

**PENGARUH PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN
KELAS V SDN 12 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**NURRAHMA REFSIANA
NIM. 20591137**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektor IAIN Curup

Di- Curup

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat skripsi atas nama :

Nama : Nurrahma Refsiana
NIM : 20591137
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Permainan Kartu *Truth Or Dare* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, Januari 2025

Curup, Januari 2025

Mengetahui :

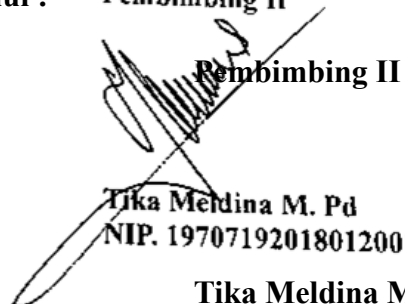
Pembimbing I


Pembimbing I

Siti Zulaiha M. Pd. I
NIP. 198308202011012008

Siti Zulaiha M. Pd. I
NIP. 198308202011012008

Mengetahui : Pembimbing II


Pembimbing II

Tika Meldina M. Pd
NIP. 19707192018012001

Tika Meldina M. Pd
NIP. 19707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurrahma Refsiana
NIM : 20591137
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Permainan Kartu *Truth Or Dare* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.



Curup, Januari 2025

Penulis

Nurrahma Refsiana

NIM. 20591137



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 209 /In.34/F.T/I/PP.00.9/02/2025

Nama : Nurrahma Refsiana
NIM : 20591137
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Permainan Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.1
NIP. 198308202011012008

Sekretaris,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Penguji I,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Penguji II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "**PENGARUH PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SDN 12 REJANG LEBONG**". Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampau akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Tika Meldina M. Pd selaku Pembimbing Akademik
6. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd., selaku Pembimbing II.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan Masyarakat luas.

Curup, Januari 2025
Penulis,

Nurrahma Refsiana
NIM. 20591137

MOTTO

“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 idak anggap rumit”

(Edwar Satria)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua ku tersayang, Abah Sutisnak dan mamak Siti Masruroh, terima kasih atas segala usaha dan doa, semangat, motivasi, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti. Terima kasih selalu berjuang dikehidupan saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi agar bisa melihat anak-anaknya sukses.
2. Terima kasih juga saya ucapkan untuk suamiku tercinta terima kasih telah membantu, menemani, dan mendo'akan saya, melewati berbagai proses kehidupan termasuk masa perkuliahan berkat beliau masa-masa sulit menjadi ringan untuk dijalankan.
3. Untuk saudara kandungku, yaitu Yusuf Feriansyah, Cicih Mustika Sari, Tia Manda Sari dan Afifah Gusriani serta ayuk iparku Septika Nadia Neri dan keponakanku Alifka Feriansyah, Asyifa Feriansyah, Ayra Shirly Alfatunnisa, Aliyah Nabila Zahra telah menemani, membantu, dan memberikan motivasi untuk saya dalam mengerjakan skripsi.
4. Untuk sahabat no comen, sahabat masa perkuliahan yang banyak membantu dari awal perkuliahan hingga saat ini, Aulia Zahra, Anisyah, Arif Sonanda,

Dhella Rahmawati, Nia Erika, Wali Bagaskara, Yeki Septa Rinda, untuk kalian saya ucapkan terima kasih

5. Teruntuk teman-teman sekelasku PGMI E 2020, teman-teman KKN dan PPL serta semua rekan-rekan seperjuangan keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020 terima kasih selalu kebersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.
6. Semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan karya ilmiah ini.
7. Almamater kebanggaanku IAIN Curup.

ABSTRAK

Nurrahma Refsiana, NIM. 20591137, “Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD N 12 Rejang Lebong”. Skripsi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya guru dalam menerapkan permainan pembelajaran sehingga banyak siswa yang merasa jenuh akan kegiatan pembelajaran satu arah yang monoton, khususnya pada mata Pelajaran PPKn. Penelitian ini memiliki tujuan untuk; 1). Mengetahui pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKN kelas V SDN 12 Rejang Lebong. 2). Mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa diajar menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan kemampuan kognitif siswa diajar secara konvensional di kelas V SDN 12 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Control Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 yang dibagi menjadi dua kelas, kontrol dan kelas eksperimen dengan total sampel adalah 52 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan dokumentasi, kemudian teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Terdapat pengaruh permainan kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran PPKN terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong hal ini dapat dilihat hasil uji *independent t test*, hipotesis pada penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa penerapan permainan kartu *Truth Or Dare* memiliki pengaruh. 2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dibuktikan dengan lebih besarnya nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kata Kunci: Permainan Kartu *Truth Or Dare*, Kemampuan kognitif

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Permainan dalam Pembelajaran	8
2. Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i>	13
3. Kemampuan Kognitif.....	18
4. Pembelajaran PPkn	21
B. Kajian Penelitian Yang Relavan	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis dan Desain Penelitian	32

B. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	34
D. Variabel Penelitian	35
E. Definisi Operasional.....	36
F. Prosedur Penelitian	37
G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	38
H. Uji Instrumen Penelitian	39
I. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong	3
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Populasi siswa kelas V SDN IV Rejang Lebong.....	34
Tabel 3.3 Sampel Eksperimen dan Kontrol.....	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Hitung Validasi	40
Tabel 3.5 Interpretasi Reliabilitas Data	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda	43
Tabel 3.8 Hasil Daya Pembeda	43
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3.10 Hasil Tingkat Kesukaran.....	45
Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa SDN 12 Rejang Lebong	51
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong	52
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	57
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	58

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	30
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Lampiran 2 Kisi-kisi Uji Instrumen Kemampuan Kognitif	83
Lampiran 3 Soal Uji Coba.....	84
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	89
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Penelitian	90
Lampiran 6 Soal Penelitian	91
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Penelitian.....	95
Lampiran 8 Uji Validasi Instrumen	96
Lampiran 9 Nilai Pretest dan Postest	98
Lampiran 10 Reabilitas	100
Lampiran 11 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol	101
Lampiran 12 Tingkat Kesukaran	102
Lampiran 13 Daya Pembeda	103
Lampiran 14 Uji Normalitas	104
Lampiran 15 Uji Homogenitas.....	105
Lampiran 16 Hasil Uji Hipotesis Pretest.....	106
Lampiran 17 Berita Acara	107
Lampiran 18 Surat Keputusan Pembimbing	108
Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Penelitian	109
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 21 Surat Pernyataan Validasi	111
Lampiran 22 Surat Keterangan Selesai Penelitian	112
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi	113
Lampiran 24 Dokumentasi Validasi Soal di SDN 105 Rejang Lebong	115
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi pendidikan saat ini sangat jauh berbeda dengan kondisi yang diantisipasi. Hasil studi *Program for International Student Assessment (PISA)* yang menyatakan bahwa peringkat pendidikan Indonesia ada pada urutan 69 dari 76 negara. Sedangkan dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menunjukkan siswa Indonesia berada pada rangking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah.¹ Hal ini membuat tujuan pendidikan nasional belum dapat tercapai secara sempurna. Kualitas pendidikan juga masih sangat rendah. Salah satu penyebab yaitu kualitas pembelajaran yang masih konvensional. Rendahnya kualitas pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu profesionalisme guru yang tidak berkembang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran didalam kelas.²

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan sikap dimana Pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat manusia. Karena sejatinya manusia masih terus memerlukan pendidikan, baik dari lingkup pendidikan ataupun dari lingkup sehari-hari. Seperti yang tercantum dalam UUD 1945 Alinea IV yaitu meningkatkan kesejahteraan umum mencerdaskan kehidupan bangsa.

¹ Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. h.13

² Djadir, dkk. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Matematika*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan

Selain itu, pendidikan juga tidak hanya mencerdaskan manusia namun juga bertujuan untuk membentuk manusia yang bermoral dan berbudi pekerti luhur.³

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pribadi manusia. Dalam kegiatan pembelajaran banyak terjadi permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi oleh pengajar disetiap pembelajaran. Permasalahan tersebut salah satunya yaitu, kurangnya penerapan permainan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran PPKn sehingga banyak siswa yang merasa jenuh akan kegiatan pembelajaran satu arah yang monoton. Dimana siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi yang membuat siswa terlibat dalam materi pembelajaran. Karena pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya duduk diam memperhatikan materi, tetapi siswa juga ikut berdiskusi dengan guru ataupun dengan siswa lainnya untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu kehadiran permainan pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan permainan sebagai perantara.

Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan permainan. Untuk itu disini peneliti memilih permainan pembelajaran kartu *Truth or Dare* sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. permainan kartu *Truth or Dare* ini merupakan sebuah permainan dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari.

³ Depdiknas.2003. Undang-Undang RI 2003. Tentang system Pendidikan Nasional.

Sehingga disini siswa diajak untuk berani dalam mengambil tindakan untuk menjawab pertanyaan tersebut jika tidak maka siswa akan mendapatkan hukuman. Karena permainan pembelajaran menurut asyhar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.⁴ permainan pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, agar siswa tidak merasa bosan waktu proses kegiatan belajar mengajar. Kegunaan permainan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses pembelajaran. Kegunaan permainan dalam pendidikan salah satunya untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik dalam kemampuan kognitifnya.

Hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan kemampuan kognitif seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis serta memberikan corak dan arti sendiri bagi siswa untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Tabel 1.1

Data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas		Rata-rata
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
V A	75	28	7	29%	21	71%	65
V B	75	24	7	25%	17	75%	62,5

Sumber: Data Hasil Observasi di SDN 12 Rejang Lebong

⁴ Asyhar,R.(2020).*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*(Vol.2) Jakarta: Gaung Persada Press.

Pada tabel 1.1 diatas diperoleh data hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas VA, diketahui ada 7 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM terdapat 21 siswa. Sedangkan pada kelas VB terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dan 17 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan untuk menilai kriteria ketentuan minimum pada mata pelajaran PPKN yaitu 75. Sehingga dari penjelasan hasil belajar siswa di atas dapat diperoleh bahwasannya hasil pada kelas VA hanya 29% siswa yang dapat mencapai nilai KKM dan 71% siswa belum memenuhi KKM, sedangkan pada kelas VB 25% siswa yang mecapai nilai KKM dan 75% siswa belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan belum adanya penggunaan permainan pembelajaran. Sehingga peserta didik cenderung bosan dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn juga masih tergolong rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka permasalahan yang muncul adalah upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan permainan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih senang dan termotivasi dalam belajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa masih banyak yang berada dibawah KKM 75. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan permainan pembelajaran kartu *Truth or Dare* yang membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.⁵

⁵ Wawancara dengan Retno Kusumarini, S.Pd, tanggal 12 november 2023 di SDN 12 Rejang Lebong

Penerapan permainan pembelajaran kartu *Truth Or Dare* juga dinilai dapat menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan hasil belajar peserta didik meningkat. Guru dan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan aktif karena peserta didik lebih banyak diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* (Mencari Jawaban Kartu) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreativitas.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mengajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD N 12 Rejang Lebong”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian adalah:

1. Guru tidak memvariasikan permainan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga kegiatan pembelajaran menjadi sangat monoton.
3. Kurangnya interaksi langsung terhadap siswa sehingga mempengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran PPKn.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah pada penelitian adalah pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 12 Rejang Lebong, materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 12 Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa diajar menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan kemampuan kognitif siswa diajar secara konvensional pada pelajaran PPKn kelas V di SDN 12 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan adanya rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 12 Rejang
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa diajar menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan kemampuan kognitif

siswa diajar secara konvensional pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 12 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan permainan pembelajaran berupa kartu *truth or dare*.

2. Manfaat Peraktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.
- 2) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi.
- 3) Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran PPKn.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik.
- 2) memberikan alternatif permainan pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan permainan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang permainan pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di kelas.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Permainan dalam Pembelajaran

a. Pengertian Permainan

Bermain adalah cara yang menggembirakan untuk belajar keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.⁶

Tujuan didasarkan pada hasil belajar dasar, kemampuan kognitif, berbahasa, perilaku, fisik, dan seni.⁷ Kegiatan dan lingkungan bermain yang menyenangkan diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar. Kadang-kadang orang bias ketika mendengar kata "permainan", misalnya dikaitkan dengan kata "bermain" dan "mainan", meskipun ketiga kata tersebut memiliki arti dan makna yang berbeda. "Bermain" secara sederhana berarti bermain.⁸

⁶ Mardiah Mardiah, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 1, no. 1 (2015): 61–77.

⁷ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010): 72.

⁸ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2008)

Permainan (*games*) adalah setia kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak-anak. Permainan merupakan proses pembelajaran yang kontinyu dan pengembangan kemampuan dan bakat.²⁸ Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.⁹

Menurut Hasanah ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan di kelas, yaitu situasi dan kondisi, peraturan permainan, pemain, dan pemimpin permainan. Belajar dengan bermainan adalah aktivitas yang menggabungkan bermain dan belajar dan dimasukkan ke dalam pelajaran. Ini adalah upaya untuk membuat pembelajaran menyenangkan bagi orang-orang. Pembelajaran yang sehat dan kualitas terbaik adalah tujuan akhir.¹⁰

b. Prinsip Dasar dan Ciri-ciri Permainan Pembelajaran

Beberapa prinsip permainan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan haruslah permainan yang terkait langsung dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

⁹ Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindi Persada, 2009):

¹⁰ Janice J. Baety, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.

- 2) Permainan harus meningkatkan kemampuan mereka untuk berfikir kritis, mendapatkan informasi dan menemukan arti baru.
- 3) Permainan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik,
- 4) Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain,
- 5) Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut,
- 6) Penekanan permainan *linguistic* pada akurasi isinya, sedangkan permainan komunikatif lebih menekankan pada kelancaran dan suksesnya komunikasi,
- 7) Permainan dapat dipergunakan untuk semua tingkatan dan berbagai keterampilan berbahasa sekaligus.¹¹

c. Jenis-jenis Permainan

Anak-anak bermain untuk memperoleh pengetahuan yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosi. Jenis permainan berikut dapat digunakan dalam kegiatan bermain anak

1) Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* dimainkan dalam kelompok dengan dua jenis kartu, kartu Kebenaran dan kartu Keberanian. Kartu Kebenaran

¹¹M. Hasanah dan Nurchasanah. *Paket Pendidikan Pembelajaran BacaTulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM.2007: 35

berisi pertanyaan yang dijawab dengan "Ya" atau "Tidak", sedangkan kartu Keberanian berisi pertanyaan yang mengharuskan pemain menjelaskan atau memberi alasan. Urutan permainan ditentukan dengan memutar botol. Pemain pertama akan melempar koin untuk memilih kartu mana yang akan.¹²

2) Permainan Eksploratif (*exploratory play*)

Permainan eksploratif adalah salah satu jenis permainan yang dapat bertujuan untuk meningkatkan keterampilan fisik anak dan memberi mereka kesempatan untuk belajar tentang lingkungan mereka. Permainan ini dapat dimainkan dalam empat cara, yaitu melalui pencarian atau penemuan baru, seperti mencari sesuatu di lingkungan rumah atau sekolah, menumbuhkan rasa ingin tahu anak, meningkatkan kemampuan mereka, dan mempelajari keterampilan baru, seperti bermain *video game*.

3) Permainan Keterampilan (*skillful play*)

Semua permainan bermain keterampilan yang membutuhkan keterampilan dan penggunaan tangan dan mata yang terkendali dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Membuat jigsaw puzzle, membuat menara dari tumpukan balok, dan sebagainya.

¹² Evi Nurul Indayanti, Dyah Artriani, and Supriono, "Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP," *Jurnal Pendidikan Sains* 4, no. 02 (2018): 1–4

4) Bisik berantai

Permainan ini dimulai dengan setiap siswa membisikkan kata (untuk kelas rendah), kalimat (untuk kelas tinggi), atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya secara bergiliran. Pemain tidak boleh mengungkapkan kata, kalimat, atau cerita yang dibisikkan hingga pemain terakhir menyebutkan apa yang didengarnya. Permainan ini bisa dimainkan bersama orang lain. Permainan ini meningkatkan kemampuan untuk mendengarkan atau menyimak.¹³

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Permainan dapat digunakan dengan cara yang sama seperti metode lainnya, dengan banyak kelebihan dan kekurangan saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu keuntungan dari metode permainan adalah:

- 1) Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan feedback langsung, yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep dan peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya dimasyarakat.
- 5) Permainan ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dan luwes sangat mudah untuk membuat dan memperluas permainan.¹⁴

¹³ Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2010: 78

¹⁴ Sadirman, Arief S, dkk., *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja GrafindiPersada, 2009: 89

Ini adalah beberapa kelemahan permainan yang harus diperhatikan oleh guru saat menggunakannya dalam pembelajaran.:

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan; semakin tinggi tingkatannya, semakin sulit penyajiannya.
- 2) Banyak waktu diperlukan untuk menyelesaikannya.
- 3) Permainan akan mengganggu ketenangan di kelas.

2. Permainan Kartu *Truth Or Dare*

a. Pengertian permainan kartu *Truth Or Dare*

Permainan, atau yang biasa disebut dengan "game," adalah aktivitas di mana pemain saling bersaing mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang sama. Permainan *Truth Or Dare* dimainkan dalam kelompok menggunakan dua jenis kartu, *Truth* (Kebenaran) dan *Dare* (Tantangan). Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang jawabannya berupa "Ya" atau "Tidak," sementara kartu *Dare* berisi tantangan yang mengharuskan pemain memberikan penjelasan, termasuk alasan dan klarifikasi.

b. Komponen- komponen permainan kartu *Truth Or Dare*

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai¹⁵

¹⁵Muhammad Syawahid dan Heri Ratnawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi dengan Pengembangan Kecerdasan Emosional dan Spritual." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. Volume 1, Nomor 1, Mei 2014 (17 Juli 2017), hlm. 234

Permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar melalui permainan. Belajar yang baik adalah belajar secara aktif. Permainan dapat membantu siswa belajar secara aktif. Permainan belajar membuat interaksi siswa atau warga belajar menjadi lebih penting, tetapi peran guru atau tutor tidak terlihat. Ini adalah tempat di mana setiap siswa berfungsi sebagai sumber belajar bagi sesama siswa. Mereka sering mengatasi masalah sendiri. Jika mereka tidak dapat melakukannya, mereka harus memintanya kepada guru karena interaksi seperti ini memungkinkan mereka untuk mengetahui kekuatan masing-masing dan menggunakannya. Guru dapat benar-benar membantu siswa belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan, akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut benar, salah, menguntungkan, ataukah merugikan. Bila memberikan hasil positif tindakan tersebut bisa dilakukan namun bila hasilnya negatif tentu saja patut dihindari. Setiap

siswa atau warga belajar tidak hanya belajar dari pengalamannya sendiri tetapi juga dari pengalaman orang lain.¹⁶

- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara biasa.
- 5) Permainan memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktikkan tingkah lakku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.
- 6) Tidak sulitnya mengaitkan permainan ke situasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktikkan disituasi ke kehidupan nyata lebih gampang.
- 7) Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. Sebagaimana halnya permainan yang lain.

¹⁶ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hlm. 112

c. Langkah- langkah permainan kartu *Truth Or Dare*

Metode permainan *Truth Or Dare* melalui tiga tahap yaitu:

- a) Tahap persiapan, didalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik serta menerangkan aturan permainan.
- b) Permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok yang akan bermain.
- c) Kelompok yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).
- d) 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.
- e) Bagi kelompok yang menjawab benar akan di beri poin 100 dan jika salah pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain.
- f) Kelompok yang memiliki poin tertinggi serta kompak dalam kerjasama kelompok yang akan menjadi pemenang.
- g) Waktu untuk berpikir 45 detik.¹⁷
- h) Tahap inti. Pada tahap inti permainan di jalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah di sepakati.

¹⁷Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan *Visi Sets*”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, no. 1 (2008): hlm. 231

- i) Tahap penutupan. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth Or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.¹⁸

d. Kelebihan dan kekurangan permainan *Truth Or Dare*

Permainan kartu *Truth Or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- 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.¹⁹

Kekurangan 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.

¹⁸ Mutham mimmah, (2015), *peningkatan hasil belajar kognitif SAINS IPA fisika siswa dengan menerapkan media permainan Truth or dear*. E-journal mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, 2 (2)

¹⁹ Sigit Priatmoko, dkk., “*Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets*”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, No. 1 (2008): hlm. 231.

3) Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.

3. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti: mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya.

Pendapat Sujiono dikutip Awali kemampuan kognitif adalah proses berpikir.²⁰ Menurut Ashcraft dan Schungk dalam Naufalia, Suwarna, Sutiadi, berdasarkan teori kognitif, proses pembelajaran dapat dilakukan melalui komunikasi dan penugasan untuk membantu siswa saling bertukar konsep, sehingga anak bisa mengingat materi pelajaran yang diberikan Dalam jangka waktu Panjang.²¹ Menurut Tatminingsih hampir seluruh lembaga PAUD memberikan perhatian utama untuk kegiatan pengembangan kemampuan kognitif.²² Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara

²⁰ Awali Mirza. 2018. Pengaruh kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket. *Jurnal Gelanggang Olah Raga*, Volume 1 N0. 2, Januari – Juni 2018. E-ISSN: 2597-6567, p-ISSN: 2614-607X.

²¹ Naufalia Ria Trisnia, Suwarna Irma Rahma, Sutiadi Asep. 2016. Profil Kemampuan Kognitif Siswa SMA Dalam Pembelajaran Fisika Menggunakan Teknik Pembelajaran “Take Away”. *Prosiding Seminar Fisika (E-Journal) SNF2016*. <http://snf-unj.ac.id/kumpulaprosiding/snf2016>. V e-ISSN:2476-9398. Volume V, Oktober 2016. P-ISSN:2339- 0654.

²²Tatminingsih Sri. 2019. Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* DOI: 10.31004/obsesi.v3i1.130 Volume 3 Issue 1 (2019)

internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir dan berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.²³

b. Aspek-aspek kemampuan kognitif

- a. Pengetahuan, yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, nama. Dengan pengetahuan, siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta, istilah-tilah, dan sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman, yang berarti bahwa siswa harus memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal- hal lain.
- c. Penerapan atau aplikasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mennggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret

²³ Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta* (Yogyakarta: FIP UNY, 2003), hlm. 4

- d. Analisis yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
 - e. Ulasan atau evaluasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.
 - f. Penciptaan yaitu bentuk pengembangan pembelajaran sudah diterima dari guru. Seorang anak diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan menciptakan sesuatu yang unik dari bahan yang diteliti. Kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung pada kemampuan kreatif masing-masing orang.²⁴
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif**

Dalam Suryana Piaget mengidentifikasi empat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial dan ekuilibrase yang berkolaborasi dalam mempengaruhi perubahan aktivitas berfikir atau perkembangan kognitif anak.²⁵ Salah satu pengaruh terpenting yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah maturasi (kematangan), yaitu terbentangnya berbagai perubahan biologis yang terprogram secara genetis. Orang tua dan guru hanya memiliki dampak kecil pada aspek perkembangan kognitif ini,

²⁴ Isa Anshori, Evaluasi Pendidikan, Sidoarjo: Muhammadiyah University Press, Cet pertama 2004, hal 35

²⁵Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. UIN Volume 3, nomor 1.

kecuali memastikan bahwa anak-anaknya mendapatkan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat.

Dalam Ramli mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan menjadi dua, yaitu faktor hereditas dan faktor lingkungan. Hereditas merupakan keseluruhan karakteristik individu yang merupakan warisan orang tua atau nenek moyang, atau segala kemampuan dan sifat-sifat yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai warisan dari pihak orang tua atau nenek moyang melalui plasma pembawa sifat (gen). lingkungan juga merupakan faktor penting yang ikut mempengaruhi perkembangan anak.²⁶ Lingkungan merupakan segala aspek yang berada diluar diri anak dalam proses perkembangannya lingkungan telah mempengaruhi perkembangan anak sejak dalam kandungan. Jika anak memperoleh lingkungan yang kondusif bagi perkembangannya. Maka anak akan berkembang menjadi individu yang berkembang optimal.

4. Pembelajaran PPkn

a. Pengertian pembelajaran PPkn

Dalam tinjauan pedagogik, Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan bidang kajian keilmuan program kurikuler, dan aktivitas sosial-kultur yang bersifat *multidimensional*. Sifat multidimensional ini menyebabkan pendidikan Kewarganegaraan dapat disikapi sebagai pendidikan nilai dan moral, pendidikan kemasyarakatan,

²⁶ I K W Sari and R Wulandari, "Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 3, no. 2 (2020): 145–152.

pendidikan kebangsaan, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan hukum dan hak asasi manusia, serta pendidikan pendidikan demokrasi.²⁷

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki visi dan misi mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cita tanah air, melalui proses menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, dan memiliki perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, satun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dalam keluarga, teman, dan guru

Substansi pembelajaran yang diawali oleh 4 konsensus kebangsaan yaitu

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara.
- 2) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1995 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstisional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai bentuk final Negara Republik Indonesia yang melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah dara Indonesia.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud komitmen keberagaman komitmen, kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, yang

²⁷ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–430

utuh dan konsekutif secara rasional dan harmonis dalam pergaulan antar bangsa.

Kegiatan pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi pendidikan kewarganegaraan (sikap kewarganegaraan, pengetahuan kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan) sebagaimana tercantum dalam silabus menitik beratkan pada pembentukan karakter warga negara Indonesia yang beriman, bertaqwah, dan berahlak mulia, serta demokratis dan bertanggung jawab. Sebagaimana tercantum dalam pasal 31 angka 3 UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa PPKn Menitik beratkan pada moral yang dapat diharapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu prilaku yang mencerminkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, prilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, prilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat kebudayaan dan kepentingan, prilaku yang mendukung kerayatan mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan peseorangan berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.²⁸

²⁸ Heri Hidayat et al., "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (2020): 57–65

b. Karakteristik Pembelajaran PPkn

Karakteristik mata pelajaran PPkn di sekolah dasar sebagai berikut

- 1) Mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan NKRI. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945,
- 2) Kehidupan yang demokratis di dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat,
- 3) Komitmen terhadap kesadaran bela negara,
- 4) Penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial,
- 5) Ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
- 6) PPkn Fokus pada pembentukan warganegara 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.

c. Ruang lingkup pembelajaran PPkn

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, meliputi:

- 1) Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan, antara lain latar belakang, kompetensi, ruang lingkup, hakikat, dan landasan Pendidikan Kewarganegaraan.

- 2) Wawasan Nusantara sebagai geopolitik Indonesia, antara lain pengertian hakikat unsur-unsur serta kedudukan dan fungsi Wawasan Nusantara, Ketahanan Nasional dan Geostrategi Indonesia.
- 3) Ketahanan Nasional dan Geostrategi Indonesia, antara lain pembahasan tentang landasan, pengertian, asas, dan ciri Ketahanan Nasional Indonesia, serta pendekatan Asta Gatra perwujudan Ketahanan Nasional.²⁹
- 4) Integrasi Nasional, antara lain pembahasan tentang pengertian Integrasi Nasional, permasalahan globalisasi, multikulturalisme, Bhinneka Tunggal Ika, dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 5) Identitas Nasional Indonesia, antara lain pembahasan tentang pengertian Identitas Nasional, karakter bangsa, dan wujud-wujud Identitas Nasional, isi arti sila-sila Pancasila dan kedudukan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia.
- 6) Hak dan kewajiban warga negara, antara lain pembahasan tentang pengertian hak dan kewajiban, landasan filosofis hak asasi, macam-macam hak warga negara, serta harmoni hak dan kewajiban warga negara.
- 7) Demokrasi di Indonesia, antara lain pembahasan tentang pengertian demokrasi, prinsip-prinsip umum demokrasi, prinsip dasar filsafat dan

²⁹ Annisa Ratu Pratiwi, Sekar Ayu Pratiwi, and Siti Halimah, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386–395.

aspek mekanisme demokrasi Pancasila, serta pokok-pokok pelaksanaan demokrasi di Indonesia.

- 8) Konsep negara dan konstitusi, antara lain pembahasan tentang perangkat hukum dan ketatanegaraan Republik Indonesia.
- 9) Otonomi Daerah serta *Good and Clean Governance*, antara lain pembahasan tentang pengertian, implementasi dari prinsip-prinsip tata kelola pemerintahan yang baik, hambatan pencegahan korupsi, dan pencapaian tujuan dan cita-cita nasional.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Priatmoko dkk, yang berjudul “*Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*” (Skripsi,2008). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji korelasi, diperoleh harga $r_b = 0,45$ dan koefisien determinasi = 30%. Hal ini berarti media permainan *Truth and Dare* berkontribusi 30% terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan uji kesamaan dua varians menunjukkan harga $F_{hitung} (1,52) < F_{tabel} (1,94)$, berarti varians dan hasil belajar kedua kelompok eksperimen tidak berbeda. Perhitungan uji perbedaan rata-rata hasil belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = 70$ dan $\alpha = 5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen I lebih baik dari kelompok eksperimen II.³⁰ Adapun persamaannya kedua penelitian ini

³⁰ Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri, “Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2019): 230–235.

memiliki hasil yang sama yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak, perbedaannya terletak pada variabel y nya, variabel y pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa sedangkan pada penelitian Sigit Priatmoko dkk adalah hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurul Indayanti dkk, yang berjudul “Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP” (Skripsi, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi. Jenis desain penelitian ini adalah *True Eksperiment Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 32 Surabaya yang terdiri dari 8 kelas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas control. Hasil penelitian meliputi *pre test* dan *post test*. Hasil pretest dianalisis menggunakan uji-t satu pihak, dengan nilai thitung = 2,43 sedangkan dari table $t(1-0,05)(64) = 1,67$. Nilai sikap spiritual eksperimen sebesar 3,75 dan nilai sikap sosial sebesar 3,73, sedangkan pada kelas control 3,41.³¹ Adapun persamaannya kedua penelitian ini sama-sama menggunakan permainan *Truth Or Dare* dalam penelitian yang dilakukan, Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitiannya, desain penelitian pada penelitian ini adalah *Quasy Eksperiment Design* sedangkan pada penelitian Evi Nurul Indayanti dkk adalah *True Eksperiment Design*.

³¹ Evi Nurul Indayanti, Dyah Artriani, and Supriono, “Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP,” *Jurnal Pendidikan Sains* 4, no. 02 (2018): 1–4

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mimmah dkk, yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Truth and Dare*” (Skripsi, 2015). Penelitian ini dilakukan di SMPN 20 Pekanbaru pada bulan Februari sampai Juni 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 23 perempuan. Bentuk penelitian ini adalah pre-eksperimental bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif yang terdiri dari 20 butir soal pilihan berganda. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Dari analisis deskriptif diperoleh hasil daya serap rata-rata siswa sebelum perlakuan sebesar 41,50 dengan kategori kurang baik. Setelah diberi perlakuan daya serap siswa sebesar 81,625 dengan kategori baik sedangkan efektivitas pembelajaran siswa sebelum perlakuan memiliki kategori kurang efektif dan setelah diberi perlakuan maka efektivitas pembelajaran berkategori efektif. Berdasarkan analisis inferensial melalui sign test diperoleh nilai exact sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05 = 5 % yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media permainan Truth and Dare dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 20 Pekanbaru pada materi pokok bunyi.³² Adapun persamaan penelitian ini yaitu sama-sama memiliki hasil yang menyatakan bahwa permainan kartu Truth or Dare dapat meningkatkan hasil belajar (kemampuan kognitif). Adapun

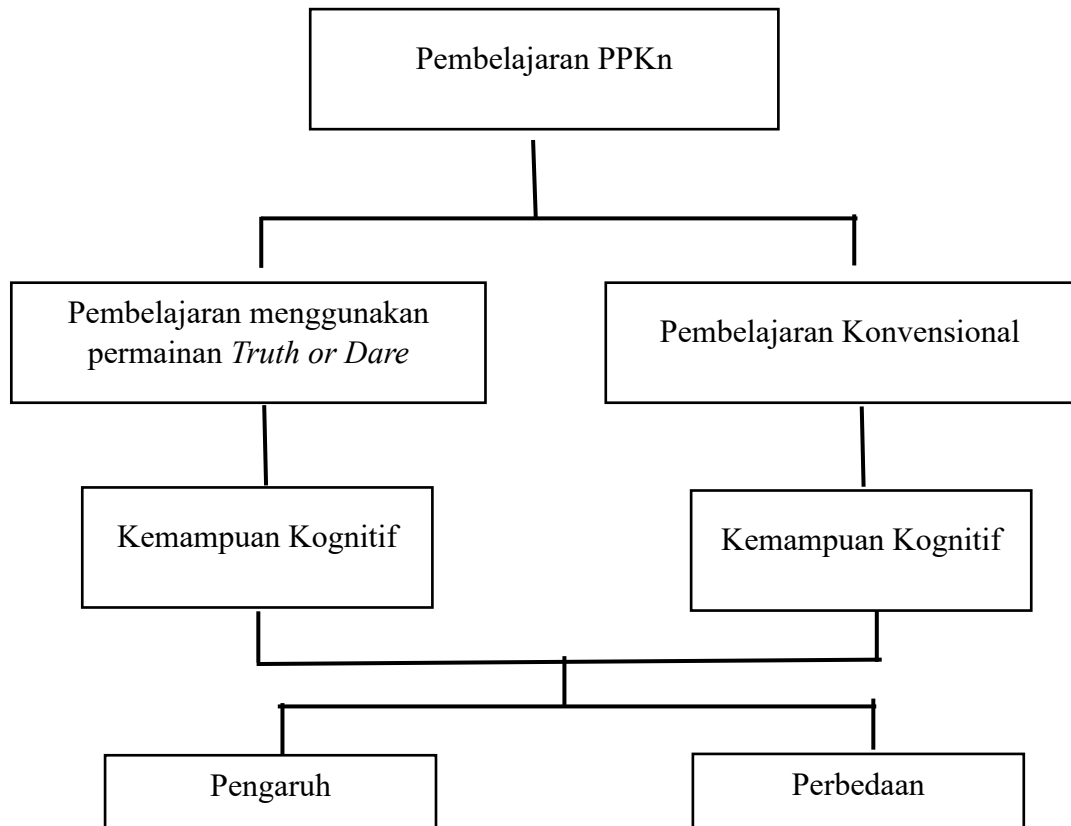
³² Mutham Mimmah and Muhammad Nasir, “Sains Ipa Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Truth and Dare Sains Ipa Fisika Siswa Dengan Menerapkan,” *E-Journal Mahasiswa fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 1–11.

perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang di teliti, pada penelitian ini mengambil mata pelajaran PPkn sedangkan pada penelitian Mimmah dkk pada mata pelajaran IPA fisika, selain itu pada penelitian Mimmah dkk menggunakan *One Group Pretest-Postest Design* sedangkan pada penelitian ini menggunakan *Two Group Pretest-Postest Design*.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah asumsi-asumsi untuk menyusun masalah atau variabel penelitian, penyelesaian masalah, dan kreteria pembuktiannya. Melalui kerangka berpikir peneliti dapat memaparkan definisi variabel-variabel yang diteliti dalam pembelajaran, siswa diharapkan mampu menembangkan pembelajaran yang maksimal dan menguasai pengetahuan secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pada siswa diperlukan permaianan pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan *Truth Or Dare*. Dalam permainan *Truth Or Dare*, tahap orientasi yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan tujuan pembelajaran PPKn dengan permainan *Truth Or Dare*, merumuskan harapan apa yang ingin dicapai pada pembelajaran dan merincikan tugas-tugas dan tanggung jawab siswa dalam belajar.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.³³

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 96

Definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang ada. Maka dari itu Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SD N 12 Rejang Lebong.

H0 :Tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan kartu *truth or dare* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SD N 12 Rejang Lebong.

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan metode eksperimen untuk menguji ada tidaknya hubungan sebab akibat. Menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁴ Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Quasy Eksperiment Design* atau yang biasa disebut eksperimen semu. Dengan tujuan agar peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua kelompok yaitu kelompok kelas pertama dengan penggunaan permainan kartu *Truth Or Dare* digunakan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas kedua dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebagai kelas control.

³⁴ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (bandung: alfabeta, 2012), hlm. 107

Desain penelitian ini menggunakan desain *Control Group Pretest-Posttest Design*, karena dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian diberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Desain yang digunakan berdasarkan pendapat Arikunto³⁵ dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ dan O₃: *pretest* kelompok kelas eksperimen dan kontrol

X₁: perlakuan dengan menerapkan *Truth Or Dare*

X₂: perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional

O₂ dan O₄: *posttest* kelompok kelas eksperimen dan kontrol

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Adapun lokasi penelitian ini adalah di SD N 12 Rejang Lebong. Dengan pokok pikiran bahwa lokasi tersebut efektif untuk melakukan eksploitasi data. Lokasi tersebut merupakan lokasi yang strategis karena mudah di jangkau oleh kendaraan umum. Adapun objek analisis penelitian ini adalah siswa sebagai responden, kemudian siswa sebagai informasi dalam penulisan penelitian ini.

³⁵ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi* (Jakarta: Rineka Cipta. 2010) hlm. 125

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil bulan juli tahun ajaran 2024/2025.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sudjana, populasi adalah jumlah seluruh nilai potensial yang diperoleh melalui perhitungan atau pengukuran secara kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.³⁶ Dengan demikian, populasi adalah keseluruhan elemen yang ada di wilayah penelitian yang diharapkan dapat memberikan keterangan

Pada penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

Tabel 3.2 Populasi siswa kelas V SDN IV Rejang Lebong

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VA	13	15	28
VB	7	17	24
Jumlah Keseluruhan			52

Sumber: wali kelas V SDN 12 Rejang Lebong

2. Sampel

Menurut Moh. Nazir mengemukakan bahwa, sampel bagian dari populasi yang akan diambil dan digunakan untuk menentukan sifat serta ciri-ciri dari suatu populasi".³⁷ Sampel adalah sejumlah karakteristik yang dimiliki

³⁶ Nana Sudjana, *Metode Statiska*, (Bandung: Tarsiti, 1996), hlm.204

³⁷ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Salemba Empat, 1998), hlm. 325

oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Pada penelitian ini jumlah populasi penelitian adalah 52 siswa dan semua populasi akan dijadikan sampel penelitian, maka teknik yang digunakan dalam penentuan sampel ini adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dalam penelitian di gunakan sebagai sampel.³⁸ Jadi sampel pada penelitian ini adalah kelas V A dan V B.

Tabel 3. 3 Sampel Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Keterangan
1	V A	Kelas Kontrol
2	V B	Kelas Eksperimen

Sumber: wali kelas V SDN 12 Rejang Lebong

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Hatch dan Farhady “variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang memiliki variasi antara satu dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain”³⁹. Menurut Ahmad Watik Pratiknya "variabel merupakan krakteristik subyek penelitian yang berubah dari satu subyek ke subyek lainnya”.⁴⁰

³⁸ Supardi, Metode Penelitian Ekonomi & Bisnis, (Yogyakarta,UH Press, 2005), hlm 107

³⁹ Hatch Dan Farhady, *Reseach Design & Statistic For Applied Linguistics* (Tehran: Rahnama Publication, 1981), hlm. 45

⁴⁰ Ahmad Watik Pratiknya, *Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Umum Dalam Fuaddudin & Cik Hasan Basri, Dinamika Pengembangan Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi Umum* (Jakarta: Logos Wacanailmu, 2007), hlm. 78

Indikator terpenting yang menentukan keberhasilan penelitian adalah variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan kartu *Truth Or Dare* sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan kognitif siswa sebagai variabel bergantung (Y).

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah yang peneliti gunakan, maka perlu diberikan penegasan:

1. Permainan *Truth Or Dare* adalah permainan yang dilakukan berkelompok dengan menggunakan 2 kartu yaitu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban “Ya” atau “Tidak” dan pada kartu *Dare* berisi penjelasan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan.
2. Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya. Berdasarkan pengertian diatas kemampuan kognitif siswa dapat memperjelas tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif dari mata pelajaran PPKn yaitu berupa nilai yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang memiliki skala nilai 0-100. Kemampuan kognif siswa diperoleh dari nilai hasil tes soal

yang dilakukan untuk melihat tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran.

F. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan perlu disusun prosedur penelitian untuk mencapai tujuan yang sistematis. Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

a. Menetapkan jadwal penelitian

Jadwal penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

b. Menentukan materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada penelitian ini mengenai keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

c. Mempersiapkan modul pembelajaran

Modul pembelajaran disusun sebelum melaksanakan penelitian.

d. Mempersiapkan kisi-kisi instrumen tes untuk *Pretest* dan *Posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Kelas kontrol

1) Guru memberikan soal *Pretest* kepada kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi siswa.

2) Guru memberikan perlakuan kepada kelas kontrol, perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan pendekatan konvensional.

b. Kelas eksperimen

- 1) Guru memberikan soal *Pretest* kepada kelas eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi siswa.
- 2) Guru memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen berupa permainan kartu *Truth or Dare*.

3. Tahap Evaluasi

- a. Guru memberikan soal *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diakhir pembelajaran untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan.
- b. Penilaian yang dilakukan berupa aspek kognitif selama proses pembelajaran.

G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian. Disebabkan karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh atau mendapatkan data sehingga peneliti mampu mendapatkan data secara standarisasi sesuai dengan teknik pengumpulan data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan dua macam teknik penelitian data, dimana masing-masing teknik tersebut digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dan juga akurat adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan cara sebagai berikut:

a. Tes

teknik tes merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan tes kepada responden melalui materi yang dipelajari untuk

mengukur kemampuan responden. Dari pertanyaan diatas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan prosedur-prosedur yang digunakan untuk mengukur dan menilai.⁴¹ Dengan demikian pada tes ini peneliti menggunakan tes berupa tertulis pada pretest dan posstest yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan suatu peristiwa yang telah terjadi, bisa berupa gambar atau tulisan. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengambli gambar atau foto sebagai bukti peneliti telah melakukan penelitian.⁴²

2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini ialah instrument tes. Instrument tes yang diberikan berbentuk tes berjumlah 25 soal pilihan ganda.

H. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas merupakan tingkat kesesuaian atau kesahihan sebuah instrumen untuk mengukur subjek yang diteliti. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa

⁴¹ Nizamuddin, dkk. Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa, (Riau : DOTPLUS Publisher, 2021), Ha.154

⁴² Denok Sunarsi Sidik, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021, h.

yang akan diukur. Semakin tinggi tingkat kevalidan sebuah instrumen maka semakin valid pula data yang diperoleh.⁴³

Sebelum diuji validitasnya, instrumen dalam penelitian ini akan diuji coba terlebih dahulu kepada seseorang yang telah ahli. Setelah instrumen diuji cobakan kemudian instrumen tersebut akan diolah menggunakan program *Microsoft Exel* dan *SPSS 26*. Rumus *Pearson Product Momen*.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable X dan Variabel Y

N= jumlah responden

$\sum x$ = skor hasil uji coba

$\sum y$ = total skor

Tabel 3.4
Hasil Uji Hitung Validasi

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30	25
2.	Tidak Valid	2, 5, 13, 23, 25	5
Jumlah			30

Pada penelitian ini, setelah dilakukan uji coba terdapat 25 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid, 25 soal dinyatakan valid karena R hitung lebih besar dari R table dan 5 soal dinyatakan tidak valid karena R hitung lebih kecil dari R table.

⁴³ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 167

2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah keadaan atau status sebuah instrumen dapat digunakan untuk mengambil data karena instrumen tersebut baik. Reabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁴⁴ Butir soal yang diuji apabila hasilnya negatif, maka korelasi yang diperoleh juga negatif. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00.⁴⁵

Setelah dilakukan uji validitas kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui kendala instrumen. Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:⁴⁶

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian item

σ_t^2 = varians total

⁴⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. CV, 2017), hlm. 125

⁴⁵ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 276

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.

Tabel 3.5
Interpretasi Reliabilitas Data

Interval Koefisien	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 1,99	Sangat Rendah

Sumber: Sarjono, 2011

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap 23 siswa, setelah mereka mengisi instrument penelitian, hasil reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.942	25

Berdasarkan hasil uji reliabilitas 25 item soal instrument penelitian dinyatakan reliabel, dengan N 23 dan Cronbach's Alpha 0,942 maka 25 item soal di atas dinyatakan reliabel.

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal yang membedakan siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan.⁴⁷ Adapun rumusnya yaitu:

$$DB = PT - PR$$

⁴⁷ Atik Fitriatun and Sukanti, "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Butir Soal Latihan Ujian Nasional Ekonomi Akuntansi Di MAN Maguwoharjo," *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 5, no. 8 (2016): 22–32.

Keterangan :

DB = Daya beda

PT = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

PR = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Hasil uji daya pembeda tersebut kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel panduan kriteria daya pembeda seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3.7
Kriteria Daya Pembeda

Kriteria Daya Pembeda	Interpretasi
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,19 – 0,00	Soal tidak dipakai/dibuang

Sumber: Arikunto (2003:213,218)

Adapun hasil perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Daya Pembeda

No.	No. Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
1.	1	0.628	Baik
2.	3	0.665	Baik
3.	4	0.545	Baik
4.	6	0.638	Baik
5.	7	0.565	Baik
6.	8	0.628	Baik
7.	9	0.636	Baik
8.	10	0.543	Baik
9.	11	0.726	Baik Sekali
10.	12	0.482	Baik
11.	14	0.545	Baik
12.	15	0.565	Baik
13.	16	0.637	Baik

No.	No. Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
14.	17	0.542	Baik
15.	18	0.542	Baik
16.	19	0.629	Baik
17.	20	0.705	Baik Sekali
18.	21	0.642	Baik
19.	22	0.677	Baik
20.	24	0.705	Baik Sekali
21.	26	0.651	Baik
22.	27	0.626	Baik
23.	28	0.714	Baik Sekali
24.	29	0.626	Baik
25.	30	0.383	Cukup

Dari tabel diatas kategori baik sekali ada 4 butir soal yaitu soal nomor, 11, 20, 24, 28. Kategori baik berjumlah 20 yaitu soal nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 26, 27, dan 29. Sedangkan kategori cukup yaitu ada 1 soal nomor 30.

4. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran butir soal adalah persentase atau proporsi dari peserta tes untuk menjawab benar suatu butir soal. Besarnya tingkat kesukaran berkisar 0,00-1,00. Semakin besar tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan, maka semakin mudah soal dan soal harus direvisi. Suatu soal memiliki $p = 0,00$ artinya bahwa tidak ada siswa yang menjawab benar dan jika memiliki $p = 1,00$ artinya semua siswa menjawab benar Adapun rumusnya:

$$TK = \frac{\Sigma B}{\Sigma P}$$

Keterangan :

TK : Tingkat kesukaran

ΣB : Jumlah siswa yang menjawab benar

ΣP : Jumlah peserta tes

Hasil analisis tingkat kesukaran soal tersebut kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel panduan kriteria reabilitas seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.9
Kategori Tingkat Kesukaran

Nilai Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Kadir (2010:170)

Uji kesukran soal dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kesukarannya. Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3.9
Hasil Tingkat Kesukaran

No.	No. Soal	Mean	Kategori
1.	1	0.48	Sedang
2.	3	0.57	Sedang
3.	4	0.48	Sedang
4.	6	0.52	Sedang
5.	7	0.43	Sedang
6.	8	0.48	Sedang
7.	9	0.35	Sedang
8.	10	0.52	Sedang
9.	11	0.57	Sedang
10.	12	0.43	Sedang
11.	14	0.48	Sedang
12.	15	0.43	Sedang
13.	16	0.43	Sedang
14.	17	0.39	Sedang
15.	18	0.39	Sedang
16.	19	0.57	Sedang
17.	20	0.65	Sedang
18.	21	0.65	Sedang
19.	22	0.57	Sedang
20.	24	0.65	Sedang
21.	26	0.61	Sedang
22.	27	0.61	Sedang
23.	28	0.57	Sedang
24.	29	0.61	Sedang
25.	30	0.78	Mudah

Dari tabel diatas ada 1 soal yang termasuk dalam kategori mudah yaitu soal nomor 30. Adapun nomor item soal yang termasuk dalam kategori sedang ada 24 butir yaitu soal nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29.

I. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalisasi mempunyai tujuan yaitu untuk dapat mengetahui data yang normal dan untuk membuktikan data penelitian normal atau tidak normal. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji normalitas adalah rumus *Chi Kuadrat* (hitung), atau data dihitung dengan SPSS 26 yaitu sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{t=1}^k \left(\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right)$$

keterangan :

X^2 = uji chu kuadrat

f_o = Data Frekuensi diperoleh dari sampel X

f_e = frekuensi di populasi

dengan krtiteria penguji :

X^2 hitung \leq X^2 tabel, Maka nilai berdistribusi data normal, jika

X^2 hitung \geq X^2 tabel, Maka nilai berdistribusi data tidak normal.

Dengan keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikan lebih $< 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan agar dapat mengetahui data berdistribusi homogen (sama) atau tidak homogen, dihitung dari nilai pre-test dan juga post-test. Rumus yang digunakan untuk menghitung uji homogenitas menggunakan varians atau uji F yaitu sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

Keterangan :

F = nilai F hitung

S1² = nilai varian terbesar

S2² = nilai varian terkecil

Dengan kriteria pengujian homogenitas yaitu sebagai berikut: Jika nilai Fhitung ≥ dari Ftabel maka tidak homogen, jika nilai Fhitung ≤ dari Ftabel maka homogen.

Dari keterangan nilai signifikan lebih > 0,05 maka nilai dinyatakan homogen (sama) akan tetapi apabila nilai signifikan lebih < dari 0,05 maka nilai berdistribusi tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan program SPSS 26, dan menggunakan rumus uji t (*t-test independent*). Karena hanya menguji dua sampel atau membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen. Terdapat beberapa rumus uji *t-test* yang digunakan antaranya sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{S^2 \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

X_1 : rata-rata kelompok eksperimen

X_2 : rata-rata kelompok kontrol

S : standar deviasi

n_1 : jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 : jumlah anggota kelas kontrol

selanjutnya untuk mencari nilai s menggunakan rumus:⁴⁸

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}}$$

Keterangan:

s_1^2 : varians kelompok eksperimen

s_2^2 : varian kelompok kontrol

n_1 : jumlah anggota kelompok kelas eksperimen

n_2 : jumlah anggota kelompok kelas kontrol

Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk membandingkan apakah kedua data (variabel) tersebut sama atau berbeda. Adapun yang diperbandingkan pada uji hipotesis ini adalah skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol secara keseluruhan mengenai hasil belajar siswa.

Selanjutnya, menentukan derajat kebebasan (dk) dengan rumus: $(n_1 + n_2 - 2)$. dan menentukan nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan ketentuan hipotesis sebagai berikut:

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 142

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka hipotesis H_0 diterima, H_a ditolak

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka hipotesis H_0 ditolak, H_a diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

D. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong beralamatkan di jalan terantai, rt.08 rw.02, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi. Bengkulu. Dengan posisi geografis 3,4653 lintang dan 102,5389 bujur.

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong berdiri pada tanggal 10 januari tahun 1961 dengan status kepemilikan adalah milik pemerintah daerah Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong memiliki nomor pokok Sekolah Nasional (NPSN) yaitu 10700722, Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong memiliki SK izin operasional dengan Nomor Surat 108.381. VII dengan tanggal Izin SK yang dikeluarkan pada tanggal 11 januari 2007.

Adapun Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong dikepalai oleh ibu Sri Hartati S,Pd. Adapun SDN 12 Rejang Lebong dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dilakukan selama 6 hari kerja, SDN 12 Rejang Lebong menerima Dana Bos (Bantuan Operasional Sekolah), serta dilengkapi jaringan listrik PLN dengan daya 900 Watt, Akses Internet Telkom Speedy, Sumber air yaitu Air Ledeng atau PAM.

2. Visi dan Misi SDN 12 Rejang Lebong

a. Visi

Membantu anak didik yang Cerdas, Kreatif, Inovatif, Berakhlak Mulia dan Berwawasan lingkungan serta mampu menghadapi tantangan dan persaingan Global.

b. Misi

- 1) Menyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dengan metode “ Student Active Learning ” dengan mengutamakan suasana kelas yang nyaman dan guru-guru yang berperan sebagai Fasilitator dan Stimulator Sehingga para siswa terpacu untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memadukan nilai-nilai pendidikan di segala aspek yang berintegrasi pada kurikulum metodologi pembelajaran lingkungan dan masyarakat.
- 3) Mencetak tenaga pendidik yang berkualitas dan patut menjadi teladan bagi anak didik dan masyarakat.

3. Jumlah Siswa SDN 12 Rejang Lebong

Tabel 4. 1
Data Jumlah Siswa SDN 12 Rejang Lebong

No.	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumah
1	Kelas 1 A	1	12	14	26
2	Kelas 1 B	1	11	12	23
3	Kelas 2 A	2	13	13	26
5	Kelas 3 A	3	10	12	22
6	Kelas 3 B	3	14	8	22
7	Kelas 4 A	4	13	13	26
8	Kelas 4 B	4	18	7	25
9	Kelas 5 A	5	13	15	28

No.	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumah
10	Kelas 5 B	5	6	18	24
11	Kelas 6 A	6	7	8	15
12	Kelas 6 B	6	7	10	17
13	Kelas 6 C	6	8	9	17

Sumber : Dokumentasi SDN 12 Rejang Lebong

4. Tenaga Kependidikan SDN 12 Rejang Lebong

SDN 12 Rejang Lebong Memiliki Tenaga Guru yang mengajar sebanyak 24 orang. Adapun rincian Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Sri Hartati, S.Pd	PNS	P	Kepala Sekolah
2	Hanifah, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
3	Irma Juita, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
4	Hotmaidah Sitanggang, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
5	Ruhim, S.Pd	PNS	L	Guru Kelas
6	Tiermin Purba, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
7	Luside Gultom, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
8	Setiawati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
9	Mardalena, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
10	Netti Khaironi, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
11	Witarman, S.Pd	PNS	L	Guru Mapel
12	Yusriwati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
13	Zurmawati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
14	Yuliana, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
15	Hatijah, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jenis Kelamin	Jabatan
16	Ervi Sundari, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
17	Nursida, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
18	Retno Kusumarini, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
19	Ayu Puspita Sari, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
20	Kurniawan Andi Saputra	PNS	L	Guru Mapel
21	Ririn Yaselayana	PNS	P	Guru Mapel
22	Defi Nurdin	PNS	P	Guru Mapel
23	Jeny Dwi Aggraini	Guru Honor	P	Staf Tata Usaha
24	Joko Partomo	Guru Honor	L	Staf Tata Usaha

Sumber : Dokumentasi SDN 12 Rejang Lebong

Dari Tabel Diatas Dapat Dilihat Jumlah Guru SDN 12 Rejang Lebong Berjumlah 24 Orang Dengan 22 Orang Berstatus Pegawai Negeri Sipil Serta 2 Tenaga Sekolah.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 12 Rejang Lebong

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SDN 12 Rejang Lebong adalah 13 ruang kelas (Ruang Belajar), 1 Ruangan Kepala Sekolah, 2 Ruangan Guru, 2 Ruangan Perpustakaan, 1 Ruang Uks, 2 Kantin Sekolah, 2 Wc Guru, 1 Wc Siswa, 3 Lapangan Serbaguna, 1 Ruang BK dan 2 Rumah Penjaga.

E. Hasil Penelitian

1. *Pretest dan Posttest*

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental* dengan desain *Two Group Pretest Posttest*, yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong. Sebelum pemberian perlakuan, maka diberikan *pretest* kepada

siswa untuk mengetahui dan mengevaluasi kemampuan representasi siswa. Sebanyak 25 soal pilihan ganda pada mata pelajaran PPKn digunakan sebagai instrumen penilaian terhadap kemampuan representasi siswa. Adapun hasil *pretest* baik pada kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol

	Skor	Pretest Eksperimen		Skor	Pretest Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
Valid	36	3	10.7	32	1	3.6
	40	6	21.4	40	3	10.7
	44	2	7.1	44	4	14.3
	48	4	14.3	48	6	21.4
	52	3	10.7	52	4	14.3
	56	2	7.1	56	4	14.3
	60	3	10.7	60	1	3.6
	68	1	3.6	64	2	7.1
	Total	24	85.7	68	1	3.6
Missing	System	4	14.3	76	1	3.6
Total		28	100.0	80	1	3.6
				Total	28	100.0
Mean		47.67		Mean	52.14	
Median		48.00		Median	50.00	
Mode		40		Mode	48	
Std. Deviation		8.977		Std. Deviation	10.913	
Variance		80.580		Variance	119.090	
Range		32		Range	48	
Minimum		36		Minimum	32	
Maximum		68		Maximum	80	
Sum		1144		Sum	1460	

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 26

Dari tabel 4.3 di atas hasil *pretest* kelas eksperimen didapat nilai paling tinggi 68 dan nilai paling rendah 36 dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu 47,67 sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol didapat nilai paling tinggi 80 dan nilai paling rendah 32 dengan rata-rata *pretest* 52,14. Data tersebut menunjukkan bahwa masih rendah nya hasil belajar, artinya masih banyak siswa yang belum mencukupi nilai KKM (75) baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Setelah dilakukan *pretest* untuk mencari tahu kemampuan dasar siswa, peneliti selanjutnya menerapkan penggunaan media kartu *Truth Or Dare* dalam mata pelajaran PPKn pada materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Setelah menggunakan media pembelajaran tersebut, peneliti memberi *posttest* untuk menilai kemampuan representasi siswa setelah mendapatkan perlakuan tersebut. Adapun hasil *posttest* baik pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol

	Skor	Posttest Eksperimen		Skor	Posttest Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
Valid	72	4	14.3	56	1	3.6
	76	2	7.1	68	5	17.9
	78	1	3.6	72	5	17.9
	80	3	10.7	76	5	17.9
	82	1	3.6	78	4	14.3
	84	4	14.3	80	4	14.3
	86	1	3.6	84	2	7.1
	88	3	10.7	88	2	7.1
	92	3	10.7	Total	28	100.0
	96	2	7.1			
	Total	24	85.7			
Missing	System	4	14.3			
Total		28	100.0			
Mean		83.08		Mean	75.43	
Median		84.00		Median	76.00	
Mode		72 ^a		Mode	68 ^a	
Std. Deviation		7.529		Std. Deviation	6.904	
Variance		56.688		Variance	47.661	
Range		24		Range	32	
Minimum		72		Minimum	56	
Maximum		96		Maximum	88	
Sum		1994		Sum	2112	

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 26

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *posttest* tertinggi dari kelas eksperimen sebesar 96 dan paling rendah sebesar 72, dengan rata-rata nilai yaitu 83,08. Adapun untuk kelas kontrol, nilai *posttest* paling tinggi sebesar 88 dan paling

rendah adalah 56, dengan rata-rata sebesar 75,43. Standar deviasi pada kelas eksperimen 7.529, kelas kontrol 6.904. Selanjutnya jumlah nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 1994 dan pada kelas kontrol sebesar 2112. Data ini menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa terjadinya peningkatan yang bermakna pada kelas eksperimen setelah menggunakan media kartu *Truth Or Dare*.

2. Analisis Data

Dalam penelitian ini, dilaksanakan perhitungan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Hasil analisis normalitas dan homogenitas ini dipaparkan dalam Tabel 4.5 dan Tabel 4.6.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26.

Pada penelitian ini, kriteria pengambilan keputusan menggunakan tingkat signifikansi 5%. Apabila nilai probabilitas $> 0,05$, maka data yang diuji dinyatakan memiliki distribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai probabilitas $< 0,05$, maka data yang diuji dinyatakan memiliki distribusi tidak normal. Hasil perhitungan ini akan ditampilkan dalam tabel ini:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PPKn	pretest eksperimen	.178	24	.047	.929	24	.094
	pretest control	.148	28	.119	.941	28	.114
	posttest eksperimen	.096	24	.200*	.946	24	.224
	posttest control	.140	28	.169	.948	28	.181

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: olahan data SPSS 26

Dari hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa sampel dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi $Sig > 0,05$ untuk masing-masing variabel. Untuk *pretest* kelas eksperimen, nilai *Sig* adalah 0,094 untuk *posttest* kelas eksperimen, nilai *Sig* sebesar 0,224. Adapun untuk kelas kontrol, nilai *Sig* adalah 0,114 untuk *pretest* dan 0,181 untuk *posttest*.

Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa dari hasil pengujian normalitas, baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan dalam menentukan apakah varian data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut homogen atau tidak. Hasil hitung uji homogenitas ini disajikan dalam Tabel 4.6:

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar PPKn	Based on Mean	.572	1	50	.453
	Based on Median	.577	1	50	.451
	Based on Median and with adjusted df	.577	1	49.917	.451
	Based on trimmed mean	.629	1	50	.431

Sumber: olahan data SPSS 26

Dari hasil uji menggunakan SPSS Versi 26, didapatkan bahwa nilai "Based on Mean" sebesar 0,453. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapat $> 0,05$, yaitu $0,453 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut menunjukkan homogenitas.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-test bertujuan untuk mengetahui hasil belajar PPKn siswa kelas V dengan menggunakan media kartu *Tuth Or Dare* di SDN 12 Rejang Lebong. Analisis yang digunakan dalam hipotesis ini menggunakan *Uji Independent Sampel t-test*. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal sehingga data berikutnya akan diuji dengan melakukan *Uji Independent Sampel t-test*. Berikut adalah tabel 4.7 hasil *Uji Independent Sampel t-test* nilai posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen:

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar PPKn	Equal variances assumed	.572	.453	3.823	50	.000	7.655	2.002	3.633	11.677
	Equal variances not assumed			3.797	47.209	.000	7.655	2.016	3.600	11.710

Sumber: Olahan Data SPSS 26

Dari tabel di atas hasil uji t hipotesis dapat disimpulkan nilai analisis penerapan menggunakan media kartu *Truth Or Dare* pada materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan memiliki perbedaan yang signifikan pada kelas yang diajar menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* ditunjukkan dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sesuai dengan kriteria uji *t-test* jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

F. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu *Truth Or Dare* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD N 12 Rejang Lebong

Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa permainan kartu *Truth Or Dare* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 12 rejang Lebong. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ima Siti Fatimah yang menyatakan bahwa media pembelajaran kartu bermain *Truth Or Dare* telah sesuai dengan kebutuhan siswa serta karakteristik siswa. Metode yang disenangi oleh anak-anak dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya pun bisa lebih maksimal. Selain itu juga permainan *Truth Or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan lebih baik.⁴⁹ Penelitian lain yang dilakukan oleh

⁴⁹ Ima Siti Fatimah, "Pengaruh Penerapan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 1, no. 1 (2023): 1–5,

Kristina Delsi dkk menyebutkan bahwa permainan kartu *Truth Or Dare* dapat memberikan stimulasi dan umpan balik melalui kegiatan tanya jawab dalam permainan. Maka dari itu, siswa tidak hanya akan mengalami peningkatan pada ranah kognitif, melainkan juga pada hasil belajar dan ranah afektif. Penggunaan media permainan *Truth Or Dare* menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan media konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu *Truth Or Dare* efektif diterapkan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.⁵⁰

Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Demitrius Timu dkk menyebutkan bahwa penerapan permainan *Truth Or Dare* mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, penggunaan permainan *Truth Or Dare* sangat penting dalam merangsang peserta didik agar mampu berperan dengan aktif dalam setiap pembelajaran. Metode 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.⁵¹

Berdasarkan hasil analisis data diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan cara yang berbeda

⁵⁰ Delsi, Sulistri, and Mayasari, "Penggunaan Strategi Everyone Is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa." *Jurnal Basicedu* 1.vol 8.(2024).900-908

⁵¹ Demitrius Timu et al., "Analisis Penerapan Media Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 524–533.

namun pada materi yang sama yaitu Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Siswa pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Truth Or Dare* dan siswa pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 51.14 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 47.47. Dari pengujian yang dilakukan melalui *posttest* yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *posttest* kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Dengan menggunakan uji *independent sample t-test*, diperoleh bahwa penerapan permainan kartu *Truth Or Dare* pada materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa ditunjukkan dengan nilai *sig* sebesar $0,000 < 0,05$ sesuai dengan kriteria uji *t-test* jika *sig* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* di SDN 12 RejangLebong.

2. Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Diajar Menggunakan Permainan Kartu *Truth Or Dare* dengan Kemampuan Kognitif Siswa yang Diajar Secara Konvensional pada Pelajaran PPKn Kelas V Di SDN 12 Rejang Lebong

Penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang ada. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa diajar menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan kemampuan kognitif siswa yang diajar secara konvensional pada pelajaran PPKn kelas V di SDN 12 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa nilai raport siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDN 12 Rejang Lebong masih tergolong rendah. Pada kelas kontrol pembelajaran yang dilakukan yaitu masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana materi yang disampaikan masih berpusat kepada guru siswa hanya memperhatikan dan mencatat serta mendengarkan materi yang diberikan, sehingga proses pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak aktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Kusuma dewi dkk menyebutkan bahwa, Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional cenderung membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena mereka hanya mendapatkan informasi sebatas apa yang dijelaskan dan ditunjukkan oleh guru. Ketika siswa dihadapkan pada soal yang bentuknya berbeda dengan contoh yang diberikan guru, mereka akan mengalami kesulitan dan akibatnya hasil belajar mereka

menjadi lebih rendah.⁵² Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil kemampuan kognitif siswa yang menjadi rendah dan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Bagaimana kemampuan kognitif siswa yang diajar menggunakan media kartu *Truth Or Dare* pada Pelajaran PPKn kelas V di SD N 12 Rejang Lebong. Pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa banyak siswa yang telah mendapatkan nilai diatas KKM yang mana ada peningkatan dari kemampuan kognitif siswa. Permainan kartu *Truth Or Dare* merupakan variabel (x) yaitu suatu alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Permainan kartu *Truth Or Dare* adalah suatu alat yang dibuat oleh guru bertujuan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan permainan ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa terutama dalam memahami materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kemampuan kognitif siswa yang diajarkan menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan kemampuan kognitif siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional di kelas V SDN 12 Rejang Lebong terdapat perbedaan. Analisis yang digunakan dalam hipotesis ini menggunakan *Uji Independent Sample-test*. Setelah data dinyatakan

⁵² Ayu Kusuma Dewi, Irma Ayuwanti, and Astri Setyawati, "Perbandingan Model Pembelajaran Problem Posing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 5, no. 1 (2024): 84–89.

berdistribusi normal sehingga data berikutnya akan diuji dengan melakukan *Uji Independent Sample-test*.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristiana Delsi dkk menjelaskan bahwa dengan menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dapat memberikan stimulus dan umpan balik melalui kegiatan tanya jawab dalam permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.⁵³ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qishi Nur Fadillah dkk menyatakan bahwa dengan menggunakan kartu *Truth Or Dare* siswa dapat belajar untuk mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena di dalam kartu *Truth Or Dare* berisikan pertanyaan serta tantangan yang berkaitan dengan suatu materi, hal itu yang dapat membuat siswa menggunakan kerampilan kognitif untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di kartu *Truth Or Dare*.⁵⁴ Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hardianti dkk juga menjelaskan bahwa penggunaan permainan *Truth Or Dare* dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, mendorong semangat untuk bersama-sama berhasil serta interaksi antara peserta didik sehingga dapat membantu peningkatan perkembangan kognitif.⁵⁵

⁵³ Kristiana Delsi, Emi Sulistri, and Dian Mayasari, "Penggunaan Strategi Everyone Is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 900–908.

⁵⁴ Q N Fadillah, L Hakim, and N Noviati, "Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social ...* 3 (2023): 8333–8346.

⁵⁵ Hardianti Hardianti, Muhammad Anwar, and Muhammad Syahrir, "Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi Pada Materi Pokok Termokimia)," *ChemEdu* 3, no. 2 (2022): 38.

Jadi, kemampuan kognitif siswa yang diajarkan dengan permainan kartu *Truth Or Dare* dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional di kelas V SDN 12 Rejang Lebong terdapat perbedaan nilai siswa di kelas ketika diberikan soal mendapatkan nilai di atas KKM dengan permainan kartu *Truth Or Dare* atau salah satu metode mengajar tertentu. Dengan keterampilan tersebut, kegiatan pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif dan efisien, termasuk dalam penerapannya di depan siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan yang sudah dijabarkan sebelumnya tentang pengaruh permainan kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong bisa disimpulkan bahwa

1. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong hal ini dapat dilihat hasil uji *independent t test* hipotesis pada penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa penerapan permainan kartu *Truth Or Dare* memiliki pengaruh yang signifikan.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dibuktikan dengan lebih besarnya nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Artinya terdapat perbedaan antara pendekatan pembelajaran menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

B. Saran

1. Bagi guru

- a. Membantu guru dalam mendidik serta memudahkan penyampaian pelajaran PPKn.
- b. Membantu guru dalam penyampaian materi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia sehingga peserta didik lebih tertarik serta menikmati proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Siswa tidak cepat merasa bosan atau jenuh dengan menerapkan permainan kartu *Truth Or Dare*.
- b. Meningkatkan responsivitas siswa dan mempermudah ingatan mereka terhadap pelajaran PPKn.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa memberi masukan berarti bagi guru di sekolah terkait penerapan permainan kartu *Truth Or Dare* dalam mengajar PPKn, khususnya pada materi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

1. Bagi peneliti

Sebagai acuan dalam menambah wawasan untuk menciptakan suasana belajar dan mengenal lingkungan belajar yang aktif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana, 2011
- Ahmad Watik Praktinya, *Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Umum Dalam Fuaddudin & Cik Hasan Basri, Dinamika Pengembangan Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi Umum* Jakarta: Logos Wacanailmu, 2007
- Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT RajaGrafindo, 2003
- Candra Ertikanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta: Media Akademi, 2016
- Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* Jakarta: AV Publisher, 2009
- Hatch Dan Farhady, *Reseach Design & Statistic For Applied Linguistics* Tehran: Rahnama Publication, 1981
- Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik* Bandung: Alfabeta, 2010
- Jalaludin Rakhmad, *Psikologi Komunikasi* Bandung: Rosda, 1998
- M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Press, 2002
- Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa* Jakarta: Gaung Persada Press, 2007
- Mohammad Nazir, *Metode Penelitian* Jakarta: Salemba Empat, 1998
- Muh. Safei, *Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan, dan Aplikasinya)* Makassar: Alauddin University Press, 2011
- Muhammad Syawahid dan Heri Ratnawati, “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi dengan Pengembangan Kecerdasan Emosional dan Spritual.*” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. Volume 1, Nomor 1, Mei 2014 17 Juli 2017
- Muhammad, Japar dkk, *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn* Surabaya: CV. Jakad, 2011
- Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010
- Nana Sudjana, *Metode Statisk* Bandung: Tarsiti, 1996

- Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme* Cet. 1; Makassar: Alauddin University Press, 2013
- Rosdiana A. Bakar, *Dasar-Dasar Kependidikan* Medan: CV. Gema Insani, 2015
- Sigit Priatmoko, dkk., “*Pengaruh Media Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi Sets*”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 2008
- Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta* Yogyakarta: FIP UNY, 2003
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998
- Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005
- Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008
- Wardi Bakhtiar, *Metode Penelitian Ilmu Dakwah* Jakarta: Logos, 1997
- Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* Bandung: Nuansa Aulia, 2011

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
A. Informasi Umum	
Nama Penyusun	: Nurrahma Refsiana
Institusi	: SD Negeri 12 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: PPKN
Materi	: Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: B/V
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik	: 24 dan 28 peserta didik
Karakteristik PD	: Umum
Profil Pelajar Pancasila	: 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2) Bernalar kritis 3) Berkebhinekaan global
Sarana dan Prasarana:	
	1. Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker), Jaringan Internet 2. Buku siswa dan buku guru 3. Lembar Kerja Siswa 4. Papan tulis, dan 5. Alat tulis, seperti spidol.

<p>Kegiatan Belajar 1 :</p> <p>1. Pretest Kelas Eksperimen</p> <p>Kegiatan belajar 2:</p> <p>1. Postest Kelas Eksperimen</p>
<p>B. Komponen Inti</p>
<p>Capaian Pembelajaran:</p>
<p>Fase B, peserta didik mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia. • Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. • Menunjukkan tokoh-tokoh yang berjasa dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. <p>Capaian Berdasarkan Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). • Peserta didik mampu Menyebutkan wilayah NKRI • Memahami pentingnya keutuhan NKRI • Menjelaskan makna negara yang ber Bhineka Tunggal Ika
<p>Tujuan Pembelajaran</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengetahui berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) • Siswa dapat Menyebutkan wilayah NKRI • Siswa dapat Memahami pentingnya keutuhan NKRI • Siswa dapat Memahami nilai-nilai Pancasila • Siswa dapat Menjelaskan Bhineka Tunggal Ika
<p>Materi Pembelajaran</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Negara Kesatuan Republik • Tokoh-tokoh Yang Berjasa dalam Memproklamasikan berdirinya NKRI

- Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- Bhineka Tunggal Ika

Kegiatan Belajar 3 (Pretest Eksperimen)

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa berdasarkan buku absensi.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
5. Guru memberikan Ice Breaking kepada siswa sebelum masuk ke kegiatan inti.
6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
2. Permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok mana yang akan bermain.
3. Ketua kelompok melemparkan koin ke atas untuk mengetahui kartu mana yang akan dimainkan. Jika koin yang terbuka adalah koin yang bertuliskan huruf "T" maka pemain harus mengambil kartu *Truth* dari guru dan menjawab pertanyaan seputar materi Keutuhan Negara Republik Indonesia yang ada di kartu tersebut dengan jawaban Ya atau Tidak.
4. Kemudian jika koin yang terbuka adalah koin yang bertuliskan huruf D, maka pemain harus mengambil kartu *Dare* dari guru dan menjawab pertanyaan materi Keutuhan Negara Republik Indonesia yang ada di kartu tersebut dengan jawaban yang disertai dengan alasan.
5. Kemudian ketua kelompok tadi membacakan soal, dan teman satu kelompoknya memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut dan hanya memiliki waktu 2 40 Menit menit untuk menjawab dan mencari jawaban.

<ol style="list-style-type: none"> 6. Kemudian setelah menemukan jawabannya pemain langsung membacakan jawaban, jika benar mendapat poin 10 namun jika salah pertanyaan tersebut dilempar ke pemain selanjutnya. 7. Jika pemain kelompok satu selesai dilanjutkan oleh pemain kelompok dua
<p>Kegiatan Penutup</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah melakukan permainan <i>Truth or Dare</i>. 2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran mengenai contoh-contoh sikap yang mendukung/menjaga keutuhan NKRI menggunakan media <i>Truth or Dare</i>. 3. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa. 4. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru menutup pelajaran dan meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.
<p>Kegiatan Belajar 4 (Postest Eksperimen)</p>
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa berdasarkan buku absensi. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 5. Guru memberikan Ice Breaking kepada siswa sebelum masuk ke kegiatan inti. 6. Guru menjelaskan langkahlangkah pembelajaran
<p>Kegiatan Inti</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melanjutkan permainan <i>Truth or Dare</i> dengan materi keutuhan NKRI. 2. Permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok mana yang akan bermain. 3. Kelompok pun melemparkan koin ke atas untuk mengetahui kartu mana yang akan dimainkan. Jika koin yang terbuka adalah koin yang bertuliskan huruf “T” maka pemain harus mengambil kartu <i>Truth</i> dari guru dan menjawab pertanyaan seputar keutuhan NKRI yang ada di kartu tersebut dengan jawaban Ya atau Tidak.

4. Kemudian jika koin yang terbuka adalah koin yang bertuliskan huruf D, maka pemain harus mengambil kartu *Dare* dari guru dan menjawab pertanyaan seputar keutuhan NKRI yang ada di kartu tersebut dengan jawaban yang disertai dengan alasan.
5. Kemudian ketua kelompok tadi membacakan soal, dan teman satu kelompoknya memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut dan hanya memiliki waktu 2 menit untuk menjawab dan mencari jawaban.
6. Kemudian setelah menemukan jawabannya pemain langsung membacakan jawaban, jika benar mendapat poin 10 namun jika salah pertanyaan tersebut dilempar ke pemain selanjutnya.
7. Jika pemain kelompok satu selesai dilanjutkan oleh pemain kelompok dua

Kegiatan Penutup

1. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah melakukan permainan *Truth or Dare*.
2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran mengenai contoh-contoh sikap yang mendukung/menjaga keutuhan NKRI menggunakan media *Truth or Dare*.
3. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa.
4. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
5. Guru menutup pelajaran dan meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

Curup, 17 Juli 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 12 Rejang
Lebong

Guru Kelas V

Sri Hartati, S. Pd
NIP. 196603171986122002

Nurrahma Refsiana
NIM. 20591137

Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
C. Informasi Umum	
Nama Penyusun	: Nurrahma Refsiana
Institusi	: SD Negeri 12 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: PPKN
Materi	: Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: B/V
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik	: 24 dan 28 peserta didik
Karakteristik PD	: Umum
Profil Pelajar Pancasila	: 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2) Bernalar kritis 3) Berkebhinekaan global
Sarana dan Prasarana:	

1. Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker), Jaringan Internet
2. Buku siswa dan buku guru
3. Lembar Kerja Siswa
4. Papan tulis, dan
5. Alat tulis, seperti spidol.

Kegiatan Belajar 1 :

1. Pretest Kelas Kontrol

Kegiatan Belajar 2 :

1. Postest Kelas Kontrol

D. Komponen Inti

Capaian Pembelajaran:

Fase B, peserta didik mampu:

- Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- Menunjukkan tokoh-tokoh yang berjasa dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Capaian Berdasarkan Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia:

- Peserta didik mampu menjelaskan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
- Peserta didik mampu Menyebutkan wilayah NKRI

- Memahami pentingnya keutuhan NKRI
- Menjelaskan makna negara yang ber Bhineka Tunggal Ika

Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengetahui berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- Siswa dapat Menyebutkan wilayah NKRI
- Siswa dapat Memahami pentingnya keutuhan NKRI
- Siswa dapat Memahami nilai-nilai Pancasila
- Siswa dapat Menjelaskan Bhineka Tunggal Ika

Materi Pembelajaran

- Pengertian Negara Kesatuan Republik
- Tokoh-tokoh Yang Berjasa dalam Memproklamasikan berdirinya NKRI
- Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- Bhineka Tunggal Ika

Kegiatan Belajar 1 (Postest Kontrol)

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa berdasarkan buku absensi.

4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
5. Guru menjelaskan langkahlangkah pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan mengenai Pengertian Negara Kesatuan Republik, Tokoh-tokoh Yang Berjasa dalam Memproklamasikan berdirinya NKRI, Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika.
2. Guru menjelaskan kepada siswa cara bersikap sikap yang mendukung/menjaga keutuhan NKRI metode ceramah.
3. Guru memberi soal kepada siswa mengenai cara bersikap sikap yang mendukung/menjaga keutuhan NKRI , kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan soal tersebut.
4. Setelah selesai, guru meminta salah seorang siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.

Kegiatan Penutup

1. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan.
2. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa.
3. Guru mengajak siswa berdoa.
4. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam

Kegiatan Belajar 2 (Postest Kontrol)	
Kegiatan Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none">1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam.2. Guru mengajak para siswa untuk berdo'a.3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu persatu nama siswa berdasarkan buku absensi.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti	
<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan kepada siswa Pengertian Negara Kesatuan Republik, Tokoh-tokoh Yang Berjasa dalam Memproklamasikan berdirinya NKRI, Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika.2. Guru memberi soal kepada siswa cara bersikap sikap yang mendukung/menjaga keutuhan NKRI, kemudian siswa diminta peneliti untuk menyelesaikan soal tersebut.3. Setelah selesai, guru meminta salah seorang siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	
Kegiatan Penutup	
<ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan.	

2. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa.
3. Guru mengajak siswa berdoa.
4. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

Curup, 17 Juli 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 12 Rejang
Lebong

Guru Kelas V

Sri Hartati, S. Pd

Nurrahma Refsiana

NIP. 196603171986122002

NIM. 20591137

Lampiran 2

Kiai-Kisi Uji Instrumen Kemampuan Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	No. Soal	Jumlah Soal
1.1. Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Menjelaskan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)	C1, C2, C4	1, 2, 3	3
	2. Menyebutkan wilayah NKRI	C4, C3, C1, C1, C1, C1	10, 15, 17, 22, 23, 24	6
	3. Memahami pentingnya keutuhan NKRI	C1, C5, C3, C3, C4, C4, C3, C2, C1, C4	5, 6, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 21, 25	10
	4. Menjelaskan makna negara yang ber-Bhineka Tunggal Ika	C2, C6, C3, C2, C3, C4	4, 7, 8, 9, 18, 19,	6
1.3. Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Memahami nilai-nilai Pancasila	C4, C5, C4, C3	26, 27, 28, 29	4
1.4. Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Menjelaskan wawasan nusantara	C1	30	1

Lampiran 3**Soal Uji Coba**

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kelas/ semester : V/ 1

Waktu : 60 Menit

Jumlah soal : 30 buah

Bentuk soal : Pilgan

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d.

1. Nama tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah
 - a. Moh. Hatta
 - b. Soepomo
 - c. Soekarno
 - d. Soekarno dan Moh. Hatta
2. Warna bendera Republik Indonesia adalah
 - a. Merah-putih
 - b. Merah-biru
 - c. Putih-merah
 - d. Merah-jingga
3. Sejak Proklamasi 17 Agustus dimulailah sejarah bangsa Indonesia sebagai
 - a. Negara yang merdeka dan berdaulat
 - b. Negara berkembang
 - c. Negara industri
 - d. Negara agraris
4. Meskipun terdiri dari banyak suku bangsa tetapi tetap satu. Pernyataan di atas merupakan arti dari semboyan
 - a. Habis gelap terbitlah terang
 - b. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 - c. Bhinneka Tunggal Ika
 - d. Satu nusa satu bangsa
5. Kota yang terletak paling timur dari kepulauan Indonesia adalah
 - a. Sabang
 - b. Ambon
 - c. Merauke
 - d. Jakarta
6. Gerakan pemberontakan yang ingin mengganti ideologi Pancasila adalah
 - a. G30S/PKI
 - b. Gerakan Aceh Merdeka (GAM)

- c. Gerakan DI/TII
 - d. Organisasi Papua Merdeka
7. Kerukunan hidup bermasyarakat merupakan syarat untuk
- a. Mencari dukungan dari negara lain
 - b. Mencapai kebahagiaan
 - c. Menjaga keutuhan bangsa dan negara
 - d. Mencari keuntungan negara
8. Di bawah ini contoh kegiatan yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan antarwarga sekolah, kecuali
- a. Mengadakan belajar bersama
 - b. Menghormati bapak dan ibu guru
 - c. Bertengkar dengan teman
 - d. Membersihkan lingkungan sekolah bersama
9. Pancasila merupakan kepribadian bangsa
- a. Indonesia
 - b. Amerika
 - c. Malaysia
 - d. Australia
10. Laut yang indah serta kekayaan alam yang ada di Indonesia merupakan
- a. Sebuah keajaiban alam
 - b. Hasil karya manusia
 - c. Buatan nenek moyang kita
 - d. Karunia Tuhan Yang Maha Esa
11. Berikut ini adalah sikap menjaga keutuhan negara.
- a. Saling mengejek
 - b. Berjiwa patriotisme
 - c. Rendah diri
 - d. Merasa paling benar
12. Perilaku menjaga keutuhan bangsa dapat dilakukan dengan cara
- a. Menghargai pendapat orang lain
 - b. Memaksakan kehendak kepada orang lain
 - c. Memilih-milih dalam berteman
 - d. Bersikap ingin menang sendiri
13. Keutuhan suatu negara dan bangsa merupakan tanggung jawab
- a. Pemerintah
 - b. Para pejabat negara
 - c. Seluruh aparat negara

- d. Seluruh komponen bangsa
14. Lingkungan yang harmonis akan tercipta apabila
- a. Terjadi perkelahian
 - b. Saling menghargai
 - c. Mementingkan kepentingan pribadi
 - d. Mengabaikan persatuan
15. Setiap daerah memiliki seni pertunjukan yang merupakan hasil budaya manusia, antara lain seperti
- a. Tari Reog (Jawa Tengah)
 - b. Tari Pendet (NTT)
 - c. Tari Serimpi (Sumatera Barat)
 - d. Tari Seudati (Aceh)
16. Agar keutuhan bangsa dan negara tetap terjaga, sebagai warga masyarakat kita harus bersikap
- a. Bersikap ingin menang sendiri
 - b. Mementingkan kepentingan sendiri
 - c. Menjaga kerukunan antarpemeluk agama
 - d. Merendahkan orang lain
17. O Ina Ni Keke adalah lagu daerah yang berasal dari
- a. Aceh
 - b. Yogyakarta
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Madura
18. Mendukung ketahanan nasional dapat dilakukan melalui perilaku
- a. Ikut melakukan demonstrasi
 - b. Menyebarkan isu SARA
 - c. Mendukung kebijakan pemerintah
 - d. Mengutamakan kepentingan pribadi
19. Semua warga negara Indonesia harus memandang NKRI sebagai suatu wilayah yang
- a. Utuh
 - b. Terpisah
 - c. Terpecah belah
 - d. Berbeda
20. Setiap orang memiliki kepentingan yang berbeda-beda, tetapi harus mengutamakan kepentingan
- a. Bangsa
 - b. Pemerintah

- c. Presiden
 - d. Golongan
21. Ikrar Sumpah Pemuda sama dengan semboyan yang terdapat dalam...
- a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Bhinneka Tunggal Ika
 - d. GBHN
22. Bahasa pemersatu bangsa adalah ...
- a. Bahasa ibu
 - b. Bahasa indonesia
 - c. Bahasa daerah
 - d. Bahasa melayu
23. Lagu satu nusa bangsa adalah contoh sebagai pemersatu bangsa. Lagu ini diciptakan oleh ...
- a. L. Manik
 - b. Simanjuntak
 - c. H. Mutahar
 - d. Gesang
24. Keanekaragaman suku, bagasa dan kebudayaan dikarenakan letak ...
- a. Astronomis
 - b. Strategis
 - c. Kepulauan
 - d. Geografis
25. Untuk mempertahankan keutuhan negara dari ancaman yang datangnya dari luar adalah tugas dari ...
- a. TNI
 - b. POLRI
 - c. Hansip
 - d. Satpam
26. Pemberontakan G 30 S PKI bertujuan untuk
- a. Menyatukan bangsa lain
 - b. Mengubah ideologi negara
 - c. Mendirikan negara sendiri
 - d. Mendirikan Negara Islam Indonesia
27. Cara menjaga keutuhan negara Indonesia adalah dengan menjaga persamaan yang ada. Salah satu persamaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan diikrarkan dalam sumpah pemuda adalah
- a. Agama

- b. Bahasa daerah
 - c. Warna kulit
 - d. Tumpah darah
28. Pemberontakan DI/TII bertujuan untuk
- a. Menyatukan bangsa lain
 - b. Mengubah ideologi negara
 - c. Mendirikan negara sendiri
 - d. Mendirikan Negara Islam Indonesia
29. Salah satu kegiatan sekolah yang mengajarkan pengamalan nilai-nilai Pancasila antara lain
- a. Pramuka
 - b. Balapan liar
 - c. Tawuran
 - d. Mencontek
30. Pengertian Wawasan Nusantara adalah
- a. Sikap atau cara pandang bangsa Indonesia tentang kebudayaan
 - b. Sikap atau cara pandang warga negara
 - c. Cara, sikap atau pandangan bangsa Indonesia mengenai diri dan lingkungannya
 - d. Cara sikap dan pandangan bangsa asing terhadap bangsa Indonesia

Lampiran 4**Kunci Jawaban Soal Uji Coba**

1. d. Soekarno dan Moh. Hatta
2. a. Merah-putih
3. a. Negara yang merdeka dan berdaulat
4. c. Bhinneka Tunggal Ika
5. c. Merauke
6. a. G30S/PKI
7. c. Menjaga keutuhan bangsa dan negara
8. c. Bertengkar dengan teman
9. a. Indonesia
10. d. Karunia Tuhan Yang Maha Esa
11. b. Berjiwa patriotisme
12. a. Menghargai pendapat orang lain
13. d. Seluruh komponen bangsa
14. b. Saling menghargai
15. c. Tari Serimpi (Sumatera Barat)
16. c. Menjaga kerukunan antarpemeluk agama
17. c. Sulawesi Utara
18. c. Mendukung kebijakan pemerintah
19. a. Utuh
20. a. Bangsa
21. b. UUD 1945
22. b. Bahasa indonesia
23. b. Simanjuntak
24. d. Geografis
25. a. TNI
26. b. Mengubah ideologi negara
27. d. Tumpah darah
28. d. Mendirikan Negara Islam Indonesia
29. a. Pramuka
30. c. Cara, sikap atau pandangan bangsa ndonesia mengenai diri dan lingkungannya

lampiran 5

Kisi-kisi Soal Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	No. Soal	Jumlah Soal
1.1. Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Menjelaskan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)	C1, C2, C4	1, 2, 3	3
	2. Menyebutkan wilayah NKRI	C4, C3, C1, C1, C1, C1	10, 15, 17, 22, 23, 24	6
	3. Memahami pentingnya keutuhan NKRI	C1, C5, C3, C3, C4, C4, C3, C2, C1, C4	5, 6, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 21, 25	10
	4. Menjelaskan makna negara yang ber Bhineka Tunggal Ika	C2, C6, C3, C2, C3, C4	4, 7, 8, 9, 18, 19,	6
1.3. Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Memahami nilai-nilai Pancasila	C4, C5, C4, C3	26, 27, 28, 29	4
1.4. Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	1. Menjelaskan wawasan nusantara	C1	30	1

Lampiran 6**Soal Penelitian**

NAMA:

KELAS:

NO ABSEN:

NAMA SEKOLAH:

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d.

1. Nama tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah
 - b. Moh. Hatta
 - b. Soepomo
 - c. Soekarno
 - d. Soekarno dan Moh. Hatta
2. Warna bendera Republik Indonesia adalah
 - c. Merah-putih
 - b. Merah-biru
 - c. Putih-merah
 - d. Merah-jingga
3. Sejak Proklamasi 17 Agustus dimulailah sejarah bangsa Indonesia sebagai
 - d. Negara yang merdeka dan berdaulat
 - b. Negara berkembang
 - c. Negara industri
 - d. Negara agraris
4. Meskipun terdiri dari banyak suku bangsa tetapi tetap satu. Pernyataan di atas merupakan arti dari semboyan
 - a. Habis gelap terbitlah terang
 - b. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 - c. Bhinneka Tunggal Ika
 - d. Satu nusa satu bangsa
5. Kota yang terletak paling timur dari kepulauan Indonesia adalah
 - a. Sabang
 - b. Ambon
 - c. Merauke
 - d. Jakarta
6. Gerakan pemberontakan yang ingin mengganti ideologi Pancasila adalah
 - a. G30S/PKI
 - b. Gerakan Aceh Merdeka (GAM)

- c. Gerakan DI/TII
 - d. Organisasi Papua Merdeka
7. Kerukunan hidup bermasyarakat merupakan syarat untuk
- a. Mencari dukungan dari negara lain
 - b. Mencapai kebahagiaan
 - c. Menjaga keutuhan bangsa dan negara
 - d. Mencari keuntungan negara
8. Di bawah ini contoh kegiatan yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan antarwarga sekolah, kecuali
- a. Mengadakan belajar bersama
 - b. Menghormati bapak dan ibu guru
 - c. Bertengkar dengan teman
 - d. Membersihkan lingkungan sekolah bersama
9. Pancasila merupakan kepribadian bangsa
- a. Indonesia
 - b. Amerika
 - c. Malaysia
 - d. Australia
10. Laut yang indah serta kekayaan alam yang ada di Indonesia merupakan
- a. Sebuah keajaiban alam
 - b. Hasil karya manusia
 - c. Buatan nenek moyang kita
 - d. Karunia Tuhan Yang Maha Esa
11. Berikut ini adalah sikap menjaga keutuhan negara.
- a. Saling mengejek
 - b. Berjiwa patriotisme
 - c. Rendah diri
 - d. Merasa paling benar
12. Perilaku menjaga keutuhan bangsa dapat dilakukan dengan cara
- a. Menghargai pendapat orang lain
 - b. Memaksakan kehendak kepada orang lain
 - c. Memilih-milih dalam berteman
 - d. Bersikap ingin menang sendiri
13. Keutuhan suatu negara dan bangsa merupakan tanggung jawab
- a. Pemerintah
 - b. Para pejabat negara
 - c. Seluruh aparat negara

- d. Seluruh komponen bangsa
14. Lingkungan yang harmonis akan tercipta apabila
- a. Terjadi perkelahian
 - b. Saling menghargai
 - c. Mementingkan kepentingan pribadi
 - d. Mengabaikan persatuan
15. Setiap daerah memiliki seni pertunjukan yang merupakan hasil budaya manusia, antara lain seperti
- a. Tari Reog (Jawa Tengah)
 - b. Tari Pendet (NTT)
 - c. Tari Serimpi (Sumatera Barat)
 - d. Tari Seudati (Aceh)
16. Agar keutuhan bangsa dan negara tetap terjaga, sebagai warga masyarakat kita harus bersikap
- a. Bersikap ingin menang sendiri
 - b. Mementingkan kepentingan sendiri
 - c. Menjaga kerukunan antarpemeluk agama
 - d. Merendahkan orang lain
17. O Ina Ni Keke adalah lagu daerah yang berasal dari
- a. Aceh
 - b. Yogyakarta
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Madura
18. Mendukung ketahanan nasional dapat dilakukan melalui perilaku
- a. Ikut melakukan demonstrasi
 - b. Menyebarkan isu SARA
 - c. Mendukung kebijakan pemerintah
 - d. Mengutamakan kepentingan pribadi
19. Semua warga negara Indonesia harus memandang NKRI sebagai suatu wilayah yang
- a. Utuh
 - b. Terpisah
 - c. Terpecah belah
 - d. Berbeda
20. Setiap orang memiliki kepentingan yang berbeda-beda, tetapi harus mengutamakan kepentingan
- a. Bangsa
 - b. Pemerintah

- c. Presiden
 - d. Golongan
21. Ikrar Sumpah Pemuda sama dengan semboyan yang terdapat dalam...
- a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Bhinneka Tunggal Ika
 - d. GBHN
22. Bahasa pemersatu bangsa adalah ...
- a. Bahasa ibu
 - b. Bahasa indonesia
 - c. Bahasa daerah
 - d. Bahasa melayu
23. Lagu satu nusa bangsa adalah contoh sebagai pemersatu bangsa. Lagu ini diciptakan oleh ...
- a. L. Manik
 - b. Simanjuntak
 - c. H. Mutahar
 - d. Gesang
24. Keanekaragaman suku, bagasa dan kebudayaan dikarenakan letak ...
- a. Astronomis
 - b. Strategis
 - c. Kepulauan
 - d. Geografis
25. Untuk mempertahankan keutuhan negara dari ancaman yang datangnya dari luar adalah tugas dari ...
- a. TNI
 - b. POLRI
 - c. Hansip
 - d. Satpam

Lampiran 7**Kunci Jawaban Soal Penelitian**

1. d. Soekarno dan Moh. Hatta
2. a. Merah-putih
3. a. Negara yang merdeka dan berdaulat
4. c. Bhinneka Tunggal Ika
5. c. Merauke
6. a. G30S/PKI
7. c. Menjaga keutuhan bangsa dan negara
8. c. Bertengkar dengan teman
9. a. Indonesia
10. d. Karunia Tuhan Yang Maha Esa
11. b. Berjiwa patriotisme
12. a. Menghargai pendapat orang lain
13. d. Seluruh komponen bangsa
14. b. Saling menghargai
15. c. Tari Serimpi (Sumatera Barat)
16. c. Menjaga kerukunan antarpemeluk agama
17. c. Sulawesi Utara
18. c. Mendukung kebijakan pemerintah
19. a. Utuh
20. a. Bangsa
21. b. UUD 1945
22. b. Bahasa indonesia
23. b. Simanjuntak
24. d. Geografis
25. a. TNI

Lampiran 9**Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas Eksperimen		
Nama	Pretest	Posttest
Alecia	40	72
Alfarafa	52	80
Dimas	68	78
Dzakiah	56	82
Hafis	40	88
Jovito	52	88
Kelvin Sandewa	44	84
Komanah	48	80
Kelvin Arka	60	96
M. Fadil	40	92
M. Rafi	48	84
M. Yusuf	36	86
M. Zahran	40	72
Muhara	60	92
Naila	44	76
Nadhiya	40	84
Niken	40	76
Nindifa	48	84
Rafi	48	88
Rifki	60	96
Satria	36	72
Suci	52	80
Nafisah	36	72
Alenta	56	92

Kelas Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest
Abil	32	56
Abi	68	76
Amelia	76	80
Azam	80	88
Bagas	56	72
Bayu	60	72
Bilqis	48	68
Defhina	40	68
Devano	52	80
Dirga	44	72
Ghania	56	78
Gibran	48	76
Inayah	44	78
Iqbal	40	68
Kinan	52	80
Latifa	48	68
M. Baim	56	78
M. Fahmi	44	72
M. Genta	64	84
Rafael	48	76
Rifky	52	80
Salsabila	44	72
Safiti	48	76
Supri	64	88
Tilawah	52	78
Fidan	40	68
Arjun	48	76
M. Dimas	56	84

Lampiran 10 Reliabilitas**Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.942	25

Lampiran 11

Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol

	Skor	Pretest Eksperimen		Skor	Pretest Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
Valid	36	3	10.7	32	1	3.6
	40	6	21.4	40	3	10.7
	44	2	7.1	44	4	14.3
	48	4	14.3	48	6	21.4
	52	3	10.7	52	4	14.3
	56	2	7.1	56	4	14.3
	60	3	10.7	60	1	3.6
	68	1	3.6	64	2	7.1
	Total	24	85.7	68	1	3.6
Missing	System	4	14.3	76	1	3.6
Total		28	100.0	80	1	3.6
				Total	28	100.0
Mean		47.67		Mean	52.14	
Median		48.00		Median	50.00	
Mode		40		Mode	48	
Std. Deviation		8.977		Std. Deviation	10.913	
Variance		80.580		Variance	119.090	
Range		32		Range	48	
Minimum		36		Minimum	32	
Maximum		68		Maximum	80	
Sum		1144		Sum	1460	

Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol

	Skor	Pretest Eksperimen		Skor	Pretest Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
Valid	72	4	14.3	56	1	3.6
	76	2	7.1	68	5	17.9
	78	1	3.6	72	5	17.9
	80	3	10.7	76	5	17.9
	82	1	3.6	78	4	14.3
	84	4	14.3	80	4	14.3
	86	1	3.6	84	2	7.1
	88	3	10.7	88	2	7.1
	92	3	10.7	Total	28	100.0
	96	2	7.1			
	Total	24	85.7			
Missing	System	4	14.3			
Total		28	100.0			
Mean		83.08		Mean	75.43	
Median		84.00		Median	76.00	
Mode		72 ^a		Mode	68 ^a	
Std. Deviation		7.529		Std. Deviation	6.904	
Variance		56.688		Variance	47.661	
Range		24		Range	32	
Minimum		72		Minimum	56	

Maximum	96	Maximum	88
Sum	1994	Sum	2112

Lampiran 12

Tingkat Kesukaran

No.	No. Soal	Mean	Kategori
1.	1	0.48	Sedang
2.	3	0.57	Sedang
3.	4	0.48	Sedang
4.	6	0.52	Sedang
5.	7	0.43	Sedang
6.	8	0.48	Sedang
7.	9	0.35	Sedang
8.	10	0.52	Sedang
9.	11	0.57	Sedang
10.	12	0.43	Sedang
11.	14	0.48	Sedang
12.	15	0.43	Sedang
13.	16	0.43	Sedang
14.	17	0.39	Sedang
15.	18	0.39	Sedang
16.	19	0.57	Sedang
17.	20	0.65	Sedang
18.	21	0.65	Sedang
19.	22	0.57	Sedang
20.	24	0.65	Sedang
21.	26	0.61	Sedang
22.	27	0.61	Sedang
23.	28	0.57	Sedang
24.	29	0.61	Sedang
25.	30	0.78	Mudah

Lampiran 13

Daya Pembeda

No.	No. Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
1.	1	0.628	Baik
2.	3	0.665	Baik
3.	4	0.545	Baik
4.	6	0.638	Baik
5.	7	0.565	Baik
6.	8	0.628	Baik
7.	9	0.636	Baik
8.	10	0.543	Baik
9.	11	0.726	Baik Sekali
10.	12	0.482	Baik
11.	14	0.545	Baik
12.	15	0.565	Baik
13.	16	0.637	Baik
14.	17	0.542	Baik
15.	18	0.542	Baik
16.	19	0.629	Baik
17.	20	0.705	Baik Sekali
18.	21	0.642	Baik
19.	22	0.677	Baik
20.	24	0.705	Baik Sekali
21.	26	0.651	Baik
22.	27	0.626	Baik
23.	28	0.714	Baik Sekali
24.	29	0.626	Baik
25.	30	0.383	Cukup

Lampiran 14

Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar PPKn	pretest eksperimen	.178	24	.047	.929	24	.094
	pretest control	.148	28	.119	.941	28	.114
	posttest eksperimen	.096	24	.200*	.946	24	.224
	posttest control	.140	28	.169	.948	28	.181

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.572	1	50	.453
	Based on Median	.577	1	50	.451
PPKn	Based on Median and with adjusted df	.577	1	49.917	.451
	Based on trimmed mean	.629	1	50	.431


Lampiran 16

Hasil Uji Hipotesis Pretes

		Independent Samples Test				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar PPKn	Equal variances assumed	.572	.453	3.823	50	.000	7.655	2.002	3.633	11.677
	Equal variances not assumed			3.797	47.209	.000	7.655	2.016	3.600	11.710

Lampiran 17

Berita Acara


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 08.30 TANGGAL 16 Oktober TAHUN 2023
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

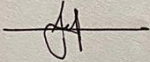
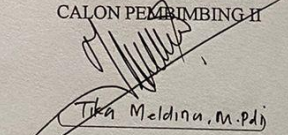
NAMA : Nurrahma Refsiana
 NIM : 20591137
 PRODI : PGMI
 SEMESTER : 7
 JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Untuk
 Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran
 PPKN kelas V SDN 105 Rejang Lebong

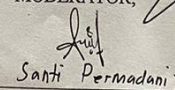
BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh penggunaan Media Kartu Truth Or Dare Terhadap Kemampuan kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 105 Rejang Lebong
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I CURUP, 16 oktober 2023
CALON PEMBIMBING II


 (Siti Zuliana, M.Pd.) 
 (Tika Meldina, M.Pd.)

MODERATOR,

 (Santi Permadani)

Lampiran 18

Surat Keputusan Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
Nomor : 31 Tahun 2024
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr. Nurrahma Refsiana tanggal 11 Januari 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama : 1. **Siti Zulafha, M.Pd.I** **198308202011012008**
2. **Tika Meldina, M.Pd** **198707192018012001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Nurrahma Refsiana
N I M : 20591137
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Truth or Dare terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;


Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;


Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;


Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 11 Januari 2024
Dekan,

Sutarto



Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup

Lampiran 19

Surat Permohonan Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 1306 /In.34/FT/PP.00.9/07/2024
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 Juli 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)


Assalamualaikum Wr, Wb


Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Nurrahma Refsiana
 NIM : 20591137
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kartu Truth or Dare terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 10 Juli s.d 10 Oktober 2024
 Tempat Penelitian : SDN 12 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan


Wakil Dekan I

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd., M.Hum
 NIP. 198110262006041002



Tembusan : disampaikan Yth ;
 1. Rektor
 2. Warek 1
 3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 20

Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor : 503/39 /IP/DPMPTSP/VII/2024

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar :

1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :1306/In.34/FT/PP.00.9/07/2024 tanggal 10 Juli 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :


Nama /TTL	: Nurrahma Refsiana/Kampung Baru, 26 Februari 2001
NIM	: 20591137
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Tarbiyah /PGMI
Judul Proposal Penelitian	: "Pengaruh Permainan Kartu Truth or Dare Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 RejangLebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 22 Juli 2024 s/d 22 Oktober 2024
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :


- a) Harus menaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 22 Juli 2024



**Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong**


ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Keshangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 12 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

Lampiran 21

Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Drs. Firdaus Chaniago, M.Pd

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

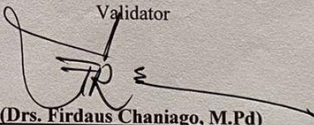
Nama : Nurrahma Refsiana
NIM : 20591137
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Judu : Pengaruh Penggunaan Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD N 12 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan



Curup, Juli 2024
Validator

(Drs. Firdaus Chaniago, M.Pd)
NIP. 196408101991031003

Catatan :

Beritanda ✓

Lampiran 22

Surat Keterangan Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 12 REJANG LEBONG
Jl. TERATAI KEL. SUKARAJA KEC. CURUP TIMUR KAB. REJANG LEBONG PROV. BENGKULU
 Email : sdn12.rejanglebong@gmail.com Facebook : https://www.facebook.com/SDN12CURUTM


SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 421.2/088/DS/SDN12/RL/R/2024

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini

Nama	:	SRI HARTATI, S.Pd.
NIP	:	196603171986122002
Pangkat / Gol	:	Pembina Utama Muda IV/c
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SDN 12 REJANG LEBONG
Alamat	:	Jalan Teratai Kelurahan Sukaraja Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu


Menerangkan nama dibawah ini

Nama	:	Nurrahma Refsiana
Nim	:	20591137
Jurusan	:	Tarbiyah
Prodi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah benar bahwasannya Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SDN 12 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2024 / 2025 dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul "Pengaruh Permainan Kartu Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong" Pada tanggal 31 Juli 2024 s/d 07 Agustus 2024.


Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 07 Agustus 2024
Kepala Sekolah


SRI HARTATI, S.Pd.
 NIP. 196603171986122002

Lampiran 23

Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Nurrahma Rapsiana	
NIM	: 20591127	
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
FAKULTAS	: Tarbiyah	
DOSEN PEMBIMBING I	: Siti Zulaiha M. Pd. I	
DOSEN PEMBIMBING II	: Tika Meldina M. Pd	
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Permanaan Kartu TEATH ORDARE Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPFN Kelas V SDN 12 Rjeng Lebong.	
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	25/03/2024	1. data diawal harus jelas dalam latar belakang, identifikasi masalah 2. Teori cari yang relevan	[Signature]
2.	20/05/2024	Revisi sesuai Catatan	[Signature]
3.	06/06/2024	-> Revisi lagi, tambah pernyataan/media pembelajaran -> metodologi harus relevan -> data awal dibuat tabel & presentasinya.	[Signature]
4.	28/06/2024	Perbaiki dan perelas data & judulnya dipertajam penggunaan "media" dihilangkan	[Signature]
5.	8/07/2024	Revisi sesuai catatan	[Signature]
6.	10/07/2024	ACC SK penelitian	[Signature]
7.	15/01/2025	perbaiki susunan paragraf BAB 4	[Signature]
8.	19/01/2025	perbaiki kesimpulan, daftar pustaka & abstrak	[Signature]
9.	22/01/2025	Perbaiki & tambahkan hasil uji hipotesis.	[Signature]
10.	30/01/2025	Revisi abstrak, hasil pembahasan	[Signature]
11.	31/01/2025	Revisi kesimpulan dan abstrak	[Signature]
12.	31/01/2025	ACC bab I - V untuk diujikan	[Signature]

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]

Siti Zulaiha M. Pd. I
NIP. 198308202011012008

CURUP, 31 Januari 202

PEMBIMBING II

[Signature]

Tika Meldina M. Pd
NIP. 19707192018012001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: admin@iaicurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Nurrahma Rezsiana
NIM	: 20391137
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Siti Zulaha M.Pd.I
PEMBIMBING II	: Tika Melina M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Perencanaan Kartu Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PPTN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	22/02	Perbaiki Rumusan Masalah & Definisi Operasional	[Signature]
2.	21/03	Tambahkan Data Awal, cek kesalahan penulisan	[Signature]
3.	25/04	Perbaiki Catatan 21/02 dengan benar & scruis	[Signature]
4.	29/04	Perbaiki & sesuaikan dg lokasi penelitian yang benar	[Signature]
5.	16/05	ACC Penelitian	[Signature]
6.	13/01	Revisi penulisan, tambahkan cover, lampiran, dll.	[Signature]
7.	16/01	Tambahan bagian pembahasan	[Signature]
8.	19/01	Lengkapi abstrak, lampiran, kesimpulan.	[Signature]
9.	20/01	Perbaikan abstrak lampiran	[Signature]
10.	22/01	Perbaiki abstrak lampiran	[Signature]
11.	22/01	Revisi Pembahasan	[Signature]
12.	22/01	Ace. Ujian	[Signature]

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 31 Januari202

PEMBIMBING I,

[Signature]

Siti Zulaha M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

PEMBIMBING II,

[Signature]

Tika Melina M.Pd
NIP. 19707192018012001

Lampiran 24**Dokumentasi Validasi Soal di SDN 105**

Lampiran 25

Dokumentasi kegiatan Penelitian

Pretest Kelas Kontrol Dan Mengajar Menggunakan Metode Konvensional



Dokumentasi Kegiatan Posttest Kelas Kontrol



Dokumentasi Kegiatan Pretest kelas eksperimen



Postest Kelas Eksperimen



Mengajar Menggunakan Media Kartu *Truth Or Dare*



BIODATA PENULIS



Nurrahma Refsiana lahir di Kampung Baru pada 26 Februari 2001 beragama Islam. Penulis merupakan marupakan anak ke empat dari 5 bersaudara dari pasangan suami istri, Ayah Sutisnak dan Ibu Siti Masruroh. Penulis pertama kali memasuki jenjang pendidikan di SD Negeri 105 Rejang Lebong pada tahun 2007 dan tamat 2013.

Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP 03 Curup Timur dan tamat pada tahun 2016. Setelah tamat SMP penulis melanjutkan pendidikan di SMA 4 Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yg sama penulis melanjutkan pendidikan Strata 1(S1) di Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup. Fakultas Tarbiyah, Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). “PENGARUH PERMAINAN KARTU TRUTH OR DARE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SDN 12 REJANG LEBONG”