

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE*  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III  
SD N 34 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat- syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**

**SYARIFA DIYA RAHMA  
NIM . 22591197**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2026**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth. Ketua Program Studi  
di- Curup

*Assalamu 'alaikumWarahmatullahi Wabarakatu*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi Syarifa Diya Rahma (22591197) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong.**", sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*WassalamualaikumWarahmatullahi Wabarakatu*

Curup, Mei 2026

Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Deri Wanto MA  
NIP. 198711082019031004

Pembimbing II



Muksal Mina Putra, M.Pd  
NIP. 198704032018011001

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syarifa Diya Rahma

NIM : 22591197

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan 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 orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya

Curup, 2026



Syarifa Diya Rahma

NIM. 22591197



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

Jalan : Dr. A.K. Gani No: 01 PO 108-11p (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: ~~640~~ /In.34/FT/PP.00.9/ /2026

Nama : Syarifa Diya Rahma  
NIM : 22591197  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Media Permainan Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong


Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Kamis, 18 Juni 2026  
Pukul : 13:00-15:00 WIB  
Tempat : Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

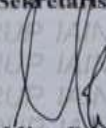
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

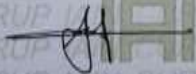
Ketua,

  
Dr. Deri Wanto, MA  
NIP. 198711082019031004

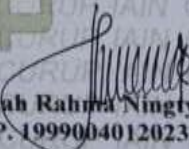
Sekretaris,

  
Muksal Mina Putra, M.Pd  
NIP. 198704032018011001


Penguji I,

  
Siti Zulaiha, M.Pd. I  
NIP. 198308202011012008

Penguji II,

  
Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd  
NIP. 1999004012023212046

Mengetahui  
Dekan

  
Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd  
NIP. 197011072000032004

## 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 Media Permainan Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 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. Ibu Dr. Eka Apriani, M. Pd. Selaku Wakil Rektor 1, bapak Dr. Sakut Anshori, S. Pd., M. Hum. Selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Sagiman, M. Kom. Selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Ibu Dr. Bakti Komalasari, 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 Jenny Fransiska, M.Pd selaku Pembimbing Akademik
6. Bapak Dr. Deri Wanto MA., selaku Pembimbing I dan Bapak Muksal Mina Putra, 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.
8. Ibu Khairun Nisa S.Pd SD., Selaku Kepala Sekolah SD N 34 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

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, Mei 2026

Penulis

**Syarifa Diya Rahma**

**NIM. 22591197**

## **MOTTO**

**“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”**

**(QS. Al-Insyirah: 6).**

**“Allah tidak berjanji akan mengabulkan setiap keinginanmu,  
tapi Allah berjanji pada siapa yang berjuang dan berusaha,  
pasti Allah wujudkan”**

**(Ust. Hanan Attaki)**

## 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, Bapak Misnadi dan Ibuku Ahya Wani, 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. Untuk saudara kandungku, yaitu Muhammad Rifky Faisal telah menemani, membantu, dan memberikan motivasi untuk saya dalam mengerjakan skripsi.
3. Untuk seluruh keluarga saya yang banyak membantu dalam pendidikan ini baik yang memberikan motivasi maupun finansial.
4. Untuk teman kandung Lesi Aprilia (22591111) dan Anisah Fitriani (22591018) yang telah menemani, banyak membantu, dan selalu mau direpotkan di masa perkuliahan. Terimakasih banyak dan semangat untuk sama sama menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman teman seperjuangan semasa kuliah Senja Apriliyani, Ensinta Helyani, Dini Septiyani, terimakasih penulis ucapkan telah menjadi teman di masa masa perkuliahan, teman berdiskusi ketika dikelas dan

semangat untuk semuanya menyelesaikan skripsi ini.

6. Teruntuk teman-teman sekelasku PGMI C 2022, teman-teman KKN dan PPL serta semua rekan-rekan seperjuangan keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2022 terima kasih selalu kebersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.
7. Untuk diri saya sendiri yang sudah mau berjuang dan berusaha untuk sampai dititik ini, banyak lelah yang sudah dilewati, banyak ucapan yang menyakiti tapi semua itu tidak membuat saya menjadi manusia yang lemah, walau sempat terpikir merasa tertinggal dari teman teman yang lain tapi saya percaya bahwa setiap orang mempunyai garis start yang berbeda. Terimakasih sudah bertahan untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai ini.
8. Semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan karya ilmiah ini.
9. Almamater kebanggaanku IAIN Curup.

## ABSTRAK

SYARIFA DIYA RAHMA, NIM 22591197 “**Pengaruh Media Permainan Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat akibat rasa takut melakukan kesalahan serta rendahnya kepercayaan diri, sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong; 2) mengetahui tingkat keaktifan siswa sesudah penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare*; dan 3) mengetahui pengaruh media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDN 34 Rejang Lebong yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis (*paired sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pada hasil pretest angket keaktifan siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 42,13 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 53, sedangkan pada lembar observasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 27,87 dengan nilai minimum 22 dan nilai maksimum 35. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* masih tergolong sedang; 2) pada hasil posttest angket keaktifan siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,80 dengan nilai minimum 41 dan nilai maksimum 59, sedangkan pada lembar observasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 34,27 dengan nilai minimum 27 dan nilai maksimum 39. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare*. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest, diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar 9,67 pada angket dan 6,40 pada lembar observasi; 3) berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  pada data angket, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, media permainan kartu *Truth or Dare* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

**Kata Kunci :** Media Kartu *Truth or Dare*, Keaktifan Siswa, Pendidikan Pancasila.

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvi

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Masalah.....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori.....	14
B. Kajian Penelitian Relevan .....	36
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	40
D. Hipotesis Penelitian .....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44

C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
D. Variable Penelitian.....	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
F. Uji Instrumen Penelitian.....	55
G. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian .....	64
1. Deskripsi Data.....	64
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	73
3. Pengujian Hipotesis .....	74
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	76
C. Pembahasan .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	44
Tabel 3.2 kisi kisi instrument Angket (kuesioner) .....	48
Tabel 3.3 Kategorisasi Skor Angket Keaktifan Siswa .....	50
Tabel 3.4 Kisi Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa .....	52
Tabel 3.5 Kategorisasi Skor Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	53
Tabel 3.6 Hasil Uji Hitung Validasi Angket .....	56
Tabel 3.7 Hasil Uji Hitung Validasi Lembar Observasi .....	56
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket .....	57
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi.....	58
Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa SD N 34 Reajang Lebong .....	63
Tabel 4.2 Data Jumlah Guru SD N 34 Rejang Lebong.....	63
Tabel 4.3 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket .....	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket .....	68
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Angket .....	74
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Angket .....	75
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penelitian Pengaruh Media Kartu <i>Truth or Dare</i> .....	76

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	41
-----------------------------------	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Nilai Pretest Angket .....	67
Grafik 4.2 Nilai Posttest Angket.....	70
Grafik 4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Angket .....	71

## LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	96
Lampiran 2 .....	106
Lampiran 3 .....	117
Lampiran 4 .....	123
Lampiran 5 .....	124
Lampiran 6 .....	125
Lampiran 7 .....	127
Lampiran 8 .....	128
Lampiran 9 .....	129
Lampiran 10 .....	130
Lampiran 11 .....	131
Lampiran 12 .....	132
Lampiran 13 .....	136
Lampiran 14 .....	138
Lampiran 15 .....	139
Lampiran 16 .....	140
Lampiran 17 .....	141
Lampiran 18 .....	142
Lampiran 19 .....	143
Lampiran 20 .....	144
Lampiran 21 .....	145
Lampiran 22 .....	146
Lampiran 23 .....	147
Lampiran 24 .....	148
Lampiran 25 .....	150
Lampiran 26 .....	151
Lampiran 27 .....	152
Lampiran 28 .....	153
Lampiran 29 .....	154
Lampiran 30 .....	155

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Tujuan yang diharapkan dalam pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang isinya adalah “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.<sup>1</sup>

Pada tahun 2022 sekolah menerapkan kurikulum yang dirancang dan dijadikan sebagai pilihan dalam rangka merdeka belajar. Paradigma pendidikan baru dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensial sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan, Kurikulum terbaru yang sedang dikembangkan pemerintah adalah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang didasarkan pada pengembangan profil pelajar pancasila agar mempunyai jiwa serta nilai-nilai yang terkandung pada sila pancasila,. Tujuan dari kurikulum merdeka ini

---

<sup>1</sup>Desnita Fitriani & Dinie Anggraeni Dewi, “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 5 No. 2 Desember 2021, h.489. <https://doi.org/10.31316/JK.V5I2.1840>

adalah untuk membangun karakter peserta didik melalui profil pelajar pancasila dalam rangka mengurangi serta mengatasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan karakter pelajar di abad 21.<sup>2</sup>

Sejauh ini, pembentukan karakter diintegrasikan dalam proses pengajaran, atau lebih tepatnya, pembelajaran, di sekolah. Pembelajaran terhadap nilai-nilai karakter sangat penting dalam rangka pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat. Pendidikan karakter sebagai usaha sadar melalui tindakan dan teladan yang baik telah ditetapkan dalam mata pelajaran<sup>3</sup>. Salah satu mata pelajaran yang wajib ada di sekolah dasar adalah pendidikan kewarganegaraan yang kini dikenal dengan nama pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka<sup>4</sup>.

Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada masyarakat, khususnya peserta didik sejak usia dini. Pendidikan ini berfokus pada lima sila dalam Pancasila Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan yang mencerminkan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai moral, sosial, dan nasionalisme yang mendukung persatuan bangsa,

---

<sup>2</sup>Membentuk Karakter Gotong Royong Peserta Didik”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,8 (4): 2566. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1403>

<sup>3</sup> Laurentius Ni, et al, “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar”, *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2021, h.58. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2040>

<sup>4</sup> Kadek Andin Dwi Pratiwi dkk, “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Tri Kaya Parisudha terhadap Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, *Journal on Education*, Volume 07, No. 01, September-Desember 2024, h. 8453.

menghargai keragaman, dan mendorong partisipasi dalam kehidupan bernegara.<sup>5</sup>

Sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, setiap sesi pembelajaran selalu mencakup pesan-pesan moral yang berfungsi sebagai contoh bagi siswa.<sup>6</sup>

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa didorong untuk secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah mengharapkan peserta didik untuk berperan aktif dalam menjalani tahapan serta kegiatan proses pembelajaran dengan baik<sup>7</sup>. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, keaktifan siswa menjadi sangat penting karena mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter dan moral yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.<sup>8</sup> Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan sosial (psikomotor).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, keaktifan siswa menjadi aspek yang sangat penting. Mata pelajaran ini menuntut adanya partisipasi,

---

<sup>5</sup> Muhammad Kaulan Karima, et.al. "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka pada Fase A: Sebuah Analisis", *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 18, No. 1 (2025), h. 11.

<sup>6</sup> T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol. 9 No. 1 (Februari, 2021), h. 35.

<sup>7</sup> Maharani Dyah Ayu Setiawati, "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning", *Journal Genta Mulia* Volume 15, Number 2, 2025, h. 135.

<sup>8</sup> Nurul Adha,dkk, "Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila", *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol.5 No.1 November 2024, h. 208. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.515>

dialog, serta interaksi agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami dan diterapkan secara nyata. Berbeda dengan mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau IPAS atau yang lainnya, yang lebih menekankan pemahaman konsep akademik, Pendidikan Pancasila lebih menekankan pembentukan sikap dan keterampilan sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru sebagai penyampai materi, tetapi pada bagaimana siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan bagaimana guru berperan sebagai fasilitator<sup>9</sup>.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Della Nanda Sidabalok dkk, yaitu menganalisis permasalahan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang terjadi di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. Temuan penelitian menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PKn di sekolah, di antaranya: (1) siswa kurang fokus dan minat belajar rendah dalam pembelajaran PKn; (2) siswa-siswa banyak yang sering keluar kelas, siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dan tidak dapat menjawab pertanyaan guru; (3) banyak siswa yang gagal menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah pada akhir pembelajaran; dan (4) secara keseluruhan, dalam pembelajaran PKn masih banyak siswa yang tidak bisa menyelesaikan dengan baik.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Sedy Santosa dan Zaenuri, "Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022, h. 1496-1497.

<sup>10</sup> Della Nanda Sidabalok dkk, "Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli

Informasi ini juga terjadi di SD N 34 Rejang Lebong, berdasarkan hasil observasi, peran guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terlihat mendominasi. Dimana materi Pendidikan Pancasila disampaikan sepenuhnya oleh guru, Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan terlihat beberapa siswa perhatiannya kadang teralihkan oleh hal lain diluar materi. Setiap kali guru memberi pertanyaan mengenai materi, hanya beberapa siswa yang menanggapi. Terlebih jika siswa diminta oleh guru untuk menanyakan materi yang belum dipahami, tak ada tanggapan dari siswa. Sebagian besar siswa kurang memberikan respon dalam menerima pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih dari itu, ketika beberapa siswa diminta untuk menyampaikan pendapat atau tampil di depan kelas, mereka terlihat menunduk, menghindari kontak mata dengan guru, dan menunjukkan ekspresi tidak percaya diri. Kondisi ini mengindikasikan bahwa rendahnya keaktifan siswa bukan hanya disebabkan oleh dominasi guru dalam pembelajaran, tetapi juga oleh rendahnya kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila<sup>11</sup>.

Gambaran masalah tersebut menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 34 Rejang Lebong perlu ditingkatkan. Untuk dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, guru harus menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

---

Serdang, Sumatera Utara”, *PubmediaJurnal PenelitianTindakan Kelas Indonesia* Vol: 1, No 3, 2024, hlm. 5. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>

<sup>11</sup> Hasil Observasi yang dilakukan di SD N 34 Rejang Lebong

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media yang inovatif dan interaktif. Media berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran<sup>12</sup>. Pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait erat dengan pembentukan karakter siswa sehingga pendekatan pengajaran melalui ceramah tidak cukup. Pendekatan yang tepat harus digunakan untuk memungkinkan siswa memahami dan menginternalkan nilai-nilai positif.<sup>13</sup>

Pemilihan kelas III dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik perkembangan siswa. Menurut Jean Piaget, pada usia 7-11 tahun, siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung dan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Selain itu, perkembangan sosial siswa pada tahap ini mulai berkembang sehingga interaksi dan diskusi antar teman dapat mendorong peningkatan keaktifan belajar.<sup>14</sup> Oleh karena itu, penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* yang bersifat interaktif dan berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.

---

<sup>12</sup> Nina Sultonurohmah, "peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar", *Basica; Journal of Primary Education*, Volume 3Number 2(2023), hlm. 109. <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.4632>

<sup>13</sup> Fatimah, I. S. (2023). 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(1), 3.

<sup>14</sup> Sama S.Pd, M.Pd dkk, "*PSIKOLOGI PENDIDIKAN*", (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 2021. Hlm. 66

Peranan media dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.<sup>15</sup>

Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran juga akan menjadikan kegiatan pembelajaran itu menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, serta materinya cepat diterima dan dicerna oleh otak sehingga membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan<sup>16</sup>. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya yang dinilai efektif dan dapat mengarahkan peserta didik ke materi serta aktif berperan dalam pembelajaran adalah belajar dengan bantuan media permainan kartu *Truth or Dare*.

Menurut Gitleman & Kleberger, Permainan kartu *Truth Or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik

---

<sup>15</sup> Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal komunikasi pendidikan 2.2* (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

<sup>16</sup> Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal komunikasi pendidikan 2.2* (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan kartu *Truth Or Dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.<sup>17</sup>

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Delsi et al, yang berjudul “*Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa*”, menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, penggunaan “*Strategi Everyone is A Teacher dengan bantuan Media Truth or Dare*” mempengaruhi meningkatnya pemahaman konsep peserta didik, di mana hal ini terlihat dari peserta didik yang sangat antusias ketika memberikan jawaban dari setiap pertanyaan yang terdapat dalam kartunya.<sup>18</sup>

Penelitian oleh Rizki Prisila dkk. membuktikan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan pada kartu, siswa menjadi lebih aktif, berani

---

<sup>17</sup> Aziz, Q., & Syahrir, M. (2024). “penerapan media kartu truth or dare dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ppkn kelas v di sdn 30 rumaju kabupaten luwu”. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 342. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3922>

<sup>18</sup> Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari, “Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa”, *JURNAL BASICEDU*, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024. [https://doi.org/10.31004/ba\\_sicedu.v8i1.7035](https://doi.org/10.31004/ba_sicedu.v8i1.7035)

berpendapat, serta antusias mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* tidak hanya berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berdampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, khususnya media permainan kartu *Truth or Dare*, memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran siswa. Penggunaan media ini mampu meningkatkan antusiasme, keberanian, serta keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan pembelajaran. Dengan demikian, media permainan kartu *Truth or Dare* tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

---

<sup>19</sup> Rizki Prisila dkk, “pengaruh media kartu turth or dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran pkn kelas iv sd it haudhin ilma”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* Vol.3, No.3 Juni 2025. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa kurang berani menyampaikan pendapat karena takut melakukan kesalahan dan disalahkan oleh guru.
3. Rasa takut dan kurang percaya diri menyebabkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

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

1. Penelitian dibatasi pada siswa kelas III di SD N 34 Rejang Lebong
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah Pendidikan Pancasila
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan Kartu *Truth or Dare*

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?
2. Bagaimana tingkat keaktifan siswa setelah penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa sesudah penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

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

### 2. Manfaat praktis

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

#### a. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu permainan *Truth or Dare* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan lebih menyenangkan sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk terus belajar.

#### b. Bagi guru

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

c. Bagi sekolah

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

d. Bagi peneliti

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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

National Education Association (NEA) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.<sup>20</sup>

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh contohnya.<sup>21</sup>

Sadirman dkk, menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran,

---

<sup>20</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 6

<sup>21</sup> Dr. Cecep Kustandi dan Dr. Dandy Darmawan, *“Pengembangan Media Pembelajaran konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama”*, (Jakarta: Kencana, 2020) hlm. 6

perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.<sup>22</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad dalam buku “Media Pembelajaran”, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

##### 1) Fungsi Atensi,

Merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pengajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran karena itu merupakan pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

---

<sup>22</sup> Nono Heryana, “*Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*” (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2024), h.87-88.

## 2) Fungsi Afektif,

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

## 3) Fungsi Kognitif,

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi Kompensatoris,

Media pembelajaran visual terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.<sup>23</sup>

## 2. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Media Audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, "*media pembelajaran*", (Jakarta Utara: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm.17

- b. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tetapi mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, tranparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti medis grafis, media kartu dan lainnya.
- c. Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat misalnya video, berbagai ukuran film, slide suara dan lainnya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>24</sup>

### 3. Permainan Sebagai Media Belajar

Teori Piaget menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa Perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang.

Selanjutnya Piaget mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi ketrampilan yang baru diper-oleh. Jadi walaupun bermain bukan penentu utama untuk perkembang-an kognisi, bermain memberi sumbangan penting. Piaget menyadari bahwa peranan praktek dan konsolidasi melalui bermain sangat penting karena ketrampilan yang

---

<sup>24</sup> Saodah dkk, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD", *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume 2, Nomor 3, September 2020, h.392-393. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v8i2>

baru diperoleh akan segera hilang kalau tidak dipraktekkan dan dikonsolidasikan.<sup>25</sup>

Menurut Jean Piaget, usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan objek atau situasi yang bersifat konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas langsung, permainan, dan pengalaman nyata dibandingkan dengan penjelasan abstrak.<sup>26</sup>

Menurut Vygotsky, bermain adalah self help tool. Seringkali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendiri-nya mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Bahkan bermain memajukan Z.P.D. anak, membantu mereka mencapai tingkatan lebih tinggi dalam memfungsikan kemampuannya. Potensi, dalam Z.P.D. adalah kondisi transisi dimana anak membutuhkan bantuan khusus atau scaffolding untuk meraih apa yang bisa mereka capai. Biasanya scaffolding berupa dukungan orang yang lebih ahli seperti sesama teman, guru, orang tua, saudara. Dalam bermain, anak dapat mencipta-kan scaffolding secara mandiri baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat, dan kerja sama dengan teman lain.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain adalah cara untuk membantu diri anak sendiri. Dengan bermain, zona of proximal development (ZPD)

---

<sup>25</sup> Mayke S Tedjasaputra. *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo, 2001.h.7-8

<sup>26</sup> Sama S.Pd, M.Pd dkk, "*psikologi pendidikan*", (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 2021. Hlm. 66

dilengkapi dengan scaffolding akan memperoleh stimulus sehingga akan meningkatkan mencapai potential development. Dalam bermain anak akan berlatih mengendalikan dirinya karena bermain dikontrol oleh imajiner anak sendiri. Anak dapat berpura-pura menangis dan tiba-tiba menghentikan tangisannya. Vygotsky juga menjelaskan bahwa bermain semua potensi anak akan berkembang, karena bermain umumnya berkaitan dengan kehidupan nyata/sehari-hari.

Vygotsky memandang bermain identik dengan 'kaca pembesar' yang dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain, khususnya dalam kondisi formal seperti di sekolah. Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Ketiga aspek yaitu kognisi, sosial dan emosi saling berhubungan satu sama lain dan sudah tergambar jelas pada contoh yang diberikan saat anak bermain pura-pura.<sup>27</sup>

4. Alasan permainan dapat digunakan sebagai media, sebagai berikut :
  - a. Menarik dan menyenangkan

Sesuatu hal yang menyenangkan akan memotivasi kita untuk belajar. Sebuah permasalahan kompleks membutuhkan motivasi yang positif dalam memahami permasalahannya.

---

<sup>27</sup> Mayke S Tedjasaputra. *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo, 2001.h.10

Peneliti gamification dan behavioural design Yu- Kai Chou, menjelaskan dalam bukunya *Actionable Gamification* tentang bagaimana permainan dapat menarik perhatian manusia dan memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu. Ia mengatakan bahwa manusia memiliki delapan faktor pendorong psikologis yang membuat mereka mau melakukan sesuatu. Di antaranya terdapat faktor makna dan panggilan jiwa, dimana seseorang akan mau melakukan sesuatu yang menurutnya memiliki makna lebih besar dari diri mereka sendiri.

Permainan yang dirancang dengan baik dapat menyentuh satu atau lebih faktor pendorong psikologis tersebut. Itulah yang membuat permainan begitu menarik dan dapat memotivasi manusia.

b. Proses pembelajaran yang lebih multidimensi

Konsep permainan berjalan searah dengan beberapa teori pembelajaran, seperti experiential learning yang berfokus pada transformasi pengalaman dan exploratory learning yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengkonstruksi sebuah pemahaman. Kedua metode pembelajaran tersebut sangat mendukung dalam menghadirkan deep learning atau juga dapat disebut dengan deep level learning. Siswa tidak hanya menghafal atau mengetahui sesuatu, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih dalam dan lebih baik.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Akhmad Hidayanto dkk, "*Bermain untuk belajar : Merancang permainan sebagai media yang efektif*", (Yogyakarta : PT Leutika Nouvalitera), 2018, hlm. 15

## 5. Permainan *Truth or Dare*

### a. Pengertian Permainan *Truth or Dare*

Menurut Klippert bahwa permainan memungkinkan tewujudnya pembelajaran mandiri, kelompok, dan tim. Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada peserta didik. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, meberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi peserta didik.<sup>29</sup>

Selain itu menurut Mulyadi, bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkebangan kreativitas anak. Menurut Ismail permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan, sehingga permainan adalah suatu kegiatan saling berinteraksi satu sama lain dengan menyenangkan serta bersifat mendidik.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Hartanti Yekti Utami, "*Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*", (Yogyakarta: UAD (Universitas Ahmad Dahlan), 2021), hlm. 4

<sup>30</sup> Hartanti Yekti Utami, "*Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*", (Yogyakarta: UAD (Universitas Ahmad Dahlan), 2021), hlm. 5

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas seseorang individu, kelompok maupun tim dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan dan menciptakan kesenangan dan mengembangkan imajinasi peserta didik.

Menurut Cahyono *Truth or Dare* dari bahasa Inggris artinya kebenaran dan berani. Permainan *Truth or Dare* sedikit mengadopsi dari permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga remaja hingga orang dewasa. Permainan ini dimainkan minimal dua orang dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (*Dare*).<sup>31</sup>

Menurut Hibra 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 “Salah” atau “Benar” dan pada kartu *Dare* berisi penjelasan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Ibid., hlm. 6

<sup>32</sup> Ibid., hlm. 7

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kartu *Truth or dare* adalah media permainan visual dan gerak, berbentuk kartu yang berisi tugas-tugas pokok tentang kepercayaan diri, tanpa mengurangi makna dari permainan itu sendiri. Diharapkan dapat berguna sebagai alat bantu guru dalam bentuk permainan kartu *Truth or Dare* dapat juga bermanfaat dan dapat mengembangkan daya kreatifitas, kemampuan berbahasa, berfikir, bergaul dengan lingkungan.

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

Permainan *Truth Or Dare* melalui tiga tahap yaitu:

1) Tahap Persiapan

- a) Guru menjelaskan aturan permainan kartu *Truth or Dare* kepada seluruh siswa
- b) Guru menyiapkan alat permainan yaitu botol, koin bertuliskan T dan D, serta kartu *Truth* dan kartu *Dare*
- c) Guru menjelaskan bahwa kartu *Truth* berisi pertanyaan pengetahuan sedangkan kartu *Dare* berisi perintah atau tantangan
- d) Guru menjelaskan sistem penilaian yaitu siswa yang menjawab benar mendapat poin 100, jika salah pertanyaan dilempar ke siswa lain
- e) Guru memberitahu waktu berpikir yaitu 45 detik untuk setiap pertanyaan

## 2) Tahap Inti

- a) Permainan dimulai dengan memutar botol
- b) Siswa yang ditunjuk ujung botol mendapat giliran bermain
- c) Siswa yang terpilih memilih koin bertuliskan T (*Truth*) atau D (*Dare*)
- d) Pertanyaan atau tantangan diberikan sesuai huruf pada koin yang dipilih
- e) Siswa menjawab pertanyaan dalam waktu 45 detik
- f) Jika jawaban benar siswa mendapat poin 100, jika salah pertanyaan dilempar ke siswa lain
- g) Permainan dilanjutkan ke siswa berikutnya dengan memutar botol kembali

## 3) Tahap Penutupan

- a) Guru menghitung poin seluruh siswa
- b) Guru mengumumkan pemenang dengan poin tertinggi
- c) Guru memberikan hadiah atau apresiasi kepada pemenang
- d) Guru memberikan refleksi dan kesimpulan pembelajaran<sup>33</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan kartu *Truth or Dare*

Permainan kartu *Truth or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran menurut Kamil, dkk memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

---

<sup>33</sup> Yohana Sri Yekti B Manalu dan Naeklan Simbolon, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum", *PGSD UNIMED: Jurnal Handayani*, Vol 14 (1) Juni 2023, hlm. 87

Adapun kelebihan dari permainan kartu *truth or dare* sebagai berikut:

- a) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- b) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- c) 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.

Sedangkan kekurangan dari permainan kartu *Truth and Dare* yaitu sebagai berikut:

- a) Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- b) Jika tidak bisa manajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- c) Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> 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.

#### 4. Keaktifan Siswa

Menurut Sudjana mengemukakan bahwa keaktifan belajar siswa suatu proses kegiatan belajar mengajar siswa didalam kelas secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>35</sup> Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar akan menunjang tingkat interaksi yang tinggi antara guru dan siswa atau dengan siswa yang lain. Fenomena yang terjadi dilapangan dimana guru dituntut untuk lebih antusias memberikan pembelajaran, agar bisa memberikan stimulasi keaktifan belajar didalam kelas. Namun kenyataannya ada pula siswa yang masih suka berbicara saat guru menerangkan, perhatian para siswa yang terganggu ketika melihat ke luar kelas, sehingga tingkat interaksi guru dan siswa yang kurang menyebabkan keaktifan belajar siswa yang tidak kondusif.

Menurut Wibowo pentingnya keaktifan belajar siswa ini dikarenakan dalam pembelajaran akan berhasil dan berkualitas jika seluruh siswa atau sebagian besar peserta didik dapat secara aktif baik secara fisik, mental, dan social pada saat proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam, seperti pada saat siswa mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan tugas dan lain sebagainya.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 18.

<sup>36</sup> Sri Wahyuni, Mona Amelia, Meri Rahmania, "Pengaruh Keaktifan Belajar, Disiplin Belajar, Minat Belajar, Dukungan Orang Tua, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar

Berikut indikator keaktifan siswa dalam proses belajar menurut Melvin L Silberman dalam Hamalik adalah sebagai berikut :

- a. Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya
- b. Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri
- c. Siswa mampu mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari
- d. Siswa antusias dan percaya diri ketika mengikuti pembelajaran dikelas.<sup>37</sup>

Keaktifan belajar terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Paul B. Diedric sebagaimana dikutip oleh Sardiman dalam buku *“Interaksi dan Motivasi belajar mengajar”*, membuat suatu daftar aktivitas siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Visual Activities seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya;

---

*Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Sijunjung*”, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 4, 2024.

<sup>37</sup> Aurelia Dwika Aresty , Suparno, *“Analisis Faktor Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritits)”*, Ringkang, Vol 3, No 3, Desember 2023, h. 451. <https://doi.org/10.17509/ringkang.v3i03.59123>

- b. Oral Activities seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya;
- c. Listening Activities seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya;
- d. Writing Activities seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya;
- e. Drawing Activities seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya;
- f. Motor Activities seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya;
- g. Mental Activities seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya; dan
- h. Emotional Activities seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.<sup>38</sup>

Paul B. Diedrich sebagaimana dikutip oleh Sardiman mengklasifikasikan aktivitas belajar ke dalam beberapa kategori, yakni aktivitas visual, lisan (oral), menyimak (listening), menulis (writing), menggambar (drawing), motorik, mental, dan emosional. Klasifikasi

---

<sup>38</sup> Sardiman, A. M. " *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar* ". Jakarta: Rajawali Pers.2014.  
hlm 98

tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar merupakan konsep yang multidimensional karena melibatkan keterlibatan fisik, kognitif, serta afektif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>39</sup>

## 5. Faktor-faktor Pendorong Keaktifan Belajar

Faktor pengaruh atau faktor pendorong keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa), faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), dan faktor pendekatan belajar. Faktor faktor berikut yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal, berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:
  - 1) Aspek Fisiologis, berupa kondisi jasmani atau kondisi tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam belajar
  - 2) Aspek Psikologis, berupa kondisi rohani atau kondisi jiwa yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar, beberapa contohnya yaitu a) Intelegensi, tingkat kecerdasan (IQ) sebagai penentu keaktifan dan keberhasilan proses belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi siswa maka semakin besar pula minatnya untuk belajar dan hal itu akan meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar b) Sikap, orang dengan sikap yang baik maka cenderung akan memberikan reaksi atau respons jika seseorang

---

<sup>39</sup> Sardiman, A. M. " *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar* ". Jakarta: Rajawali Pers.2014.  
hlm 99

sedang berbicara c) Bakat, potensi atau talenta yang dimiliki oleh seseorang dan dapat menunjang diri untuk membawanya kepada prestasi yang gemilang d) Minat, kecenderungan atau keagairahan yang tinggi terhadap sesuatu e) Motivasi, dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu

- b. Faktor eksternal, berasal dari luar diri siswa dan berkaitan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:
- 1) Lingkungan sosial, berkaitan dengan orang-orang di sekitar siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, contohnya seperti guru, teman sekelas, orang tua, dan lainnya
  - 2) Lingkungan non sosial, berkaitan dengan sarana dan prasarana atau kondisi lingkungan yang dimiliki atau dirasakan oleh siswa dan dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, contohnya seperti ruangan kelas, alat-alat belajar, cuaca, waktu belajar
- c. Faktor pendekatan belajar, berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan agar dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi. Beberapa contohnya seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru, pendekatan visual/auditori/kinestetik<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Aurelia Dwika Aresty , Suparno, “*Analisis Faktor Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritits)*”, Ringkang, Vol 3, No 3, Desember 2023, h. 452-453. <https://doi.org/10.17509/ringkang.v3i03.59123>

## 6. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

### a. Pengertian

Menurut Sari, Khasanah, dan Sulistyaningsih sebagaimana dikutip oleh Disa Rahmalia dalam jurnal, menyatakan Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar unruk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kongkret dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada siswa melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan siswa.<sup>41</sup>

Menurut Hanafiah, Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Disa Rahmalia dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok", *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Volume 3 ; Nomor 1 ; Januari 2025, h. 155. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148>

<sup>42</sup> Lathifah Aulia Sari dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah

Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan pada peserta didik segala sesuatu yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara, dan Pendidikan Agama mengajarkan pada peserta didik tentang kebaikan, nilai, dan moral. Dari ketiga mata pelajaran tersebut, Pendidikan Pancasila menempati peranan paling penting dalam pembentukan karakter bangsa karena pancasila merupakan dasar negara Indonesia.<sup>43</sup>

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki peran penting di setiap jenjang satuan pendidikan. Bukan saja dalam pembentukan karakter namun sebagai pembentuk jiwa kebangsaan dan pembangunan karakter manusia Indonesia. Muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu: Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan membentuk murid menjadi warga negara yang cerdas, dan berkarakter seperti amanah, jujur, berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab, serta memiliki kompetensi kewarganegaraan.<sup>44</sup>

---

Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023”, Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 11 Nomor 2 Tahun 2023, h. 561.

<sup>43</sup> T Heru Nurgiansah, “Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius”, *JURNAL BASICEDU* Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7312, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>

<sup>44</sup> Toni Toharudin, “*Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*”, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025. H.2

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang memperkuat karakter murid secara holistik baik sebagai individu, sebagai masyarakat maupun tanggung jawab sebagai bagian dari anak bangsa untuk memajukan negara. Hal ini menjadi penting sebagai fondasi untuk melanjutkan pada pendidikan yang lebih tinggi dan mendukung keterampilan kerja pada dunia usaha dan industri. Oleh karena itu, materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikontekstualisasikan dengan nilai-nilai kebangsaan dan karakter. Saat ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih mendapat tantangan agar penyampaian materi pelajaran tidak hanya berorientasi pengetahuan, namun harus sampai pada tahap pembentukan jiwa kebangsaan, pengorbanan kepada negara serta sikap, karakter dan keterampilan.<sup>45</sup>

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum merdeka yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar menuntut peserta didik untuk mampu mengembangkan cara berpikirnya. Dengan mempelajari materi tersebut, diharapkan peserta didik dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan mengimplementasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan.

---

<sup>45</sup> Toni Toharudin, "*Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*", Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025. H.2

Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan baik.<sup>46</sup>

Menurut Irfan & Mansurdin, peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai penyalur pengetahuan kepada peserta didik, membimbing peserta didik dalam belajar, sebagai motivator bagi peserta didik, sebagai evaluator, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menerapkan model dan metode pembelajaran yang bervariasi, menyampaikan materi yang memuat semua pokok bahasan, serta merancang perencanaan pembelajaran yang sistematis.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk murid yang

- 1) berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, lingkungan, dan negara untuk mewujudkan persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial dengan menanamkan penyadaran, keteladanan, dan pembiasaan;

---

<sup>46</sup> Chairun Nisa dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Scramble di kelas V SD pt bpp Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat", *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, Volume 6, Nomor 2, Juni 2025, h. 1881. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.1010>

- 2) memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;
- 3) mematuhi konstitusi dan norma yang berlaku serta menelaraskan perwujudan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di masyarakat global;
- 4) memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka dan berupaya untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta bersikap adil dan menghargai perbedaan SARA, status sosial ekonomi, jenis kelamin dan penyandang disabilitas; dan
- 5) mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.<sup>47</sup>

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah

- 1) menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan dan karakter ber-Pancasila;
- 2) menumbuhkan kesadaran untuk melaksanakan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta menjaga

---

<sup>47</sup> Toni Toharudin, “*Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*”, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025. H.8

ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan ganti tanda;

- 3) menciptakan keselarasan dengan sesama, mencegah konflik, dan mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika;
- 4) menjaga lingkungan dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan
- 5) mengembangkan praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>48</sup>

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang mendukung penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Prisila, Aufa Yumni, dan Safran yang meneliti “*pengaruh media kartu Truth or Dare terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD IT Haudhin Ilma Kota Langkat*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 60,46 pada pretest menjadi 75,43 pada posttest. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat

---

<sup>48</sup> Toni Toharudin, “*Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*”, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025. H.8-9

disimpulkan bahwa media kartu *Truth or Dare* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.<sup>49</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media yang sama, yaitu kartu permainan *Truth or Dare*, mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan subjek siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, di mana penelitian terdahulu mengkaji berpikir kritis, sedangkan penelitian ini fokus pada keaktifan siswa, serta perbedaan lokasi dan desain penelitian.

2. Penelitian relevan dilakukan oleh Kristiana Delsi, dkk. yang meneliti penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap pembelajaran, ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi (60,7) dibandingkan kelas kontrol (54,97) serta nilai N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori tinggi. Respon siswa juga sangat baik dengan persentase 87,6%, yang menunjukkan siswa lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran.<sup>50</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* sebagai sarana pembelajaran dan sama-sama bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

---

<sup>49</sup> Rizki Prisila dkk, “pengaruh media kartu turth or dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran pkn kelas iv sd it haudhin ilma”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* Vol.3, No.3 Juni 2025. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>

<sup>50</sup> Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari, “Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa”, *JURNAL BASICEDU*, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024. [https://doi.org/10.31004/ba\\_sicedu.v8i1.7035](https://doi.org/10.31004/ba_sicedu.v8i1.7035)

Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan variabel terikat. Penelitian terdahulu fokus pada pemahaman konsep IPA, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

3. Penelitian relevan dilakukan oleh Qalbi Abd. Aziz, Muhajir, dan Musdalifah Syahrir dengan judul "*Penerapan Media Kartu Truth or Dare dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 30 Rumaju Kabupaten Luwu*". Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, di mana pada siklus I hanya 31% siswa yang mencapai KKM, kemudian meningkat menjadi 81% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa media kartu *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.<sup>51</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* sebagai variabel bebas dan sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian dan variabel terikat, di mana penelitian terdahulu menggunakan PTK dengan fokus

---

<sup>51</sup> Qalbi Abd. Aziz dkk, "penerapan media kartu truth or dare dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ppkn kelas v di sdn 30 rumaju kabupaten luwu", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 10 Nomor 03, September 2024, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3922>

pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan fokus pada keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

4. Penelitian relevan dilakukan oleh Nurul Adha , Azizah, Warda dengan judul “*Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*” Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media permainan ubur-ubur menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 48,75% pada prasiklus menjadi 68,75% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas model PBL yang didukung oleh media permainan ubur-ubur dalam meningkatkan partisipasi siswa, keterlibatan dalam tugas belajar, kemampuan mengemukakan pendapat, serta kolaborasi sosial dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.<sup>52</sup> Persamaan dalam penelitian ini pada variable Y yaitu keaktifan belajar siswa, dan sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian dan variabel terikat, di mana

---

<sup>52</sup> Nurul Adha, dkk, “Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”, *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, h. 219. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.515>

penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan desain eksperimen.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka pemikiran merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju.<sup>53</sup>

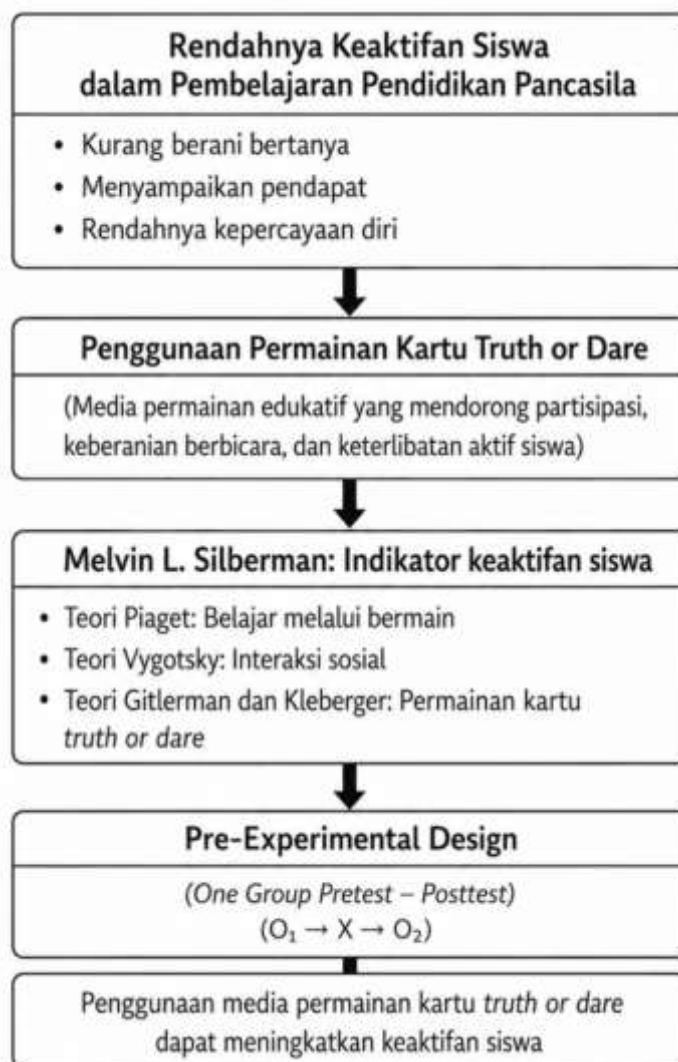
Penelitian ini berangkat dari masalah rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang terlihat dari kurangnya keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, serta rendahnya kepercayaan diri siswa. Menurut Melvin L. Silberman, keaktifan belajar bukan hanya sekadar kehadiran fisik, tetapi keterlibatan mental dan partisipasi nyata dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan kartu *Truth or Dare*. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan (*truth*) atau menyelesaikan tantangan (*dare*) yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Melalui aktivitas tersebut, siswa terdorong untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan secara aktif.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 60

Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan model *one group pretest-posttest*, yaitu membandingkan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan kartu *Truth or Dare*. Hasil perbandingan tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

#### 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.<sup>54</sup>

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong

---

<sup>54</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.73

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Penelitian eksperimen yang belum dilakukan dengan sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh kepada variabel terikat<sup>55</sup>.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini hanya terdapat satu kelompok tanpa kelompok pembanding (kontrol). Kelompok tersebut diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pretest dan posttest dalam penelitian ini bukan berupa tes hasil belajar, melainkan pengukuran keaktifan belajar menggunakan angket dan lembar observasi sebelum dan sesudah perlakuan.

Penggunaan pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa.

---

<sup>55</sup> M. Farhan Arib dkk, "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024, hlm.7. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui perbedaan keaktifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest***

Pretest	Perlakuan	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Pengukuran awal keaktifan (angket & observasi awal)

X : Perlakuan dengan menerapkan media permainan kartu *Truth or Dare*

$O_2$  : Pengukuran akhir keaktifan (angket & observasi akhir)

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini adalah di SD N 34 Rejang Lebong. Adapun objek analisis penelitian ini adalah siswa sebagai responden, kemudian siswa sebagai informasi dalam penulisan penelitian ini.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek penelitian. Selain itu, populasi dapat didefinisikan sebagai jumlah keseluruhan

dari satuan satuan atau individu individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Satuan di dalam istilah ini mengacu kepada unit analisis. Bisa dalam bentuk orang orang, benda benda, lembaga lembaga, institusi institusi, dan lain sebagainya. <sup>56</sup>Dengan demikian, populasi adalah keseluruhan elemen yang ada di wilayah penelitian yang diharapkan dapat memberikan keterangan.

Pada penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas III di SDN 34 Rejang Lebong yaitu 15 orang siswa, 5 orang laki laki dan 10 perempuan.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono, sampel didefinisikan sebagai bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Dijelaskan pula pengambilan sampel dilakukan peneliti karena beberapa kondisi. Pertama, karena jumlah suatu objek penelitian sangat besar dan peneliti tidak mungkin meneliti objek satu per satu secara keseluruhan. Kedua, bertujuan untuk mempelajari objek penelitian dalam skala kecil yang kemudian diberlakukan kepada keseluruhan objek penelitian. Sehingga bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin karena tidak perlu meneliti objek yang jumlahnya terlalu banyak dan karakternya terlalu beragam. <sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Indrayanto dan Wiwin Arbaini Wahyuningsing, "*Metodologi Penelitian*", (Bengkulu: Andra Grafika, 2023), H. 163

<sup>57</sup> Sugiyono, "*metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*", (bandung: alfabeta, 2019), hlm. 165-166

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 34 Rejang Lebong yaitu 15 orang siswa, 5 orang laki laki dan 10 perempuan.

#### **D. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.<sup>58</sup>

Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh media permainan kartu *Truth Or Dare* sebagai variabel bebas (X) Terhadap keaktifan siswa sebagai variabel bergantung (Y) .

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

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

---

<sup>58</sup> Sugiyono, “*metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*”, (bandung: alfabeta, 2019), hlm.38

a. Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>59</sup>

Angket keaktifan belajar dalam penelitian ini disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Skala Likert dikembangkan oleh Rensis Likert sebagai teknik pengukuran sikap yang memungkinkan responden menyatakan tingkat persetujuan terhadap suatu pernyataan.<sup>60</sup>

Penggunaan empat alternatif jawaban dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan metodologis serta karakteristik subjek penelitian. Penerapan skala genap dimaksudkan untuk meminimalkan kecenderungan responden memilih opsi netral (*central tendency bias*), sehingga siswa diarahkan untuk memberikan pilihan sikap yang lebih pasti. Dengan demikian, data yang diperoleh menjadi lebih representatif dan mampu menggambarkan tingkat keaktifan belajar siswa secara lebih jelas dan terukur.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Indrayanto dan Wiwin Arbaini Wahyuningsing, “*Metodologi Penelitian*”, (Bengkulu: Andra Grafika, 2023), H.195

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 93.

<sup>61</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 45.

Selain itu, responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sekolah dasar dengan rentang usia sekitar 8–9 tahun. Mengacu pada teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, pada usia tersebut anak berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika anak telah mampu berpikir secara logis, tetapi masih bergantung pada bentuk-bentuk yang nyata dan sederhana dalam memahami suatu pilihan. Dengan demikian, penggunaan empat alternatif jawaban dinilai lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga instrumen lebih mudah dipahami dan respons yang diberikan menjadi lebih tepat dan akurat.<sup>62</sup>

Dengan demikian, penggunaan skala Likert empat pilihan dalam penelitian ini dinilai lebih tepat secara teoretis dan metodologis untuk mengukur keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

**Tabel 3.2**  
kisi kisi instrument Angket (kuesioner)

No	Indikator	Sub - Indikator	No Butir	Jumlah
1	Bertanya jika tidak memahami materi	Bertanya kepada guru	1, 2	2
		Bertanya kepada teman	3	1

<sup>62</sup> Sama S.Pd, M.Pd dkk, "*psikologi pendidikan*", (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 2021. Hlm. 66

No	Indikator	Sub - Indikator	No Butir	Jumlah
2	Mengemukakan dan mendiskusikan gagasan	Menyampaikan pendapat	4, 5	2
		Menanggapi pendapat teman	6	1
3	Aktif memecahkan masalah dan menerapkan materi yang telah dipelajari	Aktif menjawab pertanyaan	7, 8	2
		Berusaha mencari solusi	9	1
		Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	10, 11	2
		Menggunakan pengetahuan saat pembelajaran	12	1
4	Antusias dan percaya diri dalam pembelajaran	Antusias mengikuti pembelajaran	13, 14	2
		Percaya diri saat tampil	15	1

Menurut Sugiyono data interval digunakan untuk menganalisis dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari masing-masing responden. Untuk mengetahui besarnya interval maka dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut :

$$RS = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyak Kategori}}$$

Perhitungan ini ditentukan oleh jumlah butir pernyataan dan skala pengukuran yang telah ditentukan sebelumnya, dimana:

- 1) Apabila siswa menjawab dengan skor tertinggi pada semua butir pernyataan maka total nilainya adalah  $15 \times 4 = 60$
- 2) Apabila siswa menjawab dengan skor terendah pada semua butir pernyataan maka total nilainya adalah  $15 \times 1 = 15$

Sehingga diperoleh interval =  $\frac{60-15}{4} = 11,25$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh kategorisasi skor angket keaktifan siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kategorisasi Skor Angket Keaktifan Siswa**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
15,00 – 26,25	Sangat Rendah
26,26 – 37,50	Rendah
37,51 – 48,75	Sedang
48,76 – 60,00	Tinggi

Sumber : Sugiyono (2013 : 99)<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.99

## b. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati dan meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi kemudian digunakan untuk membuktikan kebenaran dari desain penelitian yang sudah dilakukan.<sup>64</sup>

Lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian empat tingkat (1–4). Pemilihan jumlah kategori tersebut didasarkan pada prinsip rating scale dalam pengukuran psikologis yang menyatakan bahwa kategori penilaian harus cukup untuk membedakan variasi intensitas perilaku, namun tidak terlalu banyak agar tidak menimbulkan ketidakjelasan serta menurunkan konsistensi penilaian.<sup>65</sup>

Penggunaan kategori yang terlalu banyak berpotensi membuat perbedaan antar skor menjadi kurang tegas dan mengurangi tingkat kejelasan hasil penilaian.<sup>66</sup>Oleh karena itu, penggunaan skala empat tingkat dinilai lebih efektif dalam menggambarkan tingkat keaktifan siswa secara objektif dan konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>64</sup> Indrayanto dan Wiwin Arbaini Wahyuningsing, "*Metodologi Penelitian*", (Bengkulu: Andra Grafika, 2023), H.201

<sup>65</sup> Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 37.

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 192.

**Tabel 3.4**  
**Kisi Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa**

No	Indikator	Sub - Indikator	No Butir	Jumlah
1	Bertanya jika tidak memahami materi	Bertanya kepada guru	1	1
		Bertanya kepada teman	2	1
2	Mengemukakan dan mendiskusikan gagasan	Menyampaikan pendapat	3	1
		Menanggapi pendapat teman	4	1
3	Aktif memecahkan masalah dan menerapkan materi yang telah dipelajari	Aktif menjawab pertanyaan	5	1
		Mencari solusi	6	1
		Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	7	1
		Menggunakan pengetahuan saat permainan	8	1
4	Antusias dan percaya diri dalam pembelajaran	Antusias mengikuti pembelajaran	9	1
		Percaya diri saat tampil	10	1

Menurut Sugiyono data interval digunakan untuk menganalisis dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari masing-masing

responden. Untuk mengetahui besarnya interval maka dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut :

$$RS = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyak Kategori}}$$

Perhitungan ini ditentukan oleh jumlah butir pernyataan dan skala pengukuran yang telah ditentukan sebelumnya, dimana:

- 1) Apabila siswa menjawab dengan skor tertinggi pada semua butir pernyataan maka total nilainya adalah  $10 \times 4 = 40$
- 2) Apabila siswa menjawab dengan skor terendah pada semua butir pernyataan maka total nilainya adalah  $10 \times 1 = 10$

Sehingga diperoleh interval =  $\frac{40-10}{4} = 7,5$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh kategorisasi skor angket keaktifan siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kategorisasi Skor Lembar Observasi Keaktifan Siswa**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
10,00 – 17,50	Sangat Rendah
17,51 – 25,00	Rendah
25,01 – 32,50	Sedang
32,51 – 40,00	Tinggi

*Sumber : Sugiyono (2013 : 99)<sup>67</sup>*

<sup>67</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.99

### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan suatu peristiwa yang telah terjadi, bisa berupa gambar atau tulisan. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengambil gambar atau foto sebagai bukti peneliti telah melakukan penelitian.<sup>68</sup>

Menurut Creswell sebagaimana dikutip oleh Ardiansyah dkk dalam jurnal Pendidikan Islam, dokumentasi diperlukan dalam penelitian kuantitatif, meskipun teknik utamanya adalah kuesioner atau survei. Dokumentasi digunakan sebagai teknik pelengkap untuk memperoleh data objektif berupa angka, arsip, laporan, atau catatan terstruktur yang mendukung validitas penelitian, seperti data historis, laporan keuangan, atau catatan kehadiran.<sup>69</sup>

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengambil gambar atau foto sebagai bukti peneliti telah melakukan penelitian.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini ialah instrument angket dan lembar observasi.

---

<sup>68</sup> Denok Sunarsi Sidik, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (Tangerang: Pascal Books, 2021, h.78

<sup>69</sup> Ardiansyah dkk, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif”, *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 1 Nomor 2 Juli 2023, hlm. 4, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

## F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 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 yang akan diukur. Semakin tinggi tingkat kevalidan sebuah instrumen maka semakin valid pula data yang diperoleh.<sup>70</sup>

Sebelum diuji validitasnya, instrumen dalam penelitian ini akan diuji coba terlebih dahulu kepada seseorang yang telah ahli. Setelah itu diuji cobakan kepada siswa di SD N 38 Rejang Lebong dengan jumlah responden 32 siswa, kemudian instrumen tersebut akan diolah menggunakan program Microsoft Exel dan SPSS 26. Rumus Pearsons Product Momen. Sebagai berikut:<sup>71</sup>

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

Keterangan :

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

N = jumlah siswa

$\sum x$  = skor hasil uji coba

$\sum y$  = total skor

<sup>70</sup> Suharsimi Arikunto. "Manajemen Penelitian." (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 167

<sup>71</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 72

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Hitung Validasi Angket**

No	Kriteria	Butir Pernyataan	Jumlah Butir
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	15
2	Tidak Valid	0	-
Jumlah			15

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Hitung Validasi Lembar Observasi**

No	Kriteria	Butir Pernyataan	Jumlah Butir
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,	10
2	Tidak Valid	0	-
Jumlah			10

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah keadaan atau status sebuah instrumen dapat digunakan untuk mengambil data karena instrumen tersebut baik. Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>72</sup>

Setelah dilakukan uji validitas kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui kendala instrumen. Dalam penelitian ini

<sup>72</sup> Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta. CV, 2017), hlm. 125

uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach:<sup>73</sup>

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

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas

K = banyaknya butir pertanyaan

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

$\sigma_t^2$  = varians total

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Reliabilitas Angket**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	15

*Sumber Data : SPSS Versi 24*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada table diatas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,933. Karena nilai Alpha > 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrument angket keaktifan siswa dinyatakan sangat reliable dan layak digunakan untuk penelitian.

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 109

**Tabel 3.9**  
**Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	10

*Sumber Data : SPSS Versi 24*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada table diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk lembar observasi sebesar 0,829 dengan jumlah 10 butir pernyataan. Karena nilai Alpha > 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrument lembar observasi dinyatakan reliable dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut penting karena bila data setiap variabel tidak normal, maka pengujian hipotesis tidak bisa menggunakan statistik parametrik. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji normalitas adalah rumus Chi Kuadrat (hitung), atau data dihitung dengan SPSS yaitu sebagai berikut:<sup>74</sup>

$$X^2 = \sum_t^k = 1 \frac{(f_o - f_e)^2 f_e}{f_e}$$

<sup>74</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021), hlm. 161.

Keterangan :

$X^2$  = uji chi kuadrat

$f_o$  = data frekuensi diperoleh dari sampel X

$f_e$  = frekuensi di populasi

Dengan kriteria 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.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample t-test). Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare*.

Rumus uji t berpasangan adalah:<sup>75</sup>

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

---

<sup>75</sup> Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta. CV, 2017), hlm. 128

Keterangan:

Md = rata-rata selisih skor pretest dan posttest

d = selisih skor masing-masing siswa

N = jumlah sampel

Kriteria pengujian:<sup>76</sup>

Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima (ada pengaruh), Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak (tidak ada pengaruh)

---

<sup>76</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 121.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah Dasar 34 Rejang Lebong**

SD Negeri 34 Rejang Lebong merupakan Sekolah Negeri yang berdiri tahun 1974, merupakan SDN tertua di wilayah Kecamatan Curup Selatan yang terakreditasi C pada tahun 2016, SD Negeri 34 Rejang Lebong terletak di Desa Pungguk Lalang Kecamatan Curup Selatan. Jumlah siswa dalam lima tahun terakhir berkisar 122 anak tiap tahunnya. Asal tempat tinggal siswa sebagian besar dari wilayah Desa Pungguk Lalang dan didukung dari sebagian kecil dari wilayah Desa tetangga. Sekolah melaksanakan sekolah yang membebaskan biaya sekolah untuk semua siswa. Adapun sumber dana yang didapat adalah bersumber dari dana BOS. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 untuk Kelas I sampai kelas VI.

SD NEGERI 34 REJANG LEBONG merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu. SD NEGERI 34 REJANG LEBONG didirikan pada tanggal 1 Januari 1910 dengan Nomor SK Pendirian 070100404t00052 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Dokumen TU SD N 34 Rejang Lebong

## 2. Visi dan Misi SD N 34 Rejang Lebong

### a. Visi

SD Negeri 34 Rejang Lebong mengusung Visi “***Terwujudnya sekolah yang berprestasi yang berlandaskan Iman Taqwa dan Ilmu Pengetahuan Teknologi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.***”

### b. Misi

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SD Negeri 34 Rejang Lebong sebagai sekolah penggerak menjabarkan misi sekolah sebagai berikut :

- 1) Menciptakan sekolah yang kondusif dan meningkatkan profesi, prestasi dan produktifitas guru dan kependidikan
- 2) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan IMTAQ dan IPTEK
- 3) Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan kreatif, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.
- 4) Mengembangkan bakat dan prestasi siswa di bidang akademik, keagamaan, seni, olahraga, pramuka dan Usaha Kesehatan Sekolah.<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Dokumen TU SD N 34 Rejang Lebong

## 3. Jumlah Siswa SD N 34 Rejang Lebong

**Tabel 4.1**  
**Data Jumlah Siswa SD N 34 Rejang Lebong**

NO	ROMBEL	JUMLAH	
		Laki-laki	Perempuan
1	Kelas 1	12	6
2	Kelas 2	12	7
3	Kelas 3	5	10
4	Kelas 4	12	8
5	Kelas 5	9	9
6	Kelas 6	8	8
<b>7</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>58</b>	<b>48</b>

*Sumber : Dokumen TU SD N 34 Rejang Lebong*

## 4. Tenaga Kependidikan SD N 34 Rejang Lebong

Adapun rincian Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data Jumlah Guru SD N 34 Rejang Lebong**

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1	KHAIRUN NISA, S.Pd	19830319 200804 2 002	Kepala Sekolah
2	RUMIATI, S.Pd	19661118 198803 2 005	Guru Kelas
3	SUMIYATI, S.Pd	19670605 198912 2 001	Guru Kelas
4	HELYANI, S.Pd	197207042006042007	GuruKelas
5	JUSMAWATI, S.Pd	19830607 202521 2 016	Guru Kelas
6	ITA SARI, S.Pd	19940819 201902 2 009	Guru Kelas
7	ERMAYANI, S.Pd	-	Guru Kelas
8	AGUSTINA BUDI LESTARI, S.Pd	199408222024212013	Guru PAI
9	ELSI PUSPITASARI, S.Pd	-	Guru Mulok
10	GILANG ADEKO	1994041220 25211 037	Tata Usaha
11	REZI ARDIANSYAH	19890118 202521 1 023	Operator
12	SAMSON	-	Penjaga Sekolah

*Sumber : Dokumen TU SD N 34 Rejang Lebong*

## 5. Keadaan Saran dan Prasarana SD N 34 Rejang Lebong

SD Negeri 34 Rejang Lebong memiliki 5 ruang kelas, satu ruang kantor, dan 1 WC guru, 3 WC anak (2 WC anak rusak berat). Kondisi terkini sekolah kekurangan 8 ruangan yaitu satu ruang kelas, satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu ruang perpustakaan, satu ruang UKS, satu ruang mushola, dua wc anak ,dan satu ruang TU. Mengatasi kurangnya ruang tersebut , diambil kebijakan memanfaatkan ruang kelas menjadi ruang guru. Kekurangan ruang tersebut berpengaruh juga terhadap perencanaan pembelajaran<sup>79</sup>

## **B. Hasil Penelitian**

### 1. Deskripsi Data

Deskripsi data penelitian merupakan uraian mengenai data yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Data penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siswa dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket keaktifan siswa dan lembar observasi keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan kepada siswa.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen kepada 32 responden untuk

---

<sup>79</sup> Dokumen TU SD N 34 Rejang Lebong

mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang diuji terdiri atas lembar observasi keaktifan siswa sebanyak 10 butir pernyataan dan angket keaktifan siswa sebanyak 15 butir pernyataan. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, seluruh butir pernyataan pada lembar observasi dan angket dinyatakan layak digunakan dalam penelitian karena mampu mengukur aspek keaktifan siswa sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Selain itu, instrumen penelitian juga menunjukkan tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

a. Deskripsi Data Pretest

Data pretest diperoleh sebelum siswa diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu *Truth or Dare*. Hasil data pretest akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P01	15	1.00	4.00	2.1333	.91548
P02	15	1.00	4.00	2.4000	.91026
P03	15	1.00	4.00	2.6667	.81650
P04	15	1.00	3.00	1.9333	.79881
P05	15	1.00	4.00	2.6000	.98561
P06	15	1.00	4.00	2.2000	.94112
P07	15	1.00	4.00	2.7333	.88372
P08	15	2.00	4.00	2.8667	.83381
P09	15	2.00	4.00	3.2000	.56061
P10	15	2.00	4.00	3.4000	.63246
P11	15	2.00	4.00	3.2667	.79881
P12	15	2.00	4.00	3.0000	.53452
P13	15	2.00	4.00	3.5333	.63994
P14	15	3.00	4.00	3.6000	.50709
P15	15	1.00	4.00	2.6000	.82808
TOTAL	15	30.00	53.00	42.1333	7.15009
Valid N (listwise)	15				

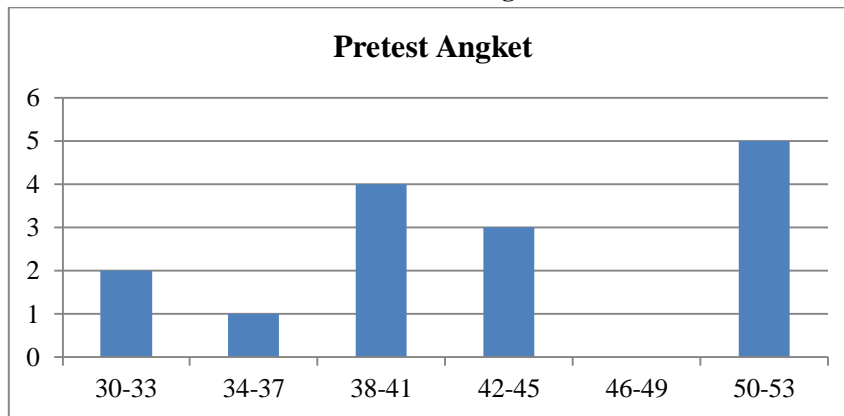
Sumber Data : SPSS Versi 24

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data *pretest*, diperoleh sampel penelitian sebanyak 15 peserta didik. Nilai rata rata (*mean*) keseluruhan *pretest* keaktifan belajar siswa menunjukkan angka sebesar 42,13 dengan rata rata per item 2,81 dan masuk pada kategori sedang.

Jika dilihat per sub- indikator, terdapat perbedaan yang jelas. Sub- indikator yang sudah tinggi adalah antusias mengikuti pembelajaran 3,57 dan mengerjakan tugas dengan sungguh sungguh 3,30. Hal ini menunjukkan siswa secara umum memperhatikan dan menyelesaikan tugas.

Namun sub- indikator yang masih rendah adalah menyampaikan pendapat 2,27, menanggapi pendapat teman 2,20 dan bertanya kepada guru 2,27. Artinya siswa masih pasif dalam berinteraksi lisan, jarang bertanya, dan belum berani mengemukakan gagasan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah cukup aktif dalam aspek tertentu, namun masih kurang aktif dalam aspek mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Kondisi inilah yang menjadi dasar perlunya peneraparan media permainan kartu *Truth or Dare*.

**Grafik 4.1**  
**Nilai Pretest Angket**



*Sumber Data : Data Primer, 2026*

Berdasarkan data grafik pretest angket keaktifan siswa, tampak bahwa tingkat partisipasi aktif siswa sebelum diterapkannya media permainan kartu Truth or Dare masih cukup beragam. Skor tertinggi memperoleh nilai 53, sementara skor terendah dengan nilai 30. Adapun skor siswa lainnya tersebar dalam rentang 33 hingga 51, dengan rata-rata kelas sebesar 42,13.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa keaktifan belajar siswa sebelum penerapan media permainan belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini tercermin dari masih rendahnya intensitas siswa dalam mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan yang dilontarkan, maupun mengemukakan gagasan dan pendapat mereka di tengah kegiatan pembelajaran.

b. Deskripsi Data Posttest

Data posttest diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu *Truth or Dare*. Hasil data posttest akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P01	15	2.00	4.00	3.2667	.79881
P02	15	2.00	4.00	3.0667	.79881
P03	15	2.00	4.00	3.6000	.63246
P04	15	2.00	4.00	3.0667	.45774
P05	15	2.00	4.00	3.0667	.70373
P06	15	2.00	4.00	3.0667	.45774
P07	15	2.00	4.00	3.2667	.70373
P08	15	2.00	4.00	3.3333	.61721
P09	15	3.00	4.00	3.6000	.50709
P10	15	3.00	4.00	3.8667	.35187
P11	15	3.00	4.00	3.9333	.25820
P12	15	3.00	4.00	3.3333	.48795
P13	15	4.00	4.00	4.0000	.00000
P14	15	3.00	4.00	3.8667	.35187
P15	15	3.00	4.00	3.4667	.51640
TOTAL	15	41.00	59.00	51.8000	5.42744
Valid N (listwise)	15				

*Sumber Data : SPSS Versi 24*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data *posttest* angket, diperoleh sampel penelitian sebanyak 15 peserta didik. Nilai rerata (*mean*) keseluruhan *posttest* keaktifan belajar siswa menunjukkan angka sebesar 51,80 dengan nilai minimum 41, nilai maksimum 59, dan standar deviasi sebesar 5,43. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* mengalami peningkatan yang berarti dan berada pada kategori tinggi.

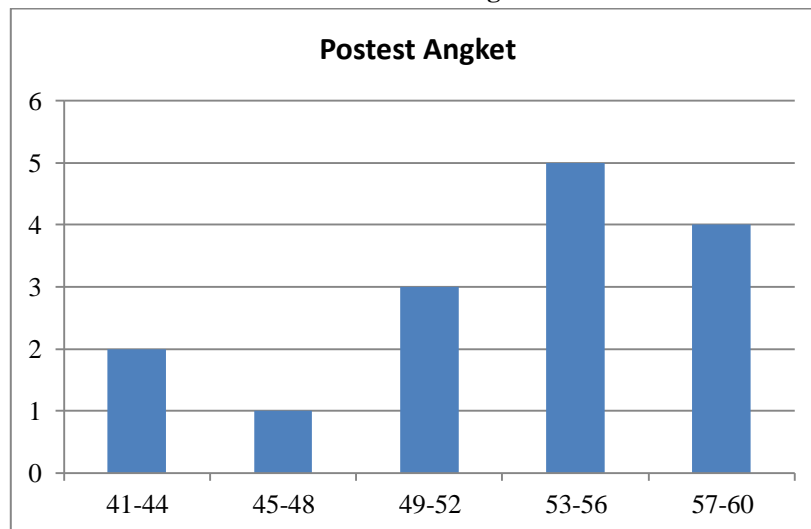
Ditinjau dari setiap butir pernyataan, nilai rerata tertinggi ditemukan pada item P13 dengan skor sempurna sebesar 4,00, yang mengindikasikan bahwa seluruh peserta didik memberikan respons pada kategori sangat baik terhadap indikator tersebut. Di samping itu, item P10 dan P14 juga memperoleh nilai rata-rata yang tinggi, masing-masing sebesar 3,86, serta item P11 dengan nilai rerata sebesar 3,93. Hal ini mencerminkan bahwa setelah penerapan media permainan kartu *Truth or Dare*, peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif yang signifikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila dibandingkan dengan hasil *pretest*, nilai rerata *posttest* mengalami peningkatan dari 42,13 menjadi 51,80. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* efektif dalam mendorong peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari meningkatnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan yang diberikan, mengemukakan pendapat, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran.

Lebih lanjut, nilai standar deviasi *posttest* sebesar 5,43 yang lebih kecil dibandingkan standar deviasi *pretest* sebesar 7,15 mengindikasikan bahwa distribusi respons peserta didik setelah pemberian perlakuan menjadi lebih homogen dan merata. Dengan demikian, hasil analisis data *posttest* menegaskan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or*

*Dare* memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

**Grafik 4.2**  
**Nilai Posttest Angket**



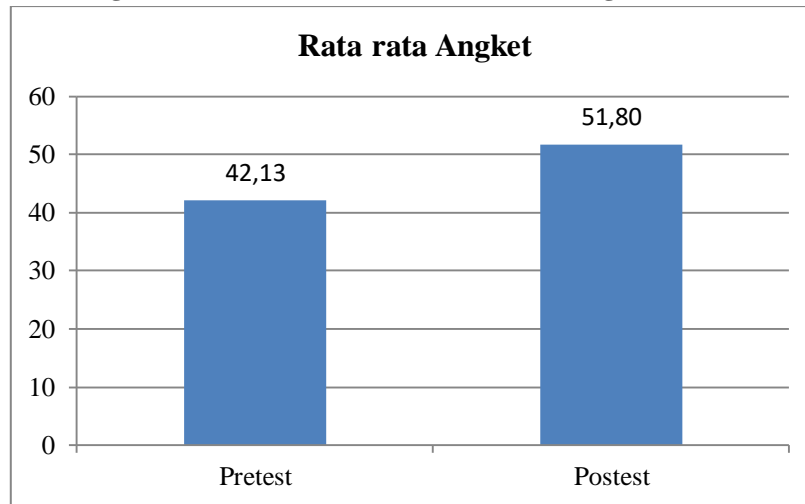
*Sumber Data : Data Primer, 2026*

Berdasarkan data grafik posttest angket keaktifan siswa, tampak bahwa tingkat partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran. Skor tertinggi dengan nilai 59, sementara skor terendah dengan nilai 41. Adapun skor siswa lainnya tersebar dalam rentang 43 hingga 58, dengan rata-rata kelas sebesar 51,80 yang telah masuk dalam kategori tinggi.

Perolehan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini tercermin dari meningkatnya keberanian siswa dalam mengajukan

pertanyaan, merespons pertanyaan yang diberikan, terlibat aktif dalam diskusi, serta mengemukakan pendapat dan gagasan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

**Grafik 4.3**  
**Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Angket Keaktifan Siswa**



*Sumber Data : Data Primer, 2026*

Berdasarkan hasil analisis grafik yang menyajikan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* angket keaktifan siswa, diperoleh gambaran bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare*. Nilai rata-rata *pretest* angket keaktifan siswa tercatat sebesar 42,13, sementara nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 51,80. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi kenaikan nilai rata-rata sebesar 9,67 poin antara kondisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran tersebut.

Peningkatan yang tergambar pada grafik tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada kondisi sebelum diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare*, nilai rata-rata siswa masih tergolong dalam kategori sedang, yang mencerminkan belum optimalnya keterlibatan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Setelah media permainan kartu *Truth or Dare* diterapkan, nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dan telah berada pada kategori tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa siswa semakin aktif, antusias, serta terlibat secara langsung dalam seluruh rangkaian proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dengan demikian, hasil analisis grafik tersebut memperkuat simpulan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* secara efektif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang tercermin dari adanya perbedaan nilai rata-rata yang cukup berarti antara hasil *pretest* dan *posttest* angket keaktifan siswa.

#### c. Deskripsi Data Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung yang diisi oleh observer independen. Hasil pengamatan akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa**

<b>Data</b>	<b>Rata Rata Skor</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
Pretest Observasi	27,87	25,01 – 32,50	Sedang
Posttest Observasi	34,27	32,51 – 40,00	Tinggi

Berdasarkan hasil lembar observasi, rata-rata skor pretest sebesar 27,87 berada pada interval 25,01–32,50 sehingga masuk kategori sedang berdasarkan tabel kategorisasi interval skor yang telah ditetapkan di Bab III. Setelah diterapkannya media permainan kartu Truth or Dare, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 34,27 yang berada pada interval 32,51–40,00 sehingga masuk kategori tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 6,40 poin dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Data lembar observasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang menguatkan temuan dari instrumen angket.

## 2. Pengujian Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas Data Angket

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini tergolong kecil, yakni kurang dari 50 responden, maka pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebagai metode yang dinilai lebih tepat dan sesuai untuk ukuran sampel tersebut.

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 4.6**  
**Hasil Uji Normalitas Data Angket**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest keaktifan siswa	.131	15	.200	.951	15	.535
posttest keaktifan siswa	.140	15	.200*	.937	15	.344

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data : SPSS Versi 24

Dari hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa sampel dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi Sig > 0,05 untuk masing-masing variabel. diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,535 dan pada data posttest sebesar 0,344. Kedua nilai tersebut lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data angket keaktifan siswa dalam penelitian ini memenuhi asumsi distribusi normal.

### 3. Pengujian Hipotesis

#### a. Uji *Paired Sample T-Test*

##### 1) Uji *Paired Sample T-Test* Data Angket

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* di SD N 34 Rejang Lebong dalam proses belajar mengajar. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal sehingga data berikutnya akan diuji dengan melakukan uji *Paired Sample T-Test*. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Hipotesis Angket**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest keaktifan siswa - posttest keaktifan siswa	-9.66667	5.10835	1.31897	-12.49558	-6.83776	7.329	14	.000

*Sumber Data : SPSS Versi 24*

Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Sample t-Test* yang dilakukan terhadap data angket keaktifan siswa, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest keaktifan siswa. Lebih lanjut, diperoleh nilai *mean difference* sebesar -9,66667 yang mengindikasikan adanya peningkatan rata-

rata nilai keaktifan siswa secara nyata setelah diterapkan media permainan kartu *Truth or Dare*. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* berpengaruh terhadap keaktifan siswa SD N 34 Rejang Lebong.

#### 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Rekapitulasi hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Rekapitulasi Hasil Penelitian Pengaruh Media Kartu Truth or Dare**

No	Rumusan Masalah	Data yang Digunakan	Hasil Penelitian	Jawaban Rumusan Masalah
1	Bagaimana tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?	Data nilai pretest angket dan lembar observasi keaktifan siswa.	Rata rata skor Pretest :  Angket keaktifan siswa: 42,13  Lembar Observasi: 27,87  Kategori: Sedang	Tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong sebelum diterapkannya media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> masih berada pada kategori sedang dan

No	Rumusan Masalah	Data yang Digunakan	Hasil Penelitian	Jawaban Rumusan Masalah
				belum mencapai kondisi yang optimal.
2	Bagaimana tingkat keaktifan siswa setelah penggunaan media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?	Data nilai posttest angket dan lembar observasi keaktifan siswa.	Rata rata skor Posttest  Angket keaktifan siswa: 51,80  Lembar Observasi: 34,27  Kategori: Tinggi	Tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> , sehingga siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3	Apakah terdapat pengaruh penggunaan media	Data hasil uji hipotesis menggunakan uji <i>Paired</i>	Hasil uji Paired Samples t-	Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan

No	Rumusan Masalah	Data yang Digunakan	Hasil Penelitian	Jawaban Rumusan Masalah
	permainan kartu <i>Truth or Dare</i> terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong?	<i>Samples Test.</i>	Test:  Nilai Sig. (2- tailed) = 0,000  Taraf signifikansi= $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima.	media permainan kartu <i>Truth or Dare</i> terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

### C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 34 Rejang Lebong, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian preeksperimen dengan desain penelitian *one grup pretest-posttest*. sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 15 siswa di kelas III .

#### 1. Tingkat keaktifan siswa sebelum penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong

Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh, teridentifikasi bahwa tingkat partisipasi aktif peserta didik sebelum penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong masih berada pada kategori rendah- sedang. Kondisi tersebut tercermin dari perolehan hasil *pretest* yang

mengindikasikan minimnya keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik belum menunjukkan keberanian dalam mengajukan pertanyaan, memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam mengemukakan pendapat, serta cenderung menampilkan sikap pasif pada saat guru mengajukan pertanyaan maupun membuka sesi diskusi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata angket keaktifan siswa sebesar 42,13 serta nilai rata-rata lembar observasi sebesar 27,87. Data tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik masih belum menampilkan keterlibatan yang memadai dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

Rendahnya tingkat keaktifan peserta didik tersebut turut diperkuat oleh data hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SDN 34 Rejang Lebong, yang menunjukkan bahwa dinamika proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif melalui penjelasan yang disampaikan oleh guru, dan hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respons ketika guru mengajukan pertanyaan. Lebih lanjut, pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, mayoritas peserta didik tidak memberikan tanggapan apapun. Kondisi demikian mengindikasikan

bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong sedang, sehingga diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana, keaktifan belajar peserta didik didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa secara intelektual maupun emosional, sehingga peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran<sup>80</sup>. Sejalan dengan hal tersebut, Wibowo mengemukakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif peserta didik, baik dari dimensi fisik, mental, maupun sosial selama proses belajar berlangsung<sup>81</sup>. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, rendahnya tingkat keaktifan peserta didik yang ditemukan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal sebagaimana yang seharusnya.

Guna mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, diperlukan penerapan media yang bersifat menarik sekaligus interaktif. Tafonao menegaskan bahwa media memiliki kemampuan dalam merangsang daya pikir, perhatian, serta minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran

---

<sup>80</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 18.

<sup>81</sup> Sri Wahyuni, Mona Amelia, Meri Rahmania, “*pengaruh keaktifan belajar, disiplin belajar, minat belajar, dukungan orang tua, dan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa kelas x pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 12 sijnjung*”, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 4, 2024.

dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan<sup>82</sup>. Di samping itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, peserta didik pada rentang usia 7–11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang berarti bahwa pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran akan lebih mudah tercapai melalui aktivitas langsung serta pengalaman belajar yang bersifat nyata dan kontekstual<sup>83</sup>. Dengan demikian, penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* dinilai relevan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar, mengingat media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini turut diperkuat oleh sejumlah penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rizki Prisila dkk. mengungkapkan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih aktif, berani dalam menyampaikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses belajar<sup>84</sup>. Lebih lanjut, penelitian Kristiana Delsi dkk. turut memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media permainan

---

<sup>82</sup> Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2.2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

<sup>83</sup> Sama S.Pd, M.Pd dkk, "*PSIKOLOGI PENDIDIKAN*", (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 2021. Hlm. 66

<sup>84</sup> Rizki Prisila dkk, "pengaruh media kartu turth or dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran pkn kelas iv sd it haudhin ilma", *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* Vol.3, No.3 Juni 2025. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>

kartu *Truth or Dare* berhasil mendorong peserta didik untuk tampil lebih antusias, percaya diri, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>85</sup>

## **2. Tingkat keaktifan siswa setelah penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong**

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, diketahui bahwa tingkat keaktifan peserta didik setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong mengalami peningkatan yang signifikan. Kondisi tersebut tercermin dari hasil *posttest* yang mengindikasikan adanya peningkatan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi bersama teman sejawat, serta memperlihatkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata angket keaktifan siswa sebesar 51,80 serta nilai rata-rata lembar observasi sebesar 34,27. Data tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik masih belum menampilkan keterlibatan yang memadai dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menjadi alasan

---

<sup>85</sup> Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari, "Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa", *JURNAL BASICEDU*, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024. [https://doi.org/10.31004/ba\\_sicedu.v8i1.7035](https://doi.org/10.31004/ba_sicedu.v8i1.7035)

penting dilakukannya penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong. Di samping itu, suasana pembelajaran yang tercipta menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah untuk terlibat secara penuh dalam setiap rangkaian kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keaktifan peserta didik tersebut terjadi karena media permainan kartu *Truth or Dare* memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas permainan yang dirancang dalam media tersebut, peserta didik terdorong untuk mengaktifkan kemampuan berpikir, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, serta membangun kerja sama yang efektif bersama anggota kelompoknya. Pembelajaran yang dikemas dalam format permainan yang menarik menjadikan peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan dan lebih termotivasi untuk mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran hingga tuntas.

Media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran<sup>86</sup>. Melalui penerapan media permainan kartu *Truth or Dare*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam

---

<sup>86</sup> Aziz, Q., & Syahrir, M. (2024). penerapan media kartu truth or dare dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ppkn kelas v di sdn 30 rumaju kabupaten luwu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 342. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3922>

kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif, yang pada gilirannya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik. Dengan demikian, penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Sardiman menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu bentuk aktivitas yang secara simultan melibatkan dimensi fisik maupun mental peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran<sup>87</sup>. Berdasarkan pandangan tersebut, penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam penelitian ini dinilai mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif, baik secara fisik maupun mental, sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan keselarasan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yohana Sri Yekti B Manalu dkk., yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti dapat meningkatkan keaktifan sekaligus keberanian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran<sup>88</sup>. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Kristiana Delsi dkk. turut membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong

---

<sup>87</sup> Nono Heryana, "*Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*" (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2024), h.87-88.

<sup>88</sup> Y. Manalu dan N. Simbolon, "Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri No.033911 Belang Malum," *Jurnal Handayani*, vol. 14, no. 1, 2023, <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45486>.

peserta didik untuk tampil lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

### **3. Pengaruh penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong**

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang nyata dari penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong. Pengaruh tersebut tercermin dari adanya peningkatan yang terukur pada hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada instrumen angket maupun lembar observasi, setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran.

Pada data angket, peningkatan tertinggi ditemukan pada pernyataan nomor 1 dan nomor 4 dengan selisih peningkatan sebesar 1,13. Hal tersebut mengindikasikan bahwa setelah penerapan media permainan kartu *Truth or Dare*, peserta didik menunjukkan peningkatan keberanian dan keaktifan yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingginya peningkatan pada kedua pernyataan tersebut disebabkan oleh kemampuan media pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan yang diberikan, serta mengemukakan pendapat secara terbuka.

Di samping itu, pengemasan pembelajaran dalam format permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, peningkatan terendah pada data angket ditemukan pada pernyataan nomor 14 dengan selisih peningkatan sebesar 0,27. Kondisi ini terjadi karena tidak seluruh peserta didik mampu menunjukkan perubahan perilaku belajar secara maksimal dalam rentang waktu yang relatif singkat. Sebagian peserta didik masih membutuhkan proses adaptasi serta bimbingan yang lebih intensif agar dapat menampilkan keaktifan secara konsisten selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbedaan karakteristik individual serta variasi tingkat kepercayaan diri antarpeserta didik turut berkontribusi terhadap rendahnya peningkatan yang terjadi pada pernyataan tersebut.

Pada instrumen lembar observasi, pernyataan yang mengalami peningkatan paling signifikan terdapat pada pernyataan nomor 3 dengan selisih peningkatan sebesar 0,93. Hal tersebut mengindikasikan bahwa setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare*, peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingginya peningkatan pada pernyataan tersebut disebabkan oleh kemampuan media pembelajaran yang digunakan dalam menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan langsung mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga peserta

didik menjadi lebih antusias dan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam berpartisipasi.

Sementara itu, peningkatan paling rendah pada lembar observasi ditemukan pada pernyataan nomor 9 dengan selisih peningkatan sebesar 0,27. Rendahnya peningkatan pada pernyataan tersebut disebabkan oleh ketidakmampuan sebagian peserta didik untuk menampilkan perubahan perilaku secara maksimal dalam waktu yang terbatas selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik masih memerlukan waktu yang lebih panjang untuk melakukan penyesuaian diri, khususnya dalam hal menampilkan sikap aktif secara konsisten di lingkungan kelas.

Lebih lanjut, skor *posttest* tertinggi pada lembar observasi ditemukan pada pernyataan nomor 7 dan nomor 9 dengan nilai rata-rata sebesar 3,87. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu menampilkan sikap aktif yang baik dan terukur selama proses pembelajaran berlangsung setelah penerapan media permainan kartu *Truth or Dare*. Adapun skor *posttest* terendah terdapat pada pernyataan nomor 3 dengan nilai rata-rata sebesar 3,13. Meskipun demikian, nilai tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan yang berarti apabila dibandingkan dengan kondisi sebelum diterapkannya media permainan tersebut.

Sardiman menegaskan bahwa keaktifan belajar pada hakikatnya merupakan suatu bentuk aktivitas yang secara integratif melibatkan

dimensi fisik dan mental peserta didik dalam proses pembelajaran<sup>89</sup>. Berdasarkan kedua perspektif teoritis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik maupun mental, sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat dikaitkan dengan kemampuan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas berbasis permainan, peserta didik menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Prisila dkk. membuktikan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan pada kartu, siswa menjadi lebih aktif, berani berpendapat, serta antusias mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* tidak hanya berpengaruh terhadap

---

<sup>89</sup> Nono Heryana, "*Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*"( Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2024), h.87-88.

kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berdampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>90</sup>

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai signifikansi yang mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, secara statistik terbukti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong. Hasil pengujian tersebut memberikan bukti empiris bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* terbukti efektif dalam mendorong peningkatan keaktifan peserta didik secara terukur selama proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>90</sup> Rizki Prisila dkk, “pengaruh media kartu turth or dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran pkn kelas iv sd it haudhin ilma”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* Vol.3, No.3 Juni 2025. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan yang sudah dijabarkan sebelumnya tentang pengaruh media permainan kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap keaktifan siswa kelas III di SDN 34 Rejang Lebong bisa disimpulkan bahwa.

1. Kondisi keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong sebelum diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare* masih berada pada kategori sedang, dengan rata rata skor pretest angket sebesar 42,13 dan lembar observasi sebesar 27,87. Kondisi ini ditandai dengan rendahnyaa partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat
2. Setelah diterapkannya media permainan kartu *Truth or Dare*, keaktifann siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan masuk dalam kategori tinggi, ditunjukkan dengan rata rata skor posttest angket sebesar 51,80 dan lembar observasi sebesar 34,27. Peningkatan ini tercermin dari meningkatnya keberanian siswa dalam merespons pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 34 Rejang Lebong. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, di mana diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 baik pada instrumen angket. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran terbukti secara empiris dan statistik mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait.

### 1. Bagi Guru

Media permainan kartu *Truth or Dare* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru diharapkan terus meningkatkan kreativitas dalam memilih dan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan peserta didik.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan terus meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran, baik dalam bertanya, mengemukakan pendapat, maupun bekerja sama dengan teman

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, termasuk media permainan kartu *Truth or Dare* yang telah terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian lebih lanjut tentang media permainan kartu *Truth or Dare* dengan cakupan subjek yang lebih luas, variable yang lebih beragam, serta desain penelitian yang lebih komprehensif seperti *true experimental design dengankelompokcontrol*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Nurul, dkk. "Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 1 (2024): 208. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.515>.
- Ardiansyah, dkk. "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 4. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aresty, Aurelia Dwika, dan Suparno. "Analisis Faktor Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis)." *Ringkang* 3, no. 3 (2023): 451–453. <https://doi.org/10.17509/ringkang.v3i03.59123>.
- Arib, M. Farhan, dkk. "Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 7. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta Utara: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Aziz, Qalbi Abd., dkk. "Penerapan Media Kartu Truth or Dare dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V di SDN 30 Rumaju Kabupaten Luwu." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3922>.
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Chairun Nisa, dkk. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Scramble di Kelas V SDS PT BPP Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6, no. 2 (2025): 1881. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.1010>
- Delsi, Kristiana, Emi Sulistri, dan 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). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7035>.
- Dewi, Dinie Anggraeni, dan Desnita Fitriani. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 2 (2021): 489. <https://doi.org/10.31316/JK.V5I2.1840>.
- Fatimah, I. S. "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): 3.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021.
- Heryana, Nono. *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Hidayanto, Akhmad, dkk. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media yang Efektif*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018.

- Indrayanto, dan Wiwin Arbaini Wahyuningsing. *Metodologi Penelitian*. Bengkulu: Andra Grafika, 2023.
- Karima, Muhammad Kaulan, et al. "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka pada Fase A: Sebuah Analisis." *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 18, no. 1 (2025): 11.
- Kustandi, Cecep, dan Dandy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Manalu, Yohana Sri Yekti B., dan Naeklan Simbolon. "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum." *PGSD UNIMED: Jurnal Handayani* 14, no. 1 (2023): 87.
- Ni, Laurentius, et al. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2021): 58. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2040>.
- Nurgiansah, T. Heru. "Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Pratiwi, Kadek Andin Dwi, dkk. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Tri Kaya Parisudha terhadap Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 8453.
- Priatmoko, Sigit, dkk. "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008): 231.
- Prisila, Rizki, dkk. "Pengaruh Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD IT Haudhin Ilma." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>.
- Rahmalia, Disa, dkk. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3, no. 1 (2025): 155. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148>.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Sama, S.Pd., M.Pd., dkk. *Psikologi Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Santosa, Sedyana, dan Zaenuri. "Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) di SD/MI." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 1496–1497.
- Saodah, dkk. "Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKN SD." *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 392–393. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v8i2>.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

- Setiawati, Maharani Dyah Ayu. "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2025): 135.
- Sidabalok, Della Nanda, dkk. "Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 3 (2024): 5. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>.
- Sidik, Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sultonurohmah, Nina. "Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Basica: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2023): 109. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632>
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Timu, D., K. E. N. Nahak, H. V. Soibala, M. Tasuib, N. M. Lesik, dan R. Koy. "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): 526. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.
- Toharudin, Toni. *Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- Utami, Hartanti Yekti. *Panduan Permainan Truth or Dare tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2021.
- Wahyuni, Sri, Mona Amelia, dan Meri Rahmania. "Pengaruh Keaktifan Belajar, Disiplin Belajar, Minat Belajar, Dukungan Orang Tua, dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Sijunjung." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024).

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SD**

**I. INFORMASI UMUM**

**A. Identitas Sekolah**

Nama Penyusun : Syarifadiya Rahma  
 Nama Sekolah : SD 34 Rejang Lebong  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
 Kelas : III (Tiga)  
 Topik : Ayo Mengenal Pancasila  
 Sub Topik : A. Aku Pelajar Pancasila  
 Fase/Kelas : B/ III (Tiga)  
 Alokasi Waktu :

**Fase B Berdasarkan Elemen.**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

## B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik telah mengetahui sila sila Pancasila

## C. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri
2. Bernalar Kritis
3. Bergotong Royong
4. Kreatif
5. Berkhebhinekaan Global

## D. Sarana dan Prasarana

### Alat dan Bahan :

- a) Alat tulis
- b) Papan tulis

### Sumber Belajar :

Buku Guru dan Siswa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republic Indonesia, Tahun 2023 Penulis : Ressi K. Dewi Kamala R. C Sary, dan Media Massa, Internet .

## E. Target Peserta Didik

Perangkat ajar ini dapat digunakan guru untuk mengajar :

1. Peserta didik reguler/tipikal
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi
3. Peserta didik dengan kesulitan belajar

## F. Jumlah Peserta Didik

Maksimum 15 siswa

## G. Model Pembelajaran

Metode : *Drill and Practice*

## II. KEGIATAN INTI

### A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila sila Pancasila serta mencontohkan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menunjukkan dan mengidentifikasi makna sila sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah dengan tepat dan sesuai
2. Peserta didik mampu mempraktikkan makna sila sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah dengan tepat

### B. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian mengetahui lambang dari Pancasila?
2. Apakah kalian hafal sila sila Pancasila? Coba sebutkan secara berurutan!

### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan salam, menyakan kabar kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik berdoa. Doa dipimpin oleh peserta didik yang ditunjuk oleh Pendidik.</li> <li>3. Guru Menanyakan kepada peserta didik siapa yang tidak hadir dan mengabsen</li> <li>4. Guru mengarahkan Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan</li> </ol>	10 Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>diri.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional, menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”</li> <li>6. Guru melakukan Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, permainan atau apa saja yang dikuasai guru yang dapat memberikan semangat belajar;</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik</li> <li>8. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dalam menyampaikan menyampaikan tujuan dari materi pembelajaran pembelajaran yang akan dipelajari dan dipelajari dan dikaitkan dengan dikaitkan dengan pengalaman pengalaman nyata peserta nyata peserta didik.</li> </ol>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi di buku masing masing</li> <li>2. Lalu guru menjelaskan terkait materi Pancasila dan Makna sila sila Pancasila</li> <li>3. Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah paham dengan materi yang sudah dijelaskan, jika belum guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</li> <li>4. Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan</li> </ol>	50 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberikan penguatan dan menyimpulkan terkait pembelajaran yang telah yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam</li> </ol>	10 Menit

## D. Refleksi Guru dan Siswa

### 1. Refleksi Peserta Didik

- a) Bagaimana perasaannya setelah kita belajar tentang materi ini?
- b) Apakah kalian senang hari ini ?
- c) Adakah Materi yang belum dipahami pada pembelajaran ini?
- d) Jika ada materi yang belum dipahami, contohnya apa ?
- e) Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada pembelajaran ini?

### 2. Refleksi Pendidik

- a) Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas?
- b) pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
- c) Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran
- d) Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan hasil pelaksanaan pembelajaran?
- e) Apa yang sudah berjalan baik di dalam Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas?

## E. Asesmen/Penilaian

Aspek Penilaian	Bentuk	Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar Observasi
Pengetahuan	Tes Tertulis	Matching Test
Keterampilan	Presentasi	Observasi

## F. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

1. Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM
2. Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai KKM

## III. LAMPIRAN

## LKPD SISWA

Pasangkan lambang sila-sila Pancasila sesuai dengan bunyinya!



Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia



Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan



Ketuhanan Yang Maha Esa



Kemanusiaan yang adil dan beradab



Persatuan Indonesia

## A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Lambang Negara kita adalah burung Garuda. Sedangkan dasar Negara Indonesia adalah Pancasila. Pancasila merupakan landasan bagi sistem pemerintahan, hukum, dan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Setiap sila-sila Pancasila memiliki makna tersendiri.

Yuk kita pelajari!



### Makna Sila-Sila Pancasila dan Arti Setiap Lambang



#### Sila Pertama

Sila pertama Pancasila berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Bangsa Indonesia memiliki enam agama dan beragam kepercayaan yang dilindungi oleh negara. Dalam menjalankan ibadahnya diberi kebebasan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

Sila pertama dilambangkan bintang. Bintang menggambarkan sebuah cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa. Latar belakang warna hitam mengartikan warna alam yang asli yang memiliki Tuhan.

### Sila Kedua

Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Sila kedua ini menunjukkan hubungan antar sesama manusia. Setiap manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, sehingga terjalin hubungan interaksi antara satu dengan lainnya.



Sila kedua dilambangkan rantai. Rantai berjumlah 17 memiliki bentuk segi empat (8 buah) dan lingkaran (9 buah). Rantai berbentuk segi empat melambangkan laki-laki dan rantai lingkaran melambangkan perempuan. Keterkaitan itu memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, saling bahu-membahu, dan saling membutuhkan. Latar belakang merah melambangkan keberanian.



### Sila Ketiga

Sila ketiga Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ini menunjukkan adanya keberagaman di Indonesia yang harus dijaga keutuhannya agar terjalin persatuan dan kesatuan. Perbedaan yang ada merupakan bentuk kekayaan bangsa dan dapat menjadi sumber kekuatan untuk selalu bersatu. Meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Sila ketiga dilambangkan pohon beringin. Pohon beringin biasanya digunakan berteduh, diibaratkan bangsa Indonesia berteduh di bawah naungan negara. Sulur dan akar yang menjalar ke segala arah dikorelasikan dengan keragaman suku bangsa yang menyatu. Latar belakang warna putih melambangkan kesucian.

### Sila Keempat

Sila keempat Pancasila berbunyi Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Sila keempat mengandung semangat bermusyawarah dalam menyelesaikan setiap permasalahan. Sikap pada sila keempat mengutamakan persatuan, kekompakan, dan kebersamaan yang bertujuan mewujudkan musyawarah mufakat.



Sila keempat dilambangkan kepala banteng. Kepala banteng memiliki filosofi sebagai hewan sosial yang suka berkumpul. Begitu juga musyawarah. Musyawarah untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Latar belakang warna merah mengartikan keberanian.



### Sila Kelima

Sila kelima Pancasila berbunyi Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, menunjukkan adanya semangat dalam bersikap adil kepada sesama. Semangat tersebut harus ada dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu, kita juga harus saling bergotong royong.

Sila kelima dilambangkan padi dan kapas. Padi dan kapas simbol sandang dan pangan. Artinya, syarat utama negara yang adil dan makmur ialah negara yang bisa mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata. Latar belakang warna putih melambangkan kesucian.

## D. Daftar Pustaka

### Sumber Buku

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang dan Perbukuan, Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Mengetahui

Guru Kelas III

Penyusun

Sumiyati, S.Pd, SD  
NIP:196706051989122001

Syarifa Diya Rahma  
NIM:22591197

Kepala Sekolah

Khairun Nisa, S.Pd.SD  
NIP:198303192008042002

## Lampiran 2

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SD**

**I. INFORMASI UMUM****A. Identitas Sekolah**

Nama Penyusun	: Syarifa Diya Rahma
Nama Sekolah	: SD 34 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Kelas	: III (Tiga)
Topik	: Ayo Mengenal Pancasila
Sub Topik	: A. Aku Pelajar Pancasila
Fase/Kelas	: B/ III (Tiga)
Alokasi Waktu	:

**Fase B Berdasarkan Elemen.**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>
Pancasila	Peserta didik mampu menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku

Elemen	Capaian Pembelajaran
	bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

### B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik telah mengetahui sila sila Pancasila

### C. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri
2. Bernalar Kritis
3. Bergotong Royong
4. Kreatif
5. Berkhebhinekaan Global

### D. Sarana dan Prasarana

#### Alat dan Bahan :

- a) Alat tulis
- b) Papan tulis

#### Media Pembelajaran

Kartu *Truth or Dare*

#### Sumber Belajar :

Buku Guru dan Siswa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republic Indonesia, Tahun 2023 Penulis : Ressi K. Dewi Kamala R. C Sary, dan Media Massa, Internet .

### E. Target Peserta Didik

Perangkat ajar ini dapat digunakan guru untuk mengajar :

1. Peserta didik reguler/tipikal
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi
3. Peserta didik dengan kesulitan belajar

### F. Jumlah Peserta Didik

Maksimum 15 siswa

### G. Model Pembelajaran

Metode : *Game Based Learning*

## II. KEGIATAN INTI

### A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila sila Pancasila serta mencontohkan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menunjukkan dan mengidentifikasi makna sila sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah dengan tepat dan sesuai
2. Peserta didik mampu mempraktikkan makna sila sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah dengan tepat

### C. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian mengetahui lambang dari Pancasila?
2. Apakah kalian hafal sila sila Pancasila? Coba sebutkan secara berurutan!

### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan salam, menyakan kabar kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik berdoa. Doa dipimpin oleh peserta didik yang ditunjuk oleh Pendidik.</li> <li>3. Guru Menanyakan kepada peserta didik siapa yang tidak hadir dan mengabsen</li> <li>4. Guru mengarahkan Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri.</li> <li>5. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional, menyanyikan lagu "Garuda Pancasila"</li> <li>6. Guru melakukan Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, permainan atau apa saja yang dikuasai guru yang dapat memberikan semangat belajar;</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik</li> <li>8. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dalam menyampaikan menyampaikan tujuan dari materi</li> </ol>	10 Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran pembelajaran yang akan dipelajari dan dipelajari dan dikaitkan dengan dikaitkan dengan pengalaman pengalaman nyata peserta nyata peserta didik.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi di buku masing masing</li> <li>2. Lalu guru menjelaskan terkait materi Pancasila dan Makna sila sila Pancasila</li> <li>3. Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah paham dengan materi yang sudah dijelaskan, jika belum guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</li> <li>4. Guru menggunakan media yang akan dipakai yaitu kartu <i>Truth or Dare</i></li> <li>5. Sebelumnya guru akan menjelaskan peraturan permainan.</li> <li>6. Setelah itu siswa diajak untuk membuat lingkaran, ditengah lingkaran itu akan diletakkan sebuah botol sebagai penunjuk siapa yang akan bermain dan sebuah koin sebagai alat bantu untuk menentukan kartu yang akan dijawab apakah mendapatkan kartu <i>Truth</i> (Pertanyaan) atau <i>Dare</i> (Tantangan)</li> <li>7. Permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok mana yang akan bermain.</li> <li>8. Setelah mendapatkan siapa yang akan bermain duluan, siswa tersebut akan melemparkan koin keatas untuk menentukan kartu yang di dapat, Jika koin yang terbuka adalah koin yang bertuliskan huruf "T" maka pemain harus mengambil kartu <i>Truth</i> dari guru dan menjawab pertanyaan seputar materi Pancasila dan makna sila sila Pancasila yang ada di kartu tersebut,</li> <li>9. begitupun sebaliknya jika koin bertuliskan "D" maka pemain harus</li> </ol>	50 Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>mengambil kartu <i>Dare</i> dan melakukan tantangan yang ada di kartu tersebut.</p> <p>10. Pemain diberi waktu untuk menjawab,</p> <p>11. Kemudian setelah menemukan jawabannya pemain langsung membacakan jawaban, jika benar mendapat poin 10 namun jika salah pertanyaan tersebut dilempar ke pemain selanjutnya.</p> <p>12. Jika pemain satu selesai dilanjutkan oleh pemain kedua</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah melakukan permainan <i>Truth or Dare</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan penguatan dan menyimpulkan terkait pembelajaran yang telah yang telah dilaksanakan.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam</p>	10 Menit

#### D. Refleksi Guru dan Siswa

##### 1. Refleksi Peserta Didik

- a) Bagaimana perasaannya setelah kita belajar tentang materi ini?
- b) Apakah kalian senang hari ini ?
- c) Adakah Materi yang belum dipahami pada pembelajaran ini?
- d) Jika ada materi yang belum dipahami, contohnya apa ?
- e) Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada pembelajaran ini?

##### 2. Refleksi Pendidik

- a) Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas?
- b) pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
- c) Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran
- d) Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan hasil pelaksanaan pembelajaran?
- e) Apa yang sudah berjalan baik di dalam Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas?

**F. Asesmen/Penilaian**

1. Teknik
  - Observasi
2. Instrument
  - Lembar Observasi
3. Aspek yang Dinilai
  - a. Keaktifan
  - b. Keberanian
  - c. Kerja sama
  - d. Sikap sesuai Pancasila

**Rubrik Penilaian**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
4	Sangat Aktif
3	Aktif
2	Cukup Aktif
1	Kurang Aktif

**G. Kegiatan Pengayaan dan Remedial**

3. Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM
4. Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai KKM

## III. LAMPIRAN

## LKPD SISWA

 <p><b>DARE</b></p>	<p><b>DARE</b></p> <p>Nyanyikan lagu "Garuda Pancasila!"</p>	 <p><b>DARE</b></p>	<p><b>DARE</b></p> <p>Nyanyikan lagu nasional yang kamu tahu!</p>
 <p><b>TRUTH</b></p>	<p><b>TRUTH</b></p> <p>Apa yang kamu lakukan jika melihat temanmu membuang sampah sembarangan?</p>	 <p><b>TRUTH</b></p>	<p><b>TRUTH</b></p> <p>Apakah kamu pernah melanggar aturan sekolah?</p>

## B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Lambang Negara kita adalah burung Garuda. Sedangkan dasar Negara Indonesia adalah Pancasila. Pancasila merupakan landasan bagi sistem pemerintahan, hukum, dan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Setiap sila-sila Pancasila memiliki makna tersendiri.

Yuk kita pelajari!



### Makna Sila-Sila Pancasila dan Arti Setiap Lambang



#### Sila Pertama

Sila pertama Pancasila berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Bangsa Indonesia memiliki enam agama dan beragam kepercayaan yang dilindungi oleh negara. Dalam menjalankan ibadahnya diberi kebebasan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

Sila pertama dilambangkan bintang. Bintang menggambarkan sebuah cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa. Latar belakang warna hitam mengartikan warna alam yang asli yang memiliki Tuhan.

### Sila Kedua

Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Sila kedua ini menunjukkan hubungan antar sesama manusia. Setiap manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, sehingga terjalin hubungan interaksi antara satu dengan lainnya.



Sila kedua dilambangkan rantai. Rantai berjumlah 17 memiliki bentuk segi empat (8 buah) dan lingkaran (9 buah). Rantai berbentuk segi empat melambangkan laki-laki dan rantai lingkaran melambangkan perempuan. Keterkaitan itu memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, saling bahu-membahu, dan saling membutuhkan. Latar belakang merah melambangkan keberanian.



### Sila Ketiga

Sila ketiga Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ini menunjukkan adanya keberagaman di Indonesia yang harus dijaga keutuhannya agar terjalin persatuan dan kesatuan. Perbedaan yang ada merupakan bentuk kekayaan bangsa dan dapat menjadi sumber kekuatan untuk selalu bersatu. Meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Sila ketiga dilambangkan pohon beringin. Pohon beringin biasanya digunakan berteduh, diibaratkan bangsa Indonesia berteduh di bawah naungan negara. Sulur dan akar yang menjalar ke segala arah dikorelasikan dengan keragaman suku bangsa yang menyatu. Latar belakang warna putih melambangkan kesucian.

### Sila Keempat

Sila keempat Pancasila berbunyi Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Sila keempat mengandung semangat bermusyawarah dalam menyelesaikan setiap permasalahan. Sikap pada sila keempat mengutamakan persatuan, kekompakan, dan kebersamaan yang bertujuan mewujudkan musyawarah mufakat.



Sila keempat dilambangkan kepala banteng. Kepala banteng memiliki filosofi sebagai hewan sosial yang suka berkumpul. Begitu juga musyawarah. Musyawarah untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Latar belakang warna merah mengartikan keberanian.



### Sila Kelima

Sila kelima Pancasila berbunyi Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, menunjukkan adanya semangat dalam bersikap adil kepada sesama. Semangat tersebut harus ada dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu, kita juga harus saling bergotong royong.

Sila kelima dilambangkan padi dan kapas. Padi dan kapas simbol sandang dan pangan. Artinya, syarat utama negara yang adil dan makmur ialah negara yang bisa mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata. Latar belakang warna putih melambangkan kesucian.

## E. Daftar Pustaka

### Sumber Buku

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang dan Perbukuan, Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Mengetahui

Guru Kelas III

Penyusun

Sumiyati, S.Pd, SD  
NIP:196706051989122001

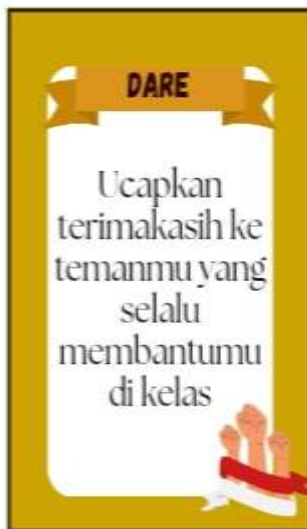
Syarifa Diya Rahma  
NIM:22591197

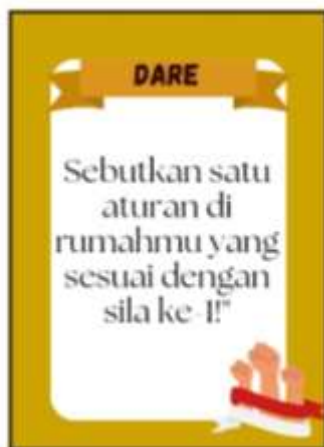
Kepala Sekolah

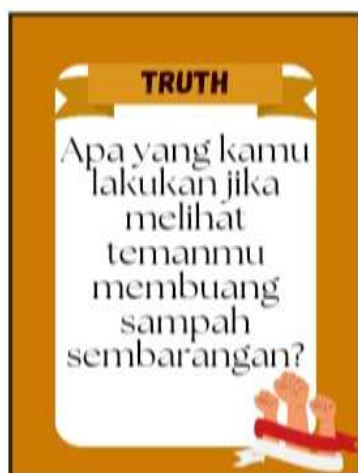
Khairun Nisa, S.Pd.SD  
NIP:198303192008042002

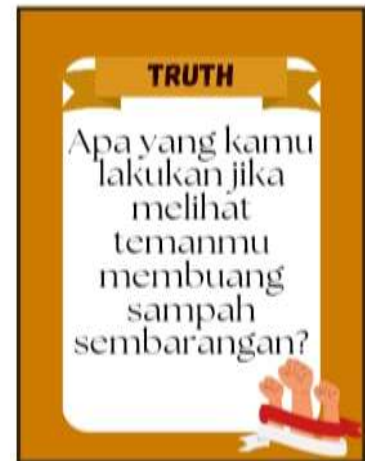
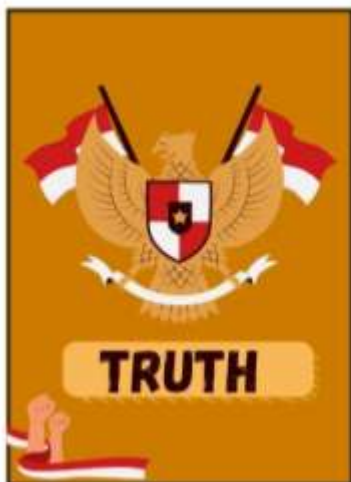
## Lampiran 3

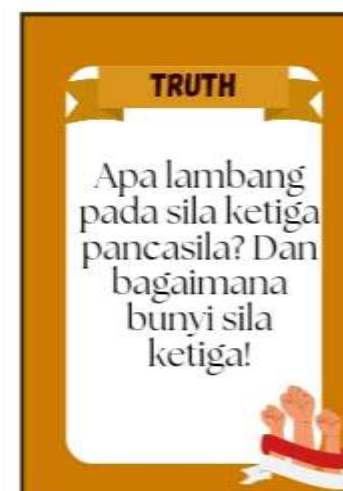
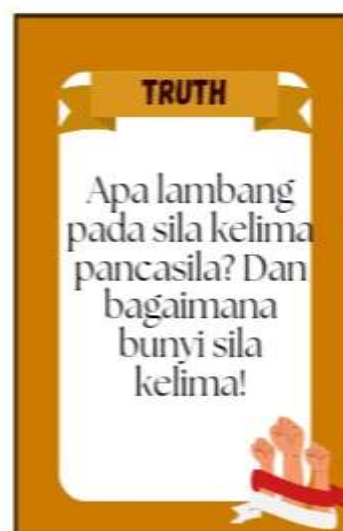












## Lampiran 4

**Kisi Kisi Angket**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub - Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1	Bertanya jika tidak memahami materi	Bertanya kepada guru	1, 2	2
		Bertanya kepada teman	3	1
2	Mengemukakan dan mendiskusikan gagasan	Menyampaikan pendapat	4, 5	2
		Menanggapi pendapat teman	6	1
3	Aktif memecahkan masalah dan menerapkan materi yang telah dipelajari	Aktif menjawab pertanyaan	7, 8	2
		Berusaha mencari solusi	9	1
		Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	10, 11	2
		Menggunakan pengetahuan saat pembelajaran	12	1
4	Antusias dan percaya diri dalam pembelajaran	Antusias mengikuti pembelajaran	13, 14	2
		Percaya diri saat tampil	15	1

## Lampiran 5

**Kisi Kisi Lembar Observasi**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub - Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1	Bertanya jika tidak memahami materi	Bertanya kepada guru	1	1
		Bertanya kepada teman	2	1
2	Mengemukakan dan mendiskusikan gagasan	Menyampaikan pendapat	3	1
		Menanggapi pendapat teman	4	1
3	Aktif memecahkan masalah dan menerapkan materi yang telah dipelajari	Aktif menjawab pertanyaan	5	1
		Mencari solusi	6	1
		Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	7	1
		Menggunakan pengetahuan saat permainan	8	1
4	Antusias dan percaya diri dalam pembelajaran	Antusias mengikuti pembelajaran	9	1
		Percaya diri saat tampil	10	1

## Lampiran 6

**ANGKET KEAKTIFAN SISWA**

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

**Petunjuk:**

Beri tanda ✓ pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan kamu.

Skala:

SL = Selalu

SR = Sering

JR = Jarang

TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	SL	SR	JR	TP
1	Saya berani bertanya kepada guru jika tidak memahami materi Pendidikan Pancasila				
2	Saya meminta guru menjelaskan kembali materi yang belum saya pahami.				
3	Saya bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan memahami pelajaran.				
4	Saya berani menyampaikan pendapat saat mendapat giliran dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>				
5	Saya tidak takut salah saat menyampaikan pendapat dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>				
6	Saya menanggapi atau memberi pendapat terhadap jawaban teman saat permainan kartu <i>Truth or Dare</i> berlangsung				
7	Saya aktif menjawab pertanyaan yang ada di kartu <i>Truth</i>				
8	Saya berusaha menjawab pertanyaan dengan benar saat				

	mendapat kartu <i>Truth</i>				
9	Saya berusaha menyelesaikan tantangan yang ada di kartu <i>Dare</i>				
10	Saya mengikuti setiap kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu <i>Truth or Dare</i> dengan aktif				
11	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh selama pembelajaran berlangsung.				
12	Saya menggunakan pengetahuan yang sudah saya pelajari untuk menjawab pertanyaan dalam permainan				
13	Saya merasa senang dan antusias saat pembelajaran menggunakan permainan kartu <i>Truth or Dare</i> berlangsung				
14	Saya tetap semangat mengikuti pembelajaran menggunakan permainan kartu <i>Truth or Dare</i> dari awal hingga akhir				
15	Saya percaya diri saat mendapat giliran tampil dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>				

## Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA**

Nama Siswa : \_\_\_\_\_

Tanggal : \_\_\_\_\_

Materi : \_\_\_\_\_

Skala Penilaian:

**4 = Sangat Aktif****3 = Aktif****2 = Cukup Aktif****1 = Kurang Aktif**

No	Indikator yang diamati	4	3	2	1
1	Siswa bertanya kepada guru saat tidak memahami materi				
2	Siswa bertanya kepada teman saat mengalami kesulitan				
3	Siswa berani menyampaikan pendapat saat mendapat giliran dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i> .				
4	Siswa memberikan tanggapan atau pendapat terhadap jawaban teman selama permainan berlangsung.				
5	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu <i>Truth</i> .				
6	Siswa berusaha menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu <i>Dare</i> .				
7	Siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				
8	Siswa menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk menjawab pertanyaan dalam permainan				
9	Siswa menunjukkan rasa senang, antusias, dan semangat selama mengikuti pembelajaran menggunakan permainan kartu <i>Truth or Dare</i> .				
10	Siswa terlihat percaya diri saat mendapat giliran tampil dalam permainan kartu <i>Truth or Dare</i>				

## Lampiran 8

**Data Pretest Angket**

<b>Nama Siswa</b>	<b>p1</b>	<b>p2</b>	<b>p3</b>	<b>p4</b>	<b>p5</b>	<b>p6</b>	<b>p7</b>	<b>p8</b>	<b>p9</b>	<b>p10</b>	<b>p11</b>	<b>p12</b>	<b>p13</b>	<b>p14</b>	<b>p15</b>	<b>Total</b>
Abi	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	38
Arini Sapira	3	3	1	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	44
Aurora Agnesia	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	53
Delvin Ramdhan	1	2	3	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	33
Dimas Al Fiqri	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	44
Geisia Putri	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	30
Heni Saputra	3	3	2	2	2	1	3	2	3	4	4	3	4	4	3	43
Karin Putri	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	51
Keyla Cantika Putri	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	38
Musdhalifa Assifa	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	35
Naura Bela	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	4	4	3	41
Phangeran	1	1	3	1	4	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	40
Tiara Maharani	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	53
Tristan	1	3	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4	3	4	1	39
Veli Tersia Sundari	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	50

## Lampiran 9

**Data Postest Angket**

<b>Nama Siswa</b>	<b>p1</b>	<b>p2</b>	<b>p3</b>	<b>p4</b>	<b>p5</b>	<b>p6</b>	<b>p7</b>	<b>p8</b>	<b>p9</b>	<b>p10</b>	<b>p11</b>	<b>p12</b>	<b>p13</b>	<b>p14</b>	<b>p15</b>	<b>Total</b>
Abi	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	47
Arini Sapira	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	53
Aurora Agnesia	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
Delvin Ramdhan	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	43
Dimas Al Fiqri	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	53
Geisia Putri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	48
Heni Saputra	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	53
Karin Putri	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
Keyla Cantika Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58
Musdhalifa Assifa	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	50
Naura Bela	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	51
Phangeran	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	4	3	41
Tiara Maharani	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
Tristan	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	51
Veli Tersia Sundari	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	54

## Lampiran 10

**Data Pretest Lembar Observasi**

<b>Nama Siswa</b>	<b>p1</b>	<b>p2</b>	<b>p3</b>	<b>p4</b>	<b>p5</b>	<b>p6</b>	<b>p7</b>	<b>p8</b>	<b>p9</b>	<b>p10</b>	<b>Total</b>
Abi	1	3	2	3	2	3	3	3	4	3	27
Arini Sapira	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	28
Aurora Agnesia	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	35
Delvin Ramdhan	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	23
Dimas Al Fiqri	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	30
Geisia Putri	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	22
Heni Saputra	3	2	2	1	3	3	4	3	4	3	28
Karin Putri	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	35
Keyla Cantika Putri	2	3	2	2	2	3	3	3	4	2	26
Musdhalifa Assifa	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23
Naura Bela	2	3	2	1	3	3	3	3	4	3	27
Phangeran	1	3	1	4	2	3	2	3	3	3	25
Tiara Maharani	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35
Tristan	2	1	1	1	4	3	4	4	3	1	24
Veli Tersia Sundari	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	30

## Lampiran 11

**Data Postest Lembar Observasi**

<b>Nama Siswa</b>	<b>p1</b>	<b>p2</b>	<b>p3</b>	<b>p4</b>	<b>p5</b>	<b>p6</b>	<b>p7</b>	<b>p8</b>	<b>p9</b>	<b>p10</b>	<b>Total</b>
Abi	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	31
Arini Sapira	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	35
Aurora Agnesia	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38
Delvin Ramdhan	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28
Dimas Al Fiqri	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	35
Geisia Putri	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31
Heni Saputra	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	35
Karin Putri	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
Keyla Cantika Putri	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
Musdhalifa Assifa	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	34
Naura Bela	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	34
Phangeran	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	27
Tiara Maharani	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
Tristan	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	34
Veli Tersia Sundari	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	36





Correlations																	
		P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P1	P1	P1			P1	Tot
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	P13	P14	5	al
	Sig. (2-tailed)	.027	.060	.294	.011	.008	.503	.017	.018	.016		.000	.000	.317	.317	.150	.000
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Pearson Correlation	.330	.278	.179	.413*	.431*	.105	.425*	.355*	.417*	.975**	1	.647**	.215	.215	.229	.564**
P1	Sig. (2-tailed)	.065	.123	.327	.019	.014	.569	.017	.046	.018	.000		.000	.238	.238	.207	.001
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Pearson Correlation	.396*	.393*	.279	.496**	.518**	.327	.573**	.427*	.501**	.605**	.647**	1	.086	.086	.326	.605**
P1	Sig. (2-tailed)	.025	.026	.122	.004	.002	.068	.001	.015	.003	.000	.000		.640	.640	.069	.000
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Pearson Correlation	.452**	.473**	.333	.217	.241	.273	.392*	.317	.368*	.183	.215	.086	1	1.000	.408*	.519**
P1	Sig. (2-tailed)	.009	.006	.062	.232	.184	.131	.029	.077	.038	.317	.238	.640		.000	.021	.002
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Pearson Correlation	.452**	.473**	.333	.217	.241	.273	.392*	.317	.368*	.183	.215	.086	1	1.000	.408*	.519**
P1	Sig. (2-tailed)	.009	.006	.062	.232	.184	.131	.029	.077	.038	.317	.238	.640	.000		.021	.002
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Pearson Correlation	.774**	.738**	.340	.665**	.678**	.698**	.681**	.612**	.601**	.261	.229	.326	.408*	.408*	1	.806**

Correlations																	
		P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P0	P1	P1	P1			P1	Tot
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	P13	P14	5	al
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.057	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.150	.207	.069	.021	.021		.000
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.876**	.858**	.578**	.810**	.821**	.683**	.793**	.796**	.791**	.602**	.564**	.605**	.519**	.519**	.806**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.002	.002	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	31	32	32	32	32	32	32	32	32	32
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	

## Lampiran 13

## Uji Validasi Instrumen Lembar Observasi

		Correlations										
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.612**	.663**	.550**	.619**	.630**	.330	.381*	.452**	.774**	.853**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.000	.000	.065	.032	.009	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P02	Pearson Correlation	.612**	1	.384*	.416*	.490**	.469**	.170	.249	.387*	.363*	.640**
	Sig. (2-tailed)	.000		.030	.018	.004	.007	.352	.170	.029	.041	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P03	Pearson Correlation	.663**	.384*	1	.671**	.629**	.593**	.413*	.531**	.217	.665**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.030		.000	.000	.000	.019	.002	.232	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P04	Pearson Correlation	.550**	.416*	.671**	1	.609**	.464**	.105	.300	.273	.698**	.719**
	Sig. (2-tailed)	.001	.018	.000		.000	.008	.569	.095	.131	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P05	Pearson Correlation	.619**	.490**	.629**	.609**	1	.494**	.399*	.528**	.338	.679**	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.000	.000		.004	.024	.002	.058	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P06	Pearson Correlation	.630**	.469**	.593**	.464**	.494**	1	.417*	.422*	.368*	.601**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.007	.000	.008	.004		.018	.016	.038	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P07	Pearson Correlation	.330	.170	.413*	.105	.399*	.417*	1	.683**	.215	.229	.548**

Correlations												
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	TOTAL
	Sig. (2-tailed)	.065	.352	.019	.569	.024	.018		.000	.238	.207	.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P08	Pearson Correlation	.381*	.249	.531**	.300	.528**	.422*	.683**	1	.042	.336	.623**
	Sig. (2-tailed)	.032	.170	.002	.095	.002	.016	.000		.820	.060	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P09	Pearson Correlation	.452**	.387*	.217	.273	.338	.368*	.215	.042	1	.408*	.502**
	Sig. (2-tailed)	.009	.029	.232	.131	.058	.038	.238	.820		.021	.003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	.774**	.363*	.665**	.698**	.679**	.601**	.229	.336	.408*	1	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.041	.000	.000	.000	.000	.207	.060	.021		.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.853**	.640**	.809**	.719**	.823**	.762**	.548**	.623**	.502**	.823**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.003	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

## Lampiran 14

**Uji Reliabilitas Angket**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	15

**Uji Reliabilitas Lembar Observasi**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	10

## Lampiran 15

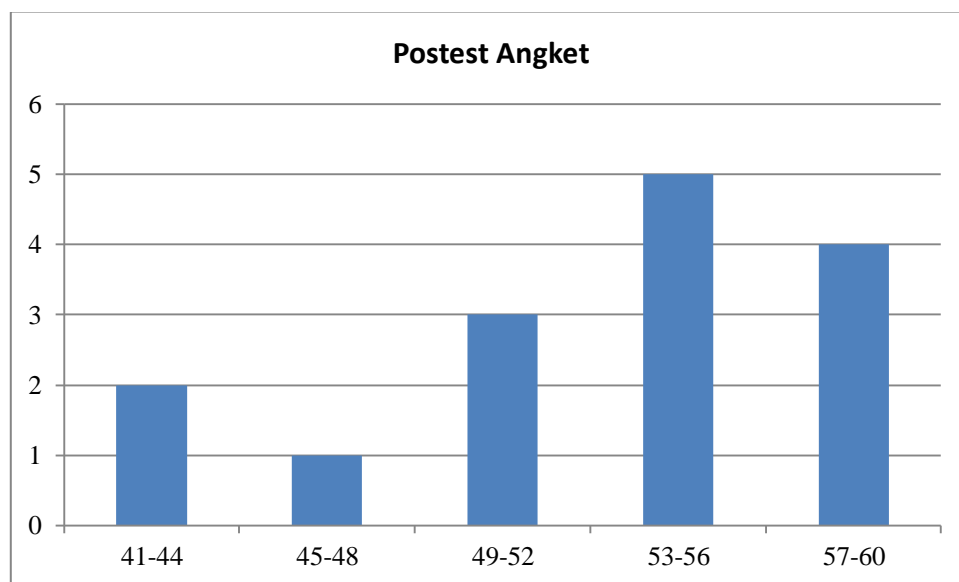
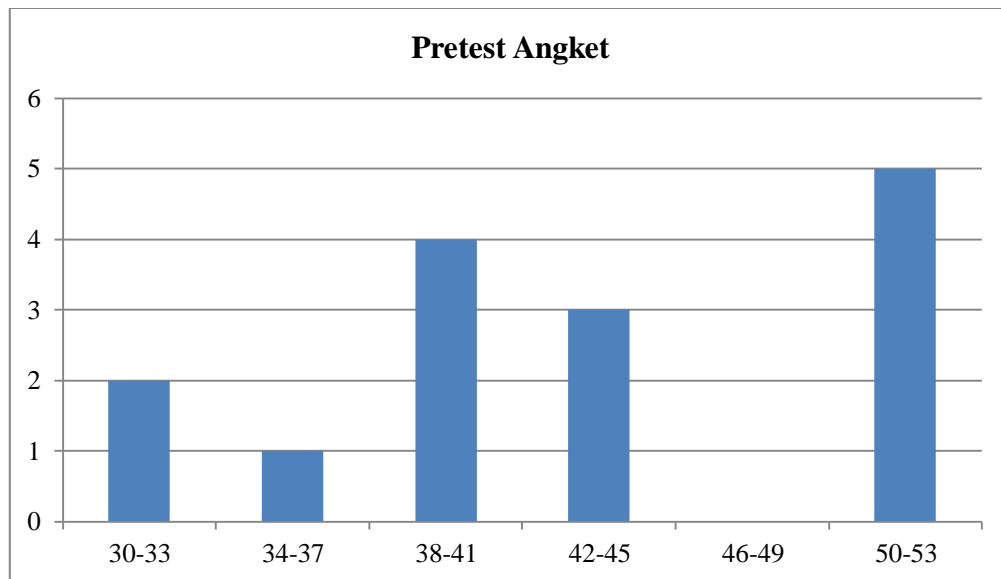
**Uji Statistik Deskriptif Data Pretest Angket**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P01	15	1.00	4.00	2.1333	.91548
P02	15	1.00	4.00	2.4000	.91026
P03	15	1.00	4.00	2.6667	.81650
P04	15	1.00	3.00	1.9333	.79881
P05	15	1.00	4.00	2.6000	.98561
P06	15	1.00	4.00	2.2000	.94112
P07	15	1.00	4.00	2.7333	.88372
P08	15	2.00	4.00	2.8667	.83381
P09	15	2.00	4.00	3.2000	.56061
P10	15	2.00	4.00	3.4000	.63246
P11	15	2.00	4.00	3.2667	.79881
P12	15	2.00	4.00	3.0000	.53452
P13	15	2.00	4.00	3.5333	.63994
P14	15	3.00	4.00	3.6000	.50709
P15	15	1.00	4.00	2.6000	.82808
TOTAL	15	30.00	53.00	42.1333	7.15009
Valid N (listwise)	15				

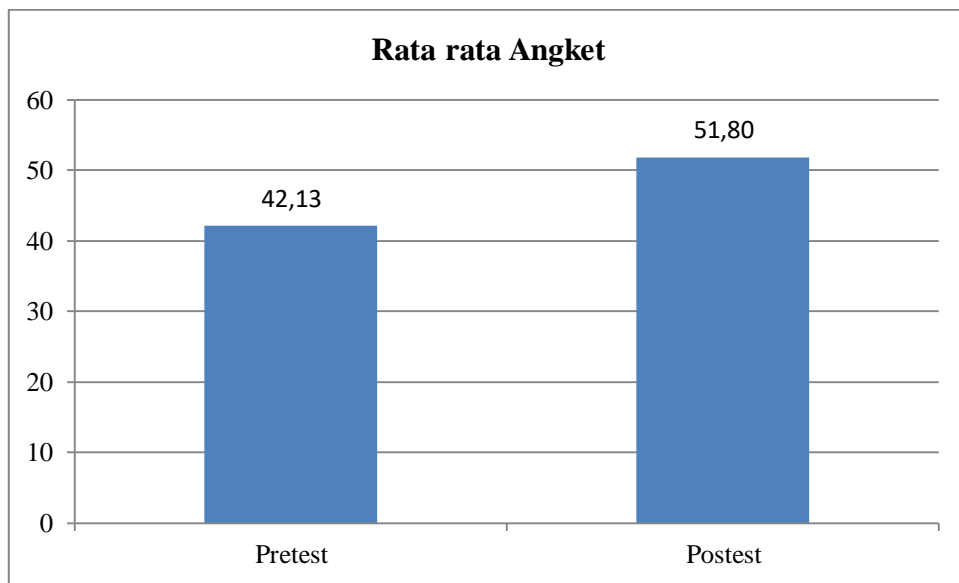
**Uji Statistik Deskriptif Data Postest Angket**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P01	15	2.00	4.00	3.2667	.79881
P02	15	2.00	4.00	3.0667	.79881
P03	15	2.00	4.00	3.6000	.63246
P04	15	2.00	4.00	3.0667	.45774
P05	15	2.00	4.00	3.0667	.70373
P06	15	2.00	4.00	3.0667	.45774
P07	15	2.00	4.00	3.2667	.70373
P08	15	2.00	4.00	3.3333	.61721
P09	15	3.00	4.00	3.6000	.50709
P10	15	3.00	4.00	3.8667	.35187
P11	15	3.00	4.00	3.9333	.25820
P12	15	3.00	4.00	3.3333	.48795
P13	15	4.00	4.00	4.0000	.00000
P14	15	3.00	4.00	3.8667	.35187
P15	15	3.00	4.00	3.4667	.51640
TOTAL	15	41.00	59.00	51.8000	5.42744
Valid N (listwise)	15				

Lampiran 16



Lampiran 17



## Lampiran 18

**Uji Normalitas Data Angket**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest keaktifan siswa	.131	15	.200 <sup>*</sup>	.951	15	.535
posttest keaktifan siswa	.140	15	.200 <sup>*</sup>	.937	15	.344
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

## Lampiran 19

## Uji Hipotesis Angket

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest keaktifan siswa - posttest keaktifan siswa	-9.66667	5.10835	1.31897	-12.49558	-6.83776	-7.329	14	.000



**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) 21010-21750 Fax 21010  
Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> Email [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39110

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

PADA HARI INI Kamis JAM 11:00 TANGGAL 10 Juli TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Syarifa Diah Retana  
 NIM : 22591197  
 PRODI : PgMI  
 SEMESTER : 6 (enam)  
 JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Media Kartu Tulu' or Dore Barbasif Afafi  
Revisi Prinsip Terhadap kebaruan dan keaslian  
keuzugunaan siswa Dalam Pembelajaran PPKn kelas V  
SD N 77 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. Perubahan Judul menjadi "Pengaruh Media Kartu Tulu' or Dore Terhadap Kebaruan Siswa Dalam Pembelajaran PPKn di kelas IV SD N 77 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

  
(Dr. Datt Wanto, MA)

CURUP, 2025  
CALON PEMBIMBING II

  
(Mursil Wina Rudi, M.Pd)

MODERATOR,

  
(Fitri Eka Rizki)

## Lampiran 21



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIIYAH**

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](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH**

Nomor : 65 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 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 : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Syarifa Diya Rahma Tanggal 09 Oktober 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

**M E M U T U S K A N :**

- Menetapkan Pertama** : 1. **Dr. Deriwanto MA** **198711082019031004**  
2. **Muksal Mina Putra, M.Pd** **198704032018011001**

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

N A M A : Syarifa Diya Rahma

N I M : 22591197

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Kartu Truth or Dare terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 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 09 Oktober 2025  
Dekan,

Sutanto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 22



**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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 25P /In.34/FT/PP.00.9/03/2026 09 Maret 2026  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

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 : Syarifa Diya Rahma  
 NIM : 22591197  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media kartu *Truth or Dare* Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong  
 Waktu Penelitian : 09 Maret s.d 09 Juni 2026  
 Tempat Penelitian : SDN 34 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.I., M.Hum

NIP.19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AUAK

## Lampiran 23



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

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/95/IP/DPMPTSP/III/2026

**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 Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 258/In.34/FT/PP.00.9/03/2026 tanggal 09 Maret 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Syarifa Diya Rahma / Curup, 14 September 2004
NIM	: 22591197
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: S1 PGMI / Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Media Kartu Tuth Or Dare Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 34 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 10 Maret 2026 s.d 10 Juni 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati 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 : 10 Maret 2026



An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 Kabupaten Rejang Lebong  
 Pl. Sekretaris,  
  
**ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos**  
 Penata Tingkat I/ Iq.d  
 NIP.19811017 200212 1 004

**Tembusan:**

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SDN 34 RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 24

**PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Guntur Gunawan, M.Kom

NIP : 198007032009011007

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Syarifa Diya Rahma

NIM : 22591197

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2026  
Validator



**Dr. Guntur Gunawan, M.Kom**  
**NIP. 198007032009011007**

**PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiyati, S.Pd SD

NIP : 196706051989122001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Syarifah Diya Rahma

NIM : 22591197

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, April 2026  
Validator



**Sumiyati, S.Pd, SD**

**NIP:196706051989122001**

## Lampiran 25



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 34 REJANG LEBONG**  
 Desa Pungguk Lalang, Pungguk Lalang Kec.Curup Selatan  
 kab Rejang Lebong Bengkulu




---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khairun Nisa, S.Pd SD  
 NIP : 198303192008042002  
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 34 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Syarifa Diya Rahma  
 NIM : 22591197  
 Fakultas : Tarbiyah  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 34 Rejang Lebong dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **"Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 34 Rejang Lebong."**


Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup Selatan, 08 Mei 2026  
 Kepala SDN 34 Rejang Lebong  
  
 Khairun Nisa, S.Pd.SD

NIP:198303192008042002



## Lampiran 27



**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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**


NAMA	Syarifa Dilya Rahma		
NIM	22531197		
PROGRAM STUDI	PGMI		
FAKULTAS	Tarbiyah		
DOSEN PEMBIMBING I	Dr. Deriwanto MA		
DOSEN PEMBIMBING II	Mursali Mita Putra, M.Pd		
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasilnya Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kesehatan Kelas III SD N 34 Resang Lebong		
MULAI BIMBINGAN			
AKHIR BIMBINGAN			

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	28/01-26	Su-pembimbing dan Bab I	[Signature]
2.		Bab I & Bab II	
3.	29/01-26	Pembahasan Bab III	[Signature]
4.	02/03-26	Kec. Angket	
5.	04/03-26	Langkah Su. Penelitian	[Signature]
6.	09/03-26	Contoh ke Bab III 2 & 3	[Signature]
7.	13/03-26	Pembahasan Bab IV 2 & 3 (1)	
8.	03/06-26	Pembahasan Bab IV 2 & 3 (2)	[Signature]
9.	05/06-26	Pembahasan Bab V 2 & 3 (1)	
10.	08/06-26	Kec. Kesimpulan	[Signature]
11.			
12.			

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

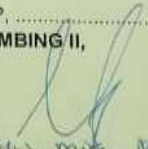
PEMBIMBING I,



Dr. Deriwanto MA  
NIP. 198711082013051009

CURUP, .....202

PEMBIMBING II,



Mursali Mita Putra  
NIP. 19870403201011001

- 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

## Lampiran 28

**Dokumentasi Validasi Instrumen di SD N 38 Reajang Lebong**

**Gambar 1.**  
Siswa mengisi angket



**Gambar 2.**  
Siswa mengisi angket



**Gambar 3.**  
Siswa mengisi angket



**Gambar 4.**  
Siswa mengisi angket

## Lampiran 27

## Lampiran 29

## Dokumentasi kegiatan Penelitian Pretest



**Gambar 1.**  
Guru memberikan materi



**Gambar 2.**  
Guru melihat LKPD yang dikerjakan siswa



**Gambar 3.**  
Guru melihat LKPD yang dikerjakan siswa



**Gambar 4.**  
Guru menulis materi



**Gambar 5.**  
Guru menjelaskan materi



**Gambar 6.**  
Guru memberikan LKPD

## Lampiran 30

## Dokumentasi kegiatan Penelitian Postest



**Gambar 1**  
Guru memutar botol untuk memulai permainan



**Gambar 2**  
siswa membacakan kartu yang didapat



**Gambar 3**  
siswa memutar botol untuk menentukan yang akan bermain selanjutnya



**Gambar 4**  
siswa membacakan kartu yang didapat



**Gambar 5**  
siswa memutar botol untuk menentukan yang akan bermain selanjutnya



**Gambar 4**  
siswa menyelesaikan tantangan kartu dare

## BIODATA PENULIS



Syarifa Diya Rahma lahir di Curup pada 14 September 2004 beragama Islam. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri, Ayah Misnadi dan Ibu Ahya Wani. Penulis pertama kali memasuki jenjang pendidikan di SD Negeri 77 Rejang Lebong pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 10 Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2019. Setelah tamat SMP penulis melanjutkan pendidikan di MAN Rejang Lebong dan tamat pada tahun 2022. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Adapun judul skripsi yang penulis angkat adalah “Pengaruh Media Kartu Truth or Dare terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 34 Rejang Lebong”.