PENGGUNAAN MEDIA TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA PEMBELAJARAN PANCASILA DI MI MA'ARIF KESEMEN

Ratna Eka Purwaningtyas¹, Tasi'awati Salsa Kaliwanovia²
tyasratna18@gmail.com¹, tasiawatisalsa@stkipbim.ac.id²
STKIP Bina Insan Mandiri

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the use of truth or dare media on the learning outcomes of grade 5 students in Pancasila learning at MI Ma'arif Kesemen. The method in this study is qualitative, with data collection instruments in the form of observation, interviews, and documentation. The data analysis technique adopts the model from Miles and Huberman. With 10 students as research subjects. From the results of the study, it was obtained that the process of using truth or dare media was quite effective in learning. students who previously did not know the diversity of Indonesian culture now understand and are able to describe the diversity of Indonesian culture. Likewise, the students' responses when learning were very happy and enthusiastic. Based on the results of the study on Truth or Dare media, the ability to understand the diversity of Indonesian culture of fifth grade students after using truth or dare as a whole, the willingness to learn to understand the diversity of Indonesian culture of students was good with a value above the KKM. Therefore, Truth or Dare media can help students understand learning about the diversity of Indonesian culture.

Keywords: Learning Media, Truth Or Dare Cards, Learning Outcomes, Pancasila.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media truth or dare terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada pembelajaran pancasila di MI Ma'arif Kesemen. Metode dalam penelitian ini yaitu kualitatif, dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data mengadopsi model dari Miles dan Huberman. Dengan subjek penelitian sebanyak 10 siswa. Dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa proses penggunaan media truth or dare cukup efektif dalam pembelajaran. siswa yang sebelumnya tidak mengetahui keragaman budaya Indonesia kini menjadi paham dan mampu mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia. Begitu pula dengan respon siswa saat belajar sangat senang dan antusias. Berdasarkan hasil penelitian tentang media Truth or Dare, kemampuan untuk memahami keragaman budaya Indonesia siswa kelas V setelah menggunakan media truth or dare secara keseluruhan, kemauan untuk belajar memahami keragaman budaya Indonesia siswa sudah bagus dengan nilai lebih dari KKM. Oleh sebab itu, media Truth or Dare dapat membantu siswa memahami pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kartu Truth Or Dare, Hasil Belajar, Pancasila.

A. PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan juga memengaruhi kemajuan dan kemunduran sebuah negara. Pendidikan berkualitas tinggi menentukan pembuatan produk atau individu yang unggul dan kompetitif di era globalisasi. Di era modern seperti saat ini, kegiatan pembelajaran mengajarkan siswa tidak hanya kemampuan untuk memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan memecahkan masalah yang menghambat kemajuan suatu bangsa (Mertasari & Ganing, 2021).

Pendidikan formal adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Di sekolah, Pendidikan formal ini biasanya diberikan melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran didefinisikan sebagai “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber suatu pada suatu lingkungan belajar” menurut undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003).

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan karakter individu yang kelak akan menjadi individu yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungannya. Demikian halnya dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 (Salamadian, 2018) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja dan terorganisir untuk menciptakan suasana belajar yang berpusat pada keaktifan peserta didik dan berfokus pada pengembangan potensi, spiritualitas, penguasaan diri, kemandirian, intelektual, memiliki akhlak serta memiliki sikap terampil bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Jelas tersirat bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membuat orang cerdas dan mahir. Pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil dengan mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Ki Hajar Dewantara (Yanuarti, 2017) menyatakan bahwa “pendidikan adalah suatu hal penting dalam tumbuh kembang anak, memberikan segala hal pendidikan pada anak agar menjadi warga masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Artinya anak-anak dapat tumbuh menjadi anak-anak yang baik dan membanggakan jika mereka menerima pendidikan.

Lasmawan (2014) menyatakan bahwa pendidikan harus didasarkan pada keterampilan hidup (pendidikan keterampilan). Keterampilan adalah suatu kemampuan yang sangat penting bagi manusia agar dapat hidup mandiri. Keterampilan membantu siswa menjadi diri sendiri, berinteraksi dengan lingkungan sosial, mengambil keputusan berdasarkan konsekuensi, melindungi diri, keluarga, masyarakat dan negara, serta mampu mencapai tujuan dalam hidupnya.

Dalam proses belajar peserta didik akan dihadapkan oleh beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu PANCASILA. Pancasila merupakan mata pelajaran yang menjelaskan tentang landasan dan tujuan, sejarah bangsa Indonesia, dan Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membangun warga negara yang baik, memahami hak dan kewajibannya. Untuk itu setiap peserta didik diwajibkan untuk mempelajari mata pelajaran Pancasila. Namun banyak siswa yang tidak menyukai pendidikan Pancasila karena dianggap pelajaran yang kurang menarik.

Beberapa hal yang membuat pendidikan Pancasila kurang menarik, salah satunya adalah kurangnya kemampuan pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran serta memotivasi peserta didik. Menggunakan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. Guru harus lebih banyak menggunakan media pembelajaran pada saat ini. Agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik banyak media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media berbasis audio, Audio-Visual, media berbasis aplikasi digital dan masih banyak lagi.

Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada peserta didik. Ini membantu guru membuat pelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik. (Heru, 2020)

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga mendorong proses belajar pada siswa. Media Pembelajaran adalah bagian penting dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Ini adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung belajar, mulai dari buku hingga penggunaan perangkat elektronik di kelas. Media pembelajaran adalah cara kreatif dan sistematis untuk membuat pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa. Beberapa media pembelajaran yang paling

umum adalah salah satunya game edukasi seperti permainan kartu Truth or Dare.

Permainan Truth or Dare menggunakan dua macam kartu yaitu Truth dan Dare. Kartu "Truth" memiliki pertanyaan yang hanya dapat dijawab dengan "iya" atau "tidak" sedangkan kartu "Dare" memiliki pertanyaan yang hanya dapat dijawab dengan penjelasan yang sesuai.

Penggunaan media permainan truth or dare sangat penting karena dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, membuat mereka bersemangat untuk belajar baik secara kelompok maupun individu. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan media permainan ini akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI MA'ARIF KESEMEN, pada hari Selasa, 17 Desember 2024, hasil dari wawancara guru kelas V ibu Riza Sulistiyaningsih, S.pd. didapatkan informasi bahwa, guru masih menggunakan metode pembelajaran langsung. Guru tersebut kurang mengembangkan media pembelajaran yang seharusnya membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media pembelajaran yang berbentuk game edukasi yaitu permainan Truth or Dare.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti berniat melakukan penelitian yang berjudul "penggunaan media kartu Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Pancasila di Mi Ma'arif Kesemen".

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa kata-kata berdasarkan dengan hasil penelitian. Pernyataan (Rijal Fadli, 2021) deskripsi dari penelitian kualitatif merupakan metode penelitian dalam mengetahui fakta manusia maupun sosial yang menghasilkan gambaran yang mencakup semua komponen berupa kata-kata, laporan detail dari seseorang sebagai sumber, dan juga latar setting yang alami. Penelitian kualitatif dapat berupa hasil wawancara, catatan lapangan, observasi partisipasi atau dokumen-dokumen, sikap, pemikiran individu maupun kelompok yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian kualitatif dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual tentang fenomena dari pada penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif ini mendeskripsikan data lapangan yang diperoleh secara langsung dan memperoleh gambaran secara terperinci.

C. RESULTS AND DISCUSSION

Media pembelajaran Truth or Dare digunakan dalam pembelajaran Pancasila kelas V di MI Ma'arif Kesemen sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Permainan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan salam, doa bersama, serta mengondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar materi keragaman budaya Indonesia.

Selanjutnya, guru memperkenalkan media permainan kartu Truth or Dare kepada siswa, menjelaskan aturan permainan, dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Permainan ini menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan terkait materi.

Kartu Truth berisi pertanyaan seputar materi, sedangkan kartu Dare berisi tantangan yang mengharuskan siswa berinteraksi atau menampilkan pemahaman secara aktif. Permainan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru melaksanakan hampir seluruh langkah pembelajaran sesuai rencana. Guru juga memanfaatkan ice breaking berupa bernyanyi agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Kegiatan utama pembelajaran terdiri dari empat sintaks Game Based Learning, yaitu pemilihan permainan sesuai topik, penjelasan konsep, pelaksanaan permainan, dan merangkum pengetahuan yang diperoleh siswa selama bermain.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif dalam mengikuti permainan. Mereka fokus mendengarkan penjelasan guru dan antusias dalam menjalani permainan Truth or Dare.

Observasi terhadap guru menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan kategori sangat baik, terutama pada aspek pembukaan dan penutupan pelajaran serta saat memberi poin pada siswa.

Namun, pada aspek pemantik pertanyaan guru dinilai kurang optimal karena belum sepenuhnya menggali pengetahuan awal siswa sebelum memulai materi. Hal ini menjadi evaluasi untuk peningkatan proses pembelajaran selanjutnya.

Sementara itu, observasi siswa menunjukkan bahwa mereka aktif merespons salam dan doa, serta terlibat dalam kegiatan seperti menyanyi dan menyimpulkan materi. Keterlibatan ini mencerminkan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

Beberapa siswa masih tampak kurang siap dalam memulai pelajaran dan belum maksimal dalam menjawab pertanyaan pemantik, namun secara keseluruhan keterlibatan mereka tergolong cukup baik hingga sangat baik.

Guru kelas V, ibu Riza Sulistiyaningsih, dalam wawancara menyatakan bahwa siswa sudah mampu memahami keragaman budaya Indonesia meskipun masih ada yang perlu pendampingan lebih lanjut.

Ia juga menyampaikan bahwa siswa sudah dapat mengidentifikasi unsur-unsur budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan kesenian daerah setelah mengikuti permainan.

Dari sisi sikap, siswa dinilai mampu menghargai perbedaan budaya antar daerah dan memahami pentingnya menjaga keragaman sebagai kekayaan bangsa Indonesia.

Sebelum menggunakan media ini, guru lebih sering menggunakan media audiovisual seperti video animasi atau presentasi power point, yang dirasa kurang melibatkan siswa secara langsung.

Penggunaan permainan Truth or Dare memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran. Guru menilai permainan ini sebagai inovasi yang membantu mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar.

Siswa merasa tertantang sekaligus senang karena materi disampaikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, bukan hanya ceramah atau penugasan biasa.

Dari wawancara dengan salah satu siswa bernama Syafa, ia mengaku lebih memahami budaya Indonesia dan pentingnya menjaga serta menghargainya setelah bermain Truth or Dare.

Syafa juga menyebutkan bahwa unsur budaya seperti bahasa daerah, lagu tradisional, dan adat istiadat menjadi lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan aktivitas bermain.

Melalui kegiatan ini, siswa juga belajar untuk menghargai teman-teman yang berbeda latar belakang, menunjukkan sikap toleransi dan saling menghormati.

Pembelajaran terasa lebih hidup karena siswa terlibat aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam menyelesaikan tantangan dari kartu permainan.

Dalam proses pembelajaran, setiap kelompok terdiri dari lima siswa. Mereka bergantian memutar spin wheel dan memilih kartu Truth atau Dare secara acak.

Permainan berlangsung dinamis dan penuh semangat karena siswa ingin mendapatkan

poin tertinggi untuk kelompoknya.

Guru memberikan poin untuk jawaban yang benar atau tantangan yang berhasil diselesaikan dengan baik, sehingga ada unsur kompetisi sehat dalam permainan.

Kegiatan ini memupuk rasa percaya diri siswa untuk tampil di depan kelas serta menjawab pertanyaan dengan argumentasi yang jelas.

Setelah permainan selesai, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Ini dilakukan agar siswa dapat merefleksikan apa yang telah dipelajari.

Gambar dokumentasi memperlihatkan siswa yang antusias dan aktif dalam mengikuti permainan serta saat menyampaikan kesimpulan di akhir pembelajaran.

Guru menyampaikan bahwa kehadiran media permainan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penilaian terhadap hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan, terlihat dari nilai lembar kerja siswa (LKPD) yang didominasi kategori baik dan sangat baik.

Lima dari sepuluh siswa memperoleh nilai 90, tiga siswa mendapatkan nilai 80, dan dua siswa memperoleh nilai 70, menunjukkan tren peningkatan dari sebelumnya.

Nilai-nilai tersebut menjadi indikator bahwa pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan media Truth or Dare.

Media permainan ini ternyata bukan hanya menarik, tetapi juga membantu dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret melalui diskusi dan praktik.

Penggunaan permainan juga mampu mengembangkan kemampuan sosial siswa, seperti bekerja dalam tim, berdiskusi, dan saling menghargai pendapat teman.

Dari segi efektivitas waktu, permainan ini cukup efisien bila guru mampu mengelolanya dengan baik sesuai alur pembelajaran yang telah dirancang.

Meskipun ada tantangan dalam penerapan seperti potensi keributan, namun manfaat yang diperoleh lebih besar jika guru bisa mengatur dinamika kelas dengan baik.

Guru diharapkan dapat terus mengeksplorasi metode-metode pembelajaran inovatif lainnya yang relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan karakteristik materi.

Media Truth or Dare dapat dijadikan contoh praktik baik dalam pembelajaran tematik atau berbasis projek di jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran Pancasila yang sebelumnya dianggap membosankan, kini bisa menjadi pelajaran yang dinantikan siswa karena menyenangkan dan bermakna.

Guru perlu terus meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan, guru didorong untuk melakukan refleksi dan inovasi dalam metode serta media pembelajaran.

Keberhasilan penerapan media Truth or Dare juga bergantung pada kesiapan guru dan siswa dalam memahami tujuan serta cara bermainnya.

Melalui refleksi bersama, guru dan siswa bisa mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk perbaikan ke depan.

Siswa menunjukkan rasa puas terhadap pembelajaran karena merasa dihargai, dilibatkan, dan diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat mereka.

Sebagian siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan selama permainan berlangsung.

Permainan edukatif seperti Truth or Dare memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak harus kaku, tetapi bisa menyenangkan tanpa mengabaikan tujuan akademik.

Dengan pendekatan ini, guru bisa menjembatani materi pembelajaran dengan pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa.

Dalam konteks pendidikan karakter, permainan ini juga melatih kejujuran, keberanian, serta sikap menghargai proses dan hasil belajar.

Kegiatan seperti ini sebaiknya dijadikan bagian dari strategi rutin dalam pembelajaran, khususnya untuk materi-materi yang memerlukan pemahaman nilai dan sikap.

Sebagai kesimpulan, media permainan Truth or Dare terbukti menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran Pancasila.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media truth or dare dalam pembelajaran pancasila pada siswa kelas 5 terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, membangun rasa percaya diri, serta mendorong pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media kartu Truth or Dare merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Hairunisa, F. S. (t.thn.). kemampuan menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas XI IPS Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. 1-10.
- Anisawati, M. C. (2021). Pengaruh Model Rountable Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 288-299.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Bastin, Nahason. (2022). *Keterampilan Literasi, Membaca Puisi, dan Menulis*. Sidoarjo: Play Book.
- Bogdan dan Taylor.(2010). Dalam J. Moleong, Lexy.1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Peadja Karya. Hlm 4.
- Dwi Anggeraeni, D. Y. (2023). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 243-252.
- Eduka, T. K. (2022). *Bestie Book Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII, VIII, & IX*. Malang: Cmedia.
- Fadhillah, Dilla. (2022). *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*. Sukabumi: CV. Jejak
- Heriyanto. (2021). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Komalawati. 2012. *Panduan Menulis Esai Sastra*. Cirebon: TPC Publisher Tangerang.
- Mahajani, Novita Putri. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Kata Dengan Menggunakan Media Kotak Elkonin di Kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo.
- Priyatiningrum, D. (2022). *Mari Belajar Bahasa Indonesia*. Magelang: Pen Fighters.
- Rahayu, F. I. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdiferensi. *Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management*. karta. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 229-240.
- Rizki Desriani, K. A. (2020). *Metamorfosis Teks Eksplanasi dalam Kehidupan*. Medan: Guepedia.
- Septian Ningsih, H. A. (2024). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas IX SMA. *Jurnal Pesastra*, 83-91
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,.Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.