

## **Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar**

**Demitrius Timu, Kristina E. Noya Nahak\*, Helena Variasa Soinbala, Marcy Tasuib,  
Norma Melani Lesik, Restiyani Koy**  
Universitas Citra Bangsa, Kota Kupang, Indonesia

\*Corresponding Author: [kristina.noya.nahak@gmail.com](mailto:kristina.noya.nahak@gmail.com)  
Dikirim: 09-07-2024; Direvisi: 12-07-2024; Diterima: 13-07-2024

**Abstrak:** Pembelajaran sejatinya adalah sebuah komunikasi interaktif yang melibatkan guru dengan peserta didik dan juga sumber belajarnya dalam sebuah komunitas belajar. Setiap pembelajaran perlu media sebagai pengantara untuk menyalurkan informasi dengan cepat. Namun seringkali hal ini diabaikan oleh guru dalam pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas II Sekolah Dasar GMT Oepura Kota Kupang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Penerapan media *Truth or Dare* dilakukan dengan membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok dan menggunakan kartu serta dadu untuk menentukan pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab atau dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Truth or Dare* mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebanyak 84% peserta didik mencapai ketuntasan dengan nilai di atas 70. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Media ini juga berhasil membangun suasana belajar asyik, menyenangkan dan interaktif, yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media *Truth or Dare*; Pembelajaran PKn; Hasil Belajar; Keaktifan Peserta Didik

**Abstract:** Learning is actually an interactive communication that involves teachers and students and also their learning resources in a learning community. Every learning needs media as an intermediary to channel information quickly. However, often this is ignored by teachers in their learning. This study aimed to analyze the application of Truth or Dare media in learning to improve student learning outcomes in Civic Education (PKn) learning in grade II of GMT Oepura Elementary School, Kupang City. This type of research was qualitative with a descriptive method. Data collection was carried out through observation, interviews, and learning outcome tests. The application of Truth or Dare media was carried out by dividing students into 5 groups and using cards and dice to determine questions or challenges that had to be answered or done. The results of the study showed that the application of Truth or Dare media was able to increase the activeness and participation of students in the learning process. As many as 84% of students achieved completeness with a score above 70. This indicated that the Truth or Dare media was effective in improving students' understanding and learning outcomes in PKn subjects.

**Keywords:** Media Truth or Dare; PKn Learning; Learning Outcomes; Student Activity; Interactive Learning

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran sejatinya adalah sebuah komunikasi interaktif yang melibatkan guru dengan peserta didik dan juga sumber belajarnya dalam sebuah komunitas belajar. Pembelajaran adalah sebuah bantuan dari guru untuk peserta didik sehingga terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan, kecakapan, serta membentuk sikap, watak, dan kepercayaan diri (Suardi, 2018). Dalam pembelajaran, peran seorang guru akan memberikan kontribusi yang sangat besar untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Guru yang baik, selain mempunyai kemampuan memberikan pengajaran tentang pemecahan masalah, ia juga perlu memberikan suatu bimbingan dalam kegiatan pembelajarannya (Nahak, 2023). Selain itu juga guru harus mampu membangun interaksi multi arah supaya di dalamnya terjadi proses pertukaran pikiran atau komunikasi timbal balik guru dengan peserta didiknya, peserta didik dengan teman sebaya, maupun peserta didik dengan sumber belajar. Dalam pembelajarannya, hendaknya interaksi dibangun dengan baik yang pada akhirnya harus mengarah pada perolehan pengetahuan dan nilai-nilai serta pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Dalam hal membangun nilai-nilai dan membina perilaku peserta didik alangkah baiknya itu dilakukan sejak dini, yaitu dimulai dari usia dini dan sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar yang mengajarkan tentang nilai-nilai dan pembentukan sikap dan karakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan sebuah wadah untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menurut Damri et al (2020) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang nilai-nilai serta hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Menurutnya, mata pelajaran PKn pada hakikatnya berfokus untuk membentuk jati diri warga negaranya dari berbagai segi agar memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang sejalan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Dari pandangan ini dapat diketahui pula bahwa PKn adalah ilmu pengetahuan yang akan berguna bagi peserta didik terutama di sekolah dasar yang berkaitan dengan peletakan dasar dari nilai-nilai moral sebagai bekal untuk ke jenjang selanjutnya, jadi PKn harus diimplementasikan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran.

PKn dalam pembelajarannya membahas hal-hal penting dalam kehidupan bernegara seperti hak, kewajiban, dan tanggung jawab peserta didik dalam pendidikannya serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Menurut Rahmad (2021), tujuan dari pembelajaran PKn MI/SD yaitu untuk membuat peserta didik bisa mengetahui, serta mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Pembelajaran PKn harus diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai dan menyadarkan akan hak dan kewajiban dalam bernegara. Oleh sebab itu, maka pembelajaran PKn harus didesain menjadi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat memberi dampak positif bagi peserta didik. Diharapkan melalui pembelajaran PKn, motivasi peserta didik dapat dibangun dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Setiap kegiatan pembelajaran di kelas pasti mengharapkan hasil belajar yang baik. Nabillah & Abadi (2019) mengatakan bahwa peran dari hasil belajar sangat besar dalam kegiatan pembelajaran, sebab hasil belajar memberikan sinyal mengenai kemajuan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam pembelajarannya melalui proses pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar menjadi sebuah indikator dalam mengukur kemajuan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Ketika peserta didik



mendapatkan hasil secara maksimal maka boleh disimpulkan bahwa peserta didik tersebut telah memahami materi pembelajaran dan telah mencapai tujuan belajarnya. Namun sebaliknya jika peserta didik belum menunjukkan hasil belajarnya yang memuaskan, maka hal ini akan menjadi bahan pertimbangan guru untuk mengubah dan memperbaiki desain atau cara mengajarnya, termasuk penggunaan media pembelajaran.

Secara umum, setiap pembelajaran akan memerlukan sebuah media untuk menyalurkan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Wardani et al (2024), media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajarannya di kelas. Tujuan digunakannya media pembelajaran adalah supaya perhatian peserta didik dapat diarahkan, melibatkan peserta didik secara aktif dan cepat mencerna informasi pembelajaran. Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran juga akan menjadikan kegiatan pembelajaran itu menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, serta materinya cepat diterima dan dicerna oleh otak sehingga membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan ketika hendak melakukan suatu pembelajaran khususnya pembelajaran PKn. Salah satunya yang dinilai efektif dan dapat mengarahkan peserta didik ke materi serta aktif berperan dalam pembelajaran adalah belajar dengan bantuan media *Truth or Dare*.

Media *Truth or Dare* umumnya merupakan sebuah media dengan konsep belajar sambil bermain yang memberi peserta didik 2 pilihan yaitu “kejujuran” atau “tantangan”. Menurut Utami (2021), media *Truth or Dare* adalah media pembelajaran yang pemakaiannya dengan cara membentuk kelompok dan menerapkan kegiatan belajar sambil bermain menggunakan kartu *Truth* dan *Dare*. Media *Truth or Dare* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sebuah dadu yang memiliki 6 sisi dan diberi angka 1 sampai dengan 6. Tiga sisi yang memiliki nomor ganjil (1, 3, & 5) bertuliskan huruf “T” (*Truth*) dan tiga sisi lainnya yang memiliki nomor genap (2, 4, & 6) bertuliskan huruf “D” (*Dare*). Ada juga beberapa kartu bernomor 1 sampai 6 yang terbagi dalam 2 jenis yaitu kartu bernomor ganjil bertuliskan *TRUTH* di bagian depan, lalu di bagian belakangnya terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab dan juga kartu bernomor genap bertuliskan *DARE* di bagian depan, di bagian belakangnya terdapat perintah atau tantangan yang harus dilakukan. Peneliti memilih menggunakan media ini karena anak-anak yang berada di sekolah dasar akan sangat tertarik dengan kegiatan yang dikemas dengan sebuah permainan. Menurut Indayanti et al (2016), penggunaan media *Truth or Dare* sangat penting dalam merangsang peserta didik agar mampu berperan dengan aktif dalam setiap pembelajaran. Media ini juga dinilai lebih efektif, menyenangkan, serta akan membuat peserta didik terlibat secara aktif sehingga membuat mereka menjadi tertarik, memahami materi, dan meningkatkan hasil belajarnya. Nahak (2022) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik harus menggunakan alat peraga atau media yang sederhana namun menarik dan beragam serta mudah dipraktikkan dalam pembelajarannya yang memudahkan guru ketika mengajarkan sebuah konsep kepada peserta didiknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2023) juga dengan judul Pengaruh Penerapan Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN2 Kalimanggiswetan menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya setelah menggunakan media *Truth or Dare* dalam muatan pembelajaran PKn.



Media *Truth or Dare* juga memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Utami (2021) yaitu dapat membangun suasana aktif dan menyenangkan sehingga menambah minat peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik terlibat aktif sedangkan guru hanya fasilitator, menciptakan suasana yang kompetitif, mediana mudah dibawa, mudah diimplementasikan, bisa diterapkan di mana saja, cocok diterapkan pada kelompok yang besar maupun yang kecil, guru bersama peserta didik terlibat pada permainannya, dan juga tidak diperlukan peralatan khusus. Adapun kekurangan dari media ini yaitu pertanyaan dan perintah di dalam kartunya belum cukup untuk menggambarkan pemahaman peserta didik, diperlukan pengelolaan waktu secara baik, serta akan terjadi keributan jika gurunya tidak menguasai kelas dengan baik.

Langkah-langkah dalam penggunaan media *Truth or Dare* menurut Utami (2021) yaitu dimulai dengan membentuk kelompok, bisa dibagi dalam 4 kelompok yang terdiri dari 2-9 anggota. Setiap kelompok akan melakukan hompimpa agar mendapat urutan dalam permainannya. Kelompok yang bermain terlebih dahulu akan melakukan lemparan koin untuk menentukan kartu bermainnya. Jika sisi atas koin menunjukkan huruf "T" maka kelompok tersebut memilih kartu "*Truth*", namun jika sisi atas koinnya huruf "D" maka kelompok itu harus memilih kartu "*Dare*". Setelah mendapat kartunya, anggota kelompok harus menjawab pertanyaan atau perintah yang terdapat pada kartu itu. Guru akan mencatat poin yang diraih oleh setiap kelompok. Setiap kelompok akan diberi waktu selama 30 detik dalam menjawab pertanyaan, poin untuk kartu *Truth* yaitu 50 sedangkan untuk kartu *Dare* adalah 100 untuk setiap jawaban benar. Sedangkan jawaban salah atau tidak menjawab maka poinnya 0 dan akan mendapat kartu hukuman.

Adapun media *Truth or Dare* ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran yang memungkinkan setiap pembelajaran akan berlangsung dengan aktif dan interaktif serta menarik bagi peserta didik. Media *Truth or Dare* ini dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya. Setiap pertanyaan dan perintah yang terdapat pada kartu-kartunya bisa disesuaikan dengan materi pembelajarannya yang dapat membuat peserta didik mendapatkan manfaat dari setiap pembelajaran yang menggunakan media *Truth or Dare* tersebut. Selain itu juga, media *Truth or Dare* ini mudah dibuat, mudah dibawa, dan mudah dipraktikkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 16-30 April 2024 di SD GMIT Oepura Kota Kupang, pada pembelajaran PKn di kelas II ditemukan bahwa ketika pembelajaran berlangsung, guru menerapkan metode ceramah dan tanya jawab, serta memberikan tugas dalam bentuk diskusi kelompok. Selanjutnya guru tidak membimbing jalannya diskusi yang membuat banyak peserta didik yang terlihat pasif dalam kegiatan itu, seperti mengerjakan tugas secara sendiri dan tidak saling berdiskusi, bahkan ada juga yang hanya aktif bercerita dan mengganggu temannya yang sedang fokus. Selain itu, di sisi lain juga guru belum mampu menertibkan peserta didik secara keseluruhan sehingga selama proses pembelajaran berlangsung, suasana dalam kelas kadang terdengar cukup berisik, yang membuat peserta didik lain yang sedang fokus pun menjadi terganggu.

Masalah lain yang nampak adalah guru hanya memanfaatkan papan di depan dan buku paket yang tersedia sebagai media dan sumber belajar, yang membuat peserta didik kurang menyukainya. Suasana ini tampak dari sebagian peserta didik yang kurang memberi perhatian ke guru ketika guru menjelaskan materi, mereka juga



enggan untuk melihat dan memperhatikan buku paket yang ada di mejanya sehingga ada yang belum mampu mengerjakan tugas diskusinya. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai hasil dalam pembelajaran tersebut karena mereka kurang tertarik dengan penggunaan buku paket yang terlalu monoton. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Roger & Johnson (Hibra & Soejoto, 2017) bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan sumber belajar dalam bentuk buku paket bagi peserta didik, maka suasana dalam pembelajaran tersebut menjadi tidak menarik dan membosankan. Pendapat ini juga dipertegas dari hasil wawancara bersama guru kelas yang mengatakan bahwa penggunaan buku paket akan menjadi kurang efektif dalam sebuah pembelajaran. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik juga menggambarkan hal serupa, mereka kurang memahami materi yang sudah dipelajari dan juga tidak ada yang menjadikan PKn sebagai pelajaran yang disukainya. Hal ini tentu merupakan sebuah masalah yang membutuhkan penyelesaian. Salah satu cara yang dapat dicoba yaitu melalui penerapan media pembelajaran menarik, efektif, menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif agar dapat mengkondisikan mereka dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PKn.

Hasil analisis kebutuhan pembelajaran mengenai penggunaan media yang menarik, efektif, menyenangkan, serta membangun peranan aktif peserta didik dalam pembelajaran PKn, maka peneliti mencoba melakukan suatu penelitian dengan judul Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar sebagai sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran PKn di kelas II SD GMT Oepura Kota Kupang dan bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Truth or Dare*. Diharapkan setelah menggunakan media *Truth or Dare*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran PKn sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran PKn.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan melihat keaktifan dan minat serta hasil belajar peserta didik. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru dan peserta didik terkait dengan pemahaman peserta didik terhadap materi. Adapun tes dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Setelah data dikumpulkan, data dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai peserta didik. Kemudian hasil analisis disajikan dalam bentuk persen, data diinterpretasi dengan memberikan arti dari hasil analisis yang telah dilakukan kemudian membandingkan hasil analisis dengan penelitian sebelumnya atau teori yang sesuai. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 25 orang di SD GMT Oepura Kota Kupang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Media *Truth or Dare*

Penerapan Media *Truth or Dare* dalam pembelajaran dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Media ini diterapkan dalam pembelajaran PKn pada materi



“Melaksanakan Aturan di Sekolah” di kelas II yang peserta didiknya berjumlah 25 orang. Pada awalnya peneliti membagi peserta didik dalam 5 kelompok yang terdiri dari 5 orang di setiap kelompoknya. Selanjutnya peneliti menyajikan media dadu dan kartu *Truth or Dare* di atas meja dan meletakkan kartu-kartunya berdasarkan kelompok nomor kartu yang terdiri dari kelompok kartu nomor 1 sampai dengan kartu nomor 6. Setelah menjelaskan kepada peserta didik tentang media *Truth or Dare* dan cara menggunakannya, selanjutnya peserta didik diminta maju berkelompok berdasarkan kelompok yang sudah dibentuk sejak awal. Perwakilan dari setiap kelompok secara bergiliran melempar dadu untuk mengundi dan mendapatkan jenis dan nomor kartunya, dan kesempatan pertama dimulai dari kelompok 1. Setelah mendapatkan kartunya, semua anggota dalam kelompok itu melakukan diskusi. Jika jenis kartu yang didapatkan adalah kartu *Truth*, maka mereka melakukan diskusi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan di dalam kartu sekaligus menentukan teman yang menjawab. Begitu pula jika jenis kartu yang didupakannya adalah jenis kartu *Dare*, maka mereka juga menentukan teman untuk menjawab tantangan dalam kartu tersebut, namun ada juga tantangan yang dilakukan secara berkelompok. Waktu untuk diskusi dan menjawab pertanyaan dan tantangan adalah 90 detik dan setiap jawaban benar mendapatkan poin. Penggunaan media *Truth or Dare* ini sudah sejalan dengan buku panduan yang ditulis oleh Utami (2021) yang berjudul Buku Panduan Permainan *Truth or Dare* tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik.

Langkah selanjutnya setelah kelompok 1 menyelesaikan pertanyaan atau tantangan dalam kartunya, kelompok 2 dan seterusnya mendapat giliran untuk melakukan hal yang sama seperti kelompok sebelumnya, yaitu melemparkan dadu untuk menentukan jenis nomor kartunya sebagaimana yang sudah dilakukan oleh kelompok sebelumnya. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan bermain sebanyak 5 kali sehingga semua peserta didik dapat mencoba permainannya. Pada akhir permainannya, maka selanjutnya dilakukan perhitungan poin dan kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi menjadi pemenang permainan. Setelah dilakukan perhitungan poin, diperoleh hasil bahwa kelompok 2 mendapatkan poin dengan jumlah tertinggi yaitu 200, melampaui hasil dari kelompok 1, 3, 4, dan 5 yang mendapatkan poin 190, 130, 180, dan 160. Maka kelompok 2 sebagai pemenang dalam permainannya, dan diberikan hadiah berupa permen dan juga mendapat tepuk salut dari teman-teman.

Cara penerapan media *Truth or Dare* ini juga sejalan dengan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Priatmoko et al (2008) sebagai berikut. Pada tahap awal, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, lalu menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya permainan dimulai dengan perwakilan kelompok 1 melemparkan koin untuk mendapatkan jenis kartu *truth* atau *dare*, jika hasil lemparan koinnya menunjukkan posisi huruf “T” di bagian atas maka salah satu perwakilan memilih 1 kartu *Truth*. Sama halnya juga jika sisi bagian atas koin menunjukkan huruf “D” maka kartu *Dare* yang diambil. Setelah mendapatkan kartunya maka perwakilan dari kelompok membacakan soal atau kalimat perintah yang terdapat di belakang kartu. Selanjutnya kelompok 1 mulai berdiskusi dan menjawab pertanyaan atau melakukan perintah dengan diberi batasan waktu selama 90 detik, jika jawaban benar diberi poin 100 dan jika salah atau tidak menjawab maka soal atau perintah itu dilemparkan ke kelompok yang lain. Permainan yang sama juga diberikan ke kelompok 2 sampai



kelompok 6 dan kelompok dengan perolehan poin paling tinggi yang menjadi pemenangnya.

Setiap kartu memiliki nilai poin yang berbeda-beda sesuai nomor kartu. Jenis kartu dengan nomor 1 memiliki poin paling rendah dan kartu bernomor 6 memiliki poin paling tinggi. Hal ini dilakukan berdasarkan pendapat Hibra & Soejoto (2017) yang mengatakan bahwa jika poin setiap kartu berbeda maka peserta didik juga akan merasa tertantang dan berupaya untuk mendapatkan jenis kartu dengan poin paling tinggi.

### **Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn**

Berdasarkan penerapan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran PKn pada materi “Melaksanakan Aturan di Sekolah” menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik ketika belajar dengan menggunakan media tersebut sangatlah tinggi. Hal ini sangat terlihat dalam hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran di kelas. Berdasarkan data observasi, hal ini sangat terlihat dari reaksi mereka ketika diminta maju dan memainkan dadu untuk mendapatkan kartu bermainnya, mereka begitu antusias dan bersemangat untuk mencoba memainkannya. Pada saat diskusi juga peserta didik terlihat aktif ketika masing-masing mulai memberikan jawabannya untuk digunakan dalam menjawab, mereka juga berlomba-lomba menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan atau melakukan perintah sesuai isi di dalam kartu yang didapatkan. Suasana ini dapat terjadi karena peserta didik yang sangat tertarik dengan medianya apalagi dibuatkan dalam bentuk permainan. Suasana ini juga dengan penelitian oleh Delsi et al (2024) yang berjudul Penggunaan Strategi *Everyone is A Teacher Here* Berbantuan media Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa, menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, penggunaan Strategi *Everyone is A Teacher* dengan bantuan Media *Truth or Dare* mempengaruhi meningkatnya pemahaman konsep peserta didik, di mana hal ini terlihat dari peserta didik yang sangat antusias ketika memberikan jawaban dari setiap pertanyaan yang terdapat dalam kartunya.

Observasi ini didukung juga dengan jawaban peserta didik saat dilakukan wawancara yang semuanya mengatakan sangat senang dengan penggunaan medianya karena mereka belajar tapi bisa sambil bermain. Berdasarkan wawancara, diperoleh hasil bahwa peserta didik begitu antusias ketika belajar dengan bantuan media *Truth or Dare*. Peserta didik juga bisa belajar dengan mudah dan membuat mereka memahami materi “Melaksanakan Aturan di Sekolah” dengan baik. Selain itu mereka juga tidak begitu kesulitan ketika mencoba melemparkan dadu, mereka melakukannya dengan baik hanya dengan 1 sampai 2 kali percobaan. Guru kelas II dalam wawancaranya juga memberikan pernyataan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat terlihat karena penggunaan medianya juga disajikan dalam bentuk permainan sehingga penggunaan media *Truth or Dare* ini cukup efektif membantu peserta didik dalam memahami materi, mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman kelompok dan juga teman dari kelompok yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare* ini sangat membantu peserta didik untuk membangun sebuah interaksi dan kerja sama yang baik. Selain harus berdiskusi dengan teman di dalam kelompok, mereka juga dituntut untuk berinteraksi dengan kelompok lain bahkan juga dengan guru sesuai instruksi di dalam kartu. Setiap pertanyaan dan perintah yang didapatkan mampu diselesaikan dengan baik meski ada juga yang membutuhkan bantuan. Kondisi



ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Meilan et al (2017) bahwa media *truth or dare* adalah suatu cara dalam pembelajaran yang menuntun peserta didik dalam belajar secara aktif serta bekerja sama serta memunculkan kemampuan kreatif. Senada dengan itu, Astuti et al (2022) juga mengatakan bahwa tujuan diterapkan media *Truth or Dare* secara berkelompok agar peserta didik dapat melakukan pertukaran pikiran dan saling membantu dengan anggota kelompok yang lain. Melalui wawancara, guru kelas juga memberikan pendapat bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat terlihat karena penggunaan medianya juga disajikan dalam bentuk permainan sehingga penggunaan media *Truth or Dare* ini cukup efektif membantu peserta didik dalam memahami materi, mereka menjadi lebih banyak berinteraksi dengan teman kelompok dan juga teman dari kelompok lain baik dalam diskusi maupun ketika menyelesaikan pertanyaan atau perintah di dalam kartu. Pernyataan ini pun tergambar dalam hasil observasi pembelajaran di kelas.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan media *Truth or Dare* dievaluasi melalui pengerjaan soal. Hasil tes menunjukkan bahwa sebanyak 21 dari total 25 peserta didik memperoleh nilai di atas 70 dan telah mencapai hasil yang tuntas atau dengan kata lain 84% peserta didik dikatakan tuntas dalam tes hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Truth or Dare*. Sementara 16% atau 4 peserta didik lainnya mendapatkan nilai di bawah 70 dan belum dikatakan tuntas namun hasil yang diperolehnyapun tidak begitu rendah yaitu di atas 60. Ketidaktuntasan peserta didik tersebut pada hasil tes bisa disebabkan oleh beberapa hal namun salah satunya yang terlihat adalah mereka tidak begitu teliti dalam membaca soal sebagaimana yang dilakukan oleh peserta didik lainnya. 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 penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* dalam kegiatan pembelajarannya mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sehingga nilai rata-rata *posttest* peserta didik adalah 79,43 yang meningkat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 70,03. Sama halnya juga dengan penelitian oleh Wahdatunnisa (2024) yang menyimpulkan tentang hasil penelitiannya bahwa media *Truth or Dare* dalam materi menulis puisi memperoleh pencapaian dengan nilai rata-rata 76,4 yang berkategori “Baik”.

Perolehan hasil belajar yang baik juga dikarenakan motivasi dan minat belajar yang tinggi selama pembelajaran dengan penggunaan media *Truth or Dare*, selain itu juga mereka sangat teliti dalam membaca dan mengerjakan soal. Sebagaimana Soemanto (2006) mengungkapkan motivasi berperan penting bagi peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran secara optimal. Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penerapan media *Truth or Dare* dapat memperbaiki hasil dari pembelajaran peserta didik dalam pelajaran PKn di kelas II SD GMT Oepura Kota Kupang. Hasil inipun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fanny & Sakti (2021) yang mengembangkan media pembelajaran *Truth or Dare* dan mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Begitu pun dengan penelitian oleh Indayanti et al (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 lebih baik hasil belajarnya dari kelas yang tidak diterapkan permainan *Truth or Dare*.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Truth or Dare dalam pembelajaran PKn materi "Melaksanakan Aturan di Sekolah" di kelas II SD GMT Oepura terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa yang mencapai 70 hingga 90, serta antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media Truth or Dare telah dilaksanakan sesuai prosedur dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24. <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Damri, Putra, F. E., & Kom, M. I. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan*. Prenada Media.
- Delsi, K., Sulistri, E., & Mayasari, D. (2024). Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 900–908.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 108–121.
- Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimantan Selatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1).
- Hibra, B. Al, & Soejoto, A. (2017). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3).
- Indayanti, E. N., Astriani, D., & Supriyono. (2016). Penerapan permainan Truth Or Dare materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 4(02).
- Meilan, W., Rohiat, S., & Amir, H. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card dan Truth And Dare. *Alotrop*, 1(1). <https://doi.org/10.33369/atp.v1i1.2715>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1).



- Nahak, K. E. N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pembuatan Media Belajar di SD Inpres Fatufeto 2. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 38–41.
- Nahak, K. E. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Labat Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 139–150.
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. (2008). Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1), 230–235.
- Rahmad. (2021). Kajian Pembelajaran PKn MI/SD. *Kajian Pembelajaran PKn MI*, 1(121).
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario. (2020). Pengaruh Media Kartu Truth Or Dare terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *AHSANTA JURNAL PENDIDIKAN*, 6(1), 25–32.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan*. PT. Asdi Mahasatya.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Wahdatunnisa, R. H. (2024). *Penggunaan Media Kartu Truth Or Dare Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Smpal-Fath Cirendeu Tahun Ajaran 2023/2024*.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

