAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Mata Pelajaran : PPKN
 Satuan Pendidikan : SD INPRES JONGAYA
 Kelas/Semester : V/ II
 Materi Pembelajaran : upaya dan mamfaat menjaga persatuan dan kesatuan
 Media Pembelajaran : *Truth Or Dare*
 Tanggal Pengamatan : 13 Mei 2024
 Siklus ke / pertemuan : I (Satu) / I (Satu)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pra Pembelajaran				
1.	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				✓
2.	Memberikan apersepsi dengan memberikan <i>ice breaking</i>				✓
3.	Mengarahkan siswa tentang materi yang akan disampaikan				✓
4.	Mengarahkan siswa untuk menggunakan buku paket				✓
II.	Kegiatan Pembelajaran				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai			✓	
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			✓	
3.	Menguasai kelas			✓	
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
5.	Penguasaan materi pelajaran			✓	
6.	Menggunakan media yang efektif dan efisien				✓
7.	Melaksanakan penggunaan media <i>truth or dare</i> sesuai dengan yang direncanakan			✓	
8.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				✓
9.	Menghasilkan pesan yang menarik			✓	
10.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa			✓	

11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			✓	
12.	Memantau proses belajar siswa				✓
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.				✓
III.	PENUTUP				
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa			✓	
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan			✓	
3.	Menutup dengan salam				✓

Keterangan: diberi tanda ceklist (☐)

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan melingkari rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Makassar, 13 Mei 2024

Observer

Mardiah Hikma Yanti, S.Pd.
NIP. -

Instrumen PTK: Format Observasi / Pengamatan

FORMAT PENGAMATAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Mata Pelajaran : PPKN
 Satuan Pendidikan : SD INPRES JONGAYYA
 Kelas/Semester : V/ II
 Materi Pembelajaran : upaya dan mamfaat menjaga persatuan dan kesatuan
 Media pembelajaran : *Truth Or Dare*
 Tanggal Pengamatan : 20 Mei 2024
 Siklus ke / pertemuan : I (Satu) / II (Dua)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pra Pembelajaran				
1.	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				✓
2.	Memberikan apersepsi dengan memberikan <i>ice breaking</i>				✓
3.	Mengarahkan siswa tentang materi yang akan disampaikan				✓
4.	Mengarahkan siswa untuk menggunakan buku paket				✓
II.	Kegiatan Pembelajaran				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai			✓	
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			✓	
3.	Menguasai kelas			✓	
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan			✓	
5.	Penguasaan materi pelajaran				✓
6.	Menggunakan media yang efektif dan efisien				✓
7.	Melaksanakan penggunaan media <i>truth or dare</i> sesuai dengan yang direncanakan			✓	
8.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				✓
9.	Menghasilkan pesan yang menarik			✓	

10.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa			✓	
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			✓	
12.	Memantau proses belajar siswa				✓
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.				✓
III.	PENUTUP				
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa			✓	
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan				✓
3.	Menutup dengan salam				✓

Keterangan: diberi tanda ceklist (☐)

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

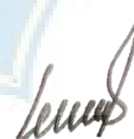
Nilai 4 = Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan melingkari rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Makassar, 20 Mei 2024

Observer



Mardiah Hikma Yanti, S.Pd.
NIP. -

Instrumen PTK: Format Observasi / Pengamatan

FORMAT PENGAMATAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Mata Pelajaran : PPKN
 Satuan Pendidikan : SD INPRES JONGAYYA
 Kelas/Semester : V/ II
 Materi Pembelajaran : pentingnya menjaga kerukunan lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat
 Media pembelajaran : *Truth Or Dare*
 Tanggal Pengamatan : 27 Mei 2024
 Siklus ke / pertemuan : II (Dua) / I (Satu)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pra Pembelajaran				
1.	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				✓
2.	Memberikan apersepsi dengan memberikan <i>ice breaking</i>				✓
3.	Mengarahkan siswa tentang materi yang akan disampaikan				✓
4.	Mengarahkan siswa untuk menggunakan buku paket				✓
II.	Kegiatan Pembelajaran				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai				✓
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				✓
3.	Menguasai kelas				✓
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
5.	Penguasaan materi pelajaran				✓
6.	Menggunakan media yang efektif dan efisien				✓
7.	Melaksanakan penggunaan media <i>truth or dare</i> sesuai dengan yang direncanakan			✓	
8.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				✓
9.	Menghasilkan pesan yang menarik				✓

10.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa				✓
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				✓
12.	Memantau proses belajar siswa				✓
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.				✓
III.	PENUTUP				
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan				✓
3.	Menutup dengan salam				✓

Keterangan: diberi tanda ceklist (☐)

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik


Nilai 4 = Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan melingkari rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Makassar, 27 Mei 2024

Observer



Mardiah Hikma Yanti, S.Pd.

NIP. -

FORMAT PENGAMATAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Mata Pelajaran : PPKN
 Satuan Pendidikan : SD INPRES JONGAYA
 Kelas/Semester : V/ II
 Materi Pembelajaran : pentingnya menjaga kerukunan lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat
 Media pembelajaran : *Truth Or Dare*
 Tanggal Pengamatan : 30 Mei 2024
 Siklus ke / pertemuan : II (Dua) / II (Dua)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pra Pembelajaran				
1.	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				✓
2.	Memberikan apersepsi dengan memberikan <i>ice breaking</i>				✓
3.	Mengarahkan siswa tentang materi yang akan disampaikan				✓
4.	Mengarahkan siswa untuk menggunakan buku paket				✓
II.	Kegiatan Pembelajaran				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai				✓
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				✓
3.	Menguasai kelas				✓
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
5.	Penguasaan materi pelajaran				✓
6.	Menggunakan media yang efektif dan efisien				✓
7.	Melaksanakan penggunaan media <i>truth or dare</i> sesuai dengan yang direncanakan				✓
8.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				✓
9.	Menghasilkan pesan yang menarik				✓
10.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa				✓

11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				✓
12.	Memantau proses belajar siswa				✓
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.				✓
III.	PENUTUP				
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan				✓
3.	Menutup dengan salam				✓

Keterangan: diberi tanda ceklist ()

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan melingkari rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Makassar, ... Mei 2024

Observer



Mardiah Hikma Yanti, S.Pd.

NIP. -

*Lampiran 3 Lembar aktivitas siswa***LEMBAR PENGAMATAN PTK**

Komponen Siswa

No	Hal yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	Siswa				
1	Keaktifan Siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide			3 3	4
2	Perhatian Siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias			3 3	4
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu				4 4 4
4	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah			3 3 3	

Keterangan;

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Lampiran 4 Lembar observasi guru

Lembar observasi RPP guru

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Skor	Catatan
1.	Perumusan indikator	4	baik
2.	Perumusan tujuan belajar	4	baik
3.	Penetapan sumber belajar	4	baik
4.	Penilaian kegiatan pembelajaran	5	Sangat baik
5.	Penilaian proses pembelajaran	4	baik
6.	Penilaian hasil belajar	4	baik
Jumlah skor		25	

Keterangan: skor diisi angka 1-5

- 1 = *sangat kurang*
- 2 = *kurang*
- 3 = *cukup*
- 4 = *baik*
- 5 = *sangat baik*

Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal

Kisi-kisi Instrument Tes:

KD	Materi	Indikator Soal	Level kognitif	No. soal	Bentuk soal
Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. Pentingnya persatuan dan kesatuan Indonesia	materi Upaya dan mamfat menjaga persatuan dan kesatuan	Peserta didik menuliskan upaya yang dilakukan untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah	C1 (mengingat)	1	Uraian
		Peserta didik menuliskan upaya dalam menjaga kerukunan antar warga di Desa	C2 (Memahami)	2	Uraian
		Peserta didik menuliskan manfaat menjaga persatuan dan kesatuan bagi bangsa Indonesia	C1 (Mengingat)	3	Uraian
		Peserta didik menuliskan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bagi bangsa Indonesia	C2 (Memahami)	4	Uraian
		Peserta didik menunjukkan rasa cinta tanah air dan bangga menjadi bangsa Indonesia	C2 (Memahami)	5	Uraian
		Peserta didik menuliskan upaya yang dilakukan untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah	C3 (Mengaplikasikan)	6	Uraian
		Peserta didik menuliskan dan menjelaskan pentingnya membantu teman yang mengalami kesulitan ketika mengerjakan tugas di kelas	C3 (Mengaplikasikan)	7	Uraian
		Peserta didik menuliskan dan menjelaskan pengalaman saat mengikuti gotong royong membersihkan lingkungan bersama teman-teman dan tetangga.	C3 (Mengaplikasikan)	8	Uraian
		Peserta didik menuliskan pendapat tentang teman yang tetap rukun meski memiliki suku dan agama yang berbeda	C3 (Mengaplikasikan)	9	Uraian

KD	Materi	Indikator Soal	Level kognitif	No. soal	Bentuk soal
		Peserta didik menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan bagi kemajuan bangsa Indonesia dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya	C5 (Mengevaluasi)	10	Uraian

Keterangan:

Soal C1 dan C2 = soal level rendah
 Soal C3 = soal level sedang
 Soal C5 = soal level tinggi



Lampiran 6 Soal Tes**SOAL TES**

1. Sebagai seorang siswa kelas 5 SD, apa saja upaya yang dapat kamu lakukan untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah?
2. Bayangkan kamu tinggal di sebuah desa yang memiliki keberagaman suku dan agama yang tinggi. Bagaimana kamu dapat menjaga kerukunan antar warga di desa tersebut?
3. Apa manfaat yang dapat diperoleh dengan menjaga persatuan dan kesatuan bagi bangsa Indonesia?
4. Menurut kamu, mengapa persatuan dan kesatuan menjadi penting bagi bangsa Indonesia?
5. Bagaimana kamu dapat menunjukkan rasa cinta tanah air dan bangga menjadi bangsa Indonesia?
6. Tuliskan 3 contoh upaya yang dapat dilakukan olehmu untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah.
7. Tuliskan dan Jelaskan mengapa kamu harus membantu temanmu yang kesulitan mengerjakan tugas di kelas.
8. Tuliskan dan jelaskan pengalamanmu saat mengikuti gotong royong membersihkan lingkungan bersama teman-teman dan tetangga.
9. Bagaimana perasaanmu saat melihat teman-temanmu bermain bersama dengan rukun dan akur meskipun mereka memiliki suku dan agama yang berbeda?
10. Persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia tidak hanya penting untuk menjaga perdamaian dan stabilitas negara, tetapi juga untuk mencapai kemajuan di berbagai bidang. Jelaskan bagaimana persatuan dan kesatuan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan bangsa Indonesia dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya!

Lampiran 7 Angket respon siswa terhadap penerapan media

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA

TRUTH OR DARE

Nama N. Rizki Azzahra

Kelas SB (V)

A. Petunjuk

1. Jawablah dengan jujur dan sesuai dengan pendapat sendiri, kusioner ini tidak ada hubungannya dengan nilai.
2. Tiap kolom harus diisi, jawaban sangat diperlukan untuk kualitas media *truth or dare*
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai media *truth or dare*
4. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing keterangannya sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan
SS	Pernyataan sangat setuju jika pernyataan benar-benar sesuai dengan yang dirasakan
S	Pernyataan setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan
TS	Pernyataan tidak setuju jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan
STS	Pernyataan sangat tidak setuju jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dengan yang dirasakan

A. Tabel Penilaian

B. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	✓			
2	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan media <i>truth or dare</i> menarik perhatian anda?		✓		
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> meningkatkan pemahaman anda?	✓			
4	Apakah anda mengerti dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?		✓		
5	Apakah media <i>truth or dare</i> yang digunakan guru bisa dilihat dengan jelas		✓		
6	Apakah anda dilibatkan guru dalam pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>truth or dare</i> ?	✓			
7	Apakah menurut Anda permainan ini cocok untuk semua usia di lingkungan sekolah?	✓			
8	Apakah anda lebih termotivasi akan hal-hal yang ingin anda tanyakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media?		✓		
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> ?	✓			
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	✓			

Lampiran 8 Media pembelajaran Truth or dare

Media truth or dare

<p>TRUTH</p> <p>contoh manfaat menjaga persatuan dan kesatuani.</p>	<p>TRUTH</p> <p>contoh Sikap yang menunjukkan rasa cinta tanah air dan dapat memperkuat persatuan bangsa</p>	<p>TRUTH</p> <p>Sikap yang menunjukkan rasa cinta tanah air dan dapat memperkuat persatuan bangsa</p>	<p>TRUTH</p> <p>Mengapa menjaga persatuan dan kesatuan di Indonesia sangat penting?</p>
<p>TRUTH</p> <p>Mengapa menjaga persatuan dan kesatuan di Indonesia sangat penting?</p>	<p>TRUTH</p> <p>Mengapa menjaga persatuan dan kesatuan di Indonesia sangat penting?</p>	<p>TRUTH</p> <p>Bagaimana sikap yang menunjukkan toleransi antarumat beragama di Indonesia?</p>	<p>TRUTH</p> <p>upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah</p>
<p>DARE</p> <p>menyanyikan lagu garuda pancasila</p>	<p>DARE</p> <p>sebutkan salah satu pahlawan yang ada di indonesia</p>	<p>DARE</p> <p>ceritakan pengalaman mu tentang bagaimana kamu menunjukkan rasa cinta tanah air</p>	<p>DARE</p> <p>ceritakan perbedaan budaya yang ada di indonesia</p>
<p>DARE</p> <p>sebutkan sila- sila pancasila</p>	<p>DARE</p> <p>3 contoh perilaku yang menunjukkan pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>DARE</p> <p>menyanyikan lagu indonesia raya</p>	<p>DARE</p> <p>menyanyikan lagu pahlawan</p>

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan

Perencanaan pembelajaran bersama wali kelas



Penerapan media truth or dare siklus 1





Penerapan media truth or dare siklus II





Lampiran 10 Kartu Kontrol Penelitian



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : SAPAR MUHAYMIN NIM: 10540.119220
 Judul Penelitian : "PENERAPAN MEDIA TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA PEMBELAJARAN PPKn SISWA KELAS V SD INDRAS JONGAYA KEC. TAMALATE KOTA MAKASSAR"

Tanggal Ujian Proposal : 23 Maret 2024
 Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	10 Mei - 2024	- Pengantaran Surat penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	11 Mei - 2024	- Observasi pra siklus	<i>[Signature]</i>
3.	13 Mei - 2024	- Pertemuan 1 siklus I	<i>[Signature]</i>
4.	20 Mei - 2024	- Pertemuan 2 siklus I	<i>[Signature]</i>
5.	27 Mei - 2024	- Pertemuan 1 siklus II	<i>[Signature]</i>
6.	30 Mei - 2024	- Pertemuan 2 siklus II	<i>[Signature]</i>
7.	10 Juli - 2024	- Pengambilan TTD kepala sekolah	<i>[Signature]</i>
8.			
9.			
10.			

Makassar, 30 Mei 2024

Ketua Prodi

[Signature]
 Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
 NBM. 11489133

Mengetahui
 Kepala sekolah

[Signature]
 DINA SARI DINDI, S. Pd.

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN NOMOR :070/12/K/Umkep/NI/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/2416/SKP/SB/DPMPSTP/5/2024 Tanggal 31 Mei 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : SAFAR MUHAYMIN
NIM/Jurusan : 105401119220 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Jongaya Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENERAPAN MEDIA TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA PEMBELAJARAN PPKN SISWA KELAS V UPT SPF SDI JONGAYA KEC. TAMALATE KOTA MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 11 Juni 2024

An.KEPALA DINAS

Sekretaris

Plt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian

Moh. Arwan Umar, S.Pd.M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP : 198010012003121009

Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Safar muhaymin

Nim : 105401119220

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3%	10%
2	Bab 2	16%	25%
3	Bab 3	8%	10%
4	Bab 4	5%	10%
5	Bab 5	0%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 20 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursihah S. Hum, M.I.P.
NBM. 964 591

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

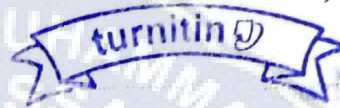
PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan

Student Paper

3%



Exclude quotes

0%

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

0%



BAB II Safar muhaymin 105401119220

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	ojs.umb-bungo.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uiad.ac.id Internet Source	1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
9	radarsekolah.com Internet Source	1%

BAB III Safar muhaymin 105401119220

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source		1%
2	123dok.com Internet Source		1%
3	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper		1%
4	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro Student Paper		1%
5	Submitted to Universitas Tidar Student Paper		1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper		1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source		1%

Exclude quotes

Exclude matches

BAB IV Safar muhaymin 105401119220

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

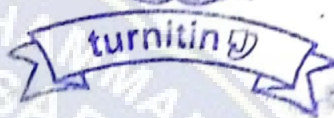
PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet Source	2%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
3	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
4	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1%
5	mafiadoc.com Internet Source	<1%
6	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
7	id.scribd.com Internet Source	<1%
8	Yuliana Ningsih, Marlia Adriana, Adhiela Noer Syaief, Sukma Firdaus. "PENCOK (PENCIL CASE FROM SHOCK): PENGOLAHAN SHOCK MOTOR BEKAS MENJADI TEMPAT PENSIL SEBAGAI PENANGGULANGAN LIMBAH",	<1%



BAB V Safar muhaymin 105401119220

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Safar muhaymin. Di lahirkan di Bulukumba Sulawesi Selatan pada tanggal 04 Mei 2002. Anak ke 3 dari pasangan Mursidin dan Rosmini. Penulis memulai Pendidikan pada tahun 2008 di SD Negeri 139 Lamanda dan tamat pada tahun 2014, lalu melanjutkan sekolah menengah pertama pada tahun 2014 di SMP Negeri 31 Bulukumba dan tamat pada tahun 2017, dan melanjutkan sekolah menengah atas pada tahun 2017 di SMA 4 Bulukumba dan tamat pada tahun 2020. Kemudian pada tahun yang sama (2020) penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar