

## ABSTRAK

**Nurfaida Muchtar, 2025.** Pengaruh Media Kartu *Truth or dare* Berbantuan Model *Game – Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pancasila Siswa Kelas III SDN Limbung Puteri. skripsi. Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak Lukman Ismail, dan Pembimbing II Bapak Try Gustaf Said.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 15 November 2024 di SDN Limbung Puteri, ditemukan rata-rata peserta didiknya kurang dalam memahami materi pembelajaran serta kurang respon atau timbal balik terhadap materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan materi yang diajarkan agar bisa memperoleh hasil belajar yang baik. *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. model pembelajaran bertema game dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. *Game based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian penelitian eksperimen. Lokasi penelitian di lakukan di SDN Limbung Puteri, Kec. Bajeng, Kab. Gowa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pencapaian hasil belajar. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai posttest mencapai 96,48, sedangkan pada kelas kontrol hanya 72,96. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Kartu *Truth or dare* Berbantuan Model *Game – Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas III SDN Limbung Puteri.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa ada Pengaruh Media Kartu *Truth or dare* Berbantuan Model *Game – Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pancasila Siswa Kelas III SDN Limbung Puteri.

Kata Kunci : 1. Media Kartu *Truth or dare* Berbantuan Model *Game – Based Learning*, 2. Hasil belajar, 3. Pendidikan Pancasila .