

Pengaruh Penerapan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan

Ima Siti Fatimah

(PGSD, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

E-mail: Imafatimah0201@gmail.com

Submitted: 18-08-2023

Accepted: 28-08-2023

Published: 25-09-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar siswa dalam mata pembelajaran PPKn kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Kalimanggiswetan yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan sebelum menggunakan Media *Truth or Dare* masih Kurang dengan nilai rata-rata 57,83. (2) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan setelah menggunakan Media *Truth or Dare*, Baik dengan nilai rata-rata 76,31. (3) Terdapat Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000*.

Kata kunci: Truth or Dare, Hasil Belajar, PPKn

Abstract

This study aims to determine the effect of media truth or dare on student learning outcomes in the fifth grade PPKn subject at SDN 2 Kalimanggiswetan. This research is a Pre-experimental study with a non-equivalent control group design. The population in this study was all fifth-grade students at SD Negeri 2 Kalimanggiswetan, totaling 19 students. The sampling technique in this study is total sampling. The data collection technique used in this study is a test. The data analysis techniques used in this study are the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of the survey showed that. PPKn learning outcomes for Class V students at SDN 2 Kalimanggiswetan, Kalimanggis District, Kuningan Regency, before using Truth or Dare Media, were still lacking, with an average score of 57.83. PPKn learning outcomes for Class V students at SDN 2 Kalimanggiswetan, Kalimanggis District, Kuningan Regency, after using Media Truth or Dare, were good, with an average score of 76.31. Truth or Dare Media influences PPKn Learning Outcomes of Class V SDN 2 Kalimanggiswetan with an asymptotic value of Sig. (2-tailed) 0.000.

Keywords: Truth or Dare, Learning Outcomes, PPKn

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa itu harus diberikan kepada semua orang di Indonesia dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan secara umum berfungsi sebagai proses kehidupan yang membantu setiap orang mengembangkan diri mereka sendiri untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan. Karena itu, orang dididik menjadi orang yang bermanfaat bagi negara, bangsa, dan dunia. Pendidikan pertama yang diterima setiap orang di lingkungan keluarga (pendidikan informal), sekolah (pendidikan formal), dan masyarakat (pendidikan nonformal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang diterima seseorang secara sadar atau tidak sadar dari pengalaman sehari-hari mereka, sejak lahir hingga meninggal.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat didefinisikan secara sederhana sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi mereka secara fisik dan spiritual sesuai dengan norma dan prinsip masyarakat.

Siswa akan lebih terlibat langsung dalam pembelajaran, yang akan membuat pembelajaran jauh lebih bermakna. Siswa tidak hanya memperhatikan materi secara diam-diam, tetapi mereka juga berpartisipasi dalam diskusi dengan guru dan siswa lainnya selama pembelajaran, yang membuat pengalaman belajar lebih mudah bagi siswa untuk memahami konsep pelajaran. Terdapat komunikasi yang baik antara siswa dan pendidik agar siswa terlibat dalam pembelajaran. Menurut Wahid (2018), media pembelajaran merupakan komponen penyesuaian pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh guru agar mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk pengajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai wadah untuk pesan yang disampaikan oleh penyalur, yang dalam hal ini adalah guru, dan disampaikan kepada penerima, yaitu siswa.

Siswa merasa materi PPKn sangat membosankan. Akibatnya, mereka menjadi kurang tertarik, bosan, dan bahkan malas untuk belajar. Dalam rangka mencegah kesalahan persepsi ini pada siswa, guru harus menggunakan alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran di SDN 2 Kalimanggiswetan Kelas V, peneliti menemukan bahwa ada masalah dengan pembelajaran PPKn. Hasil belajar mereka sangat rendah, 57,83, karena guru hanya menggunakan metode ceramah untuk mengajar materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menggunakan media permainan *Truth or Dare* untuk mendukung proses pembelajaran PPKn.

Penelitian pendahuluan menemukan bahwa 90% siswa di kelas V SDN 2 Cipancur dan SDN 2 Kalimanggiswetan tidak pernah menggunakan media permainan dalam pembelajaran. Siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat tertarik jika pembelajaran PPKn dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Namun, guru belum pernah memasukkan kegiatan permainan ke dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran PPKn. Dengan demikian, hasil belajar siswa harus ditingkatkan dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran. Media

pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Purnomo, 2014).

Program pendidikan kewarganegaraan adalah alat untuk membantu orang menjadi warga negara Indonesia dengan rasa cinta tanah air dan rasa kebangsaan (Yuniarsih dan Kamaludin, 2021). Pendidikan kewarganegaraan adalah bagian penting dari pendidikan untuk meningkatkan komitmen berbangsa dan bernegara Indonesia secara global. Salah satu tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menangani masalah kewarganegaraan; berpartisipasi secara bermoral dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; dan tumbuh secara demokratis dan positif untuk membentuk diri mereka sesuai dengan sifat masyarakat (Trisiana, 2020). Tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas, pendidikan kewarganegaraan memiliki dan sejalan dengan tiga fungsi utama pendidikan kewarganegaraan yaitu meningkatkan kecerdasan warganegara (*civic intellegence*), meningkatkan tanggung jawab warganegara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warganegara (*civic participation*). Tiga kemampuan ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran PPKn tidak hanya terfokus pada guru memberikan materi, tetapi juga membantu siswa berbicara dan berpartisipasi dalam diskusi di kelas. Jadi, tolak ukur proses pembelajaran terletak pada bagaimana siswa belajar dan bagaimana guru menjadi fasilitator yang baik (Astuti dkk, 2020). *Truth Or Dare* merupakan media dapat membantu siswa memahami pelajaran. Pembelajaran PPKn 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. Sebuah penelitian Ikmal dan Hayatilah (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan lebih baik.

2. METODE

Penelitian ini akan di laksanakan di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat dan akan di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif yakni metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan angka dan data. Jenis penelitian yang di pakai adalah quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan rancangan Nonequivalent control group desain. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang tidak di pilih secara random. Keduanya diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk melihat pengaruh utama variabel bebas dan variabel terikat.

Populasi penelitian yaitu semua siswa SDN 2 Kalimanggiswetan. Pertimbangan memilih kelas tersebut itu karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas masih banyak siswa yang belum paham tentang materi yang di ajarkan sehingga memerlukan metode pembelajaran yang berbeda. Adapun sampel yang di ambil dalam penelitian ini untuk diberikan pembelajaran dengan media *truth or dare* adalah siswa kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 2 Cipancur yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas sebagai kelas kontrol. Penulis menggunakan teknik wawancara, tes dan dokumentasi. Data yang

diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan di analisis dengan hasilnya dapat menjawab tujuan penelitian melalui uji prasyarat analisis dan uji Normalitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji prasyarat menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelas kontrol terhadap data *posttest* kelas kontrol sebesar 0,037 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,077. Jadi kesimpulannya adalah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena lebih dari 0,05.

Tabel 3.1 Data *Posttest* Kelas Control dan *Posttest* Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas kontrol	,187	19	,065	,853	19	,037
Kelas Eksperimen	,191	19	,080	,895	19	,077

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data hasil *posttest* setelah menerapkan Media *truth or dare* pada siswa Kelas V di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan memperoleh nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi sebesar 100, dan memperoleh rata-rata sebesar 76,31, berkategori Baik berada di atas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70. Hal ini membuktikan bahwa penerapan Media *truth or dare* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa Kelas V di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan.

Media kartu bermain berbasis *truth or dare* berada dalam kategori valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan. Kelayakan penggunaan media kartu bermain berbasis *truth or dare* disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut. Faktor pendukung keberhasilan yang pertama, yakni media pembelajaran kartu bermain *truth or dare* telah sesuai dengan kebutuhan siswa serta karakteristik siswa. Media yang disenangi oleh anak-anak dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya pun bisa lebih maksimal (Nea, 2021).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa

- 4.1 Hasil Belajar Tematik Muatan PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan sebelum menggunakan Media Truth or Dare masih Kurang dengan nilai rata-rata 53,69.
- 4.2 Hasil Belajar Tematik Muatan PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan setelah menggunakan Media Truth or Dare , Baik dengan nilai rata-rata 76,31.

4.3 Terdapat Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000.

5. REFERENSI

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astuti dkk, (2020). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) Pada Pembelajaran Ppkn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lersing. *Journal Science and Education*, 1(2).
- Sudarwan, D. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fahrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *AT-TAFKIR: Jurnal Pendidikan, Hukum dan Sosial Keagamaan*, 11 (1).
- Cefi, F., dkk, (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa Sesuai Nilai Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 9 (1)
- Meuthia, K., dkk,(2017). Hubungan Antar Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mapel IPA Pada Kelas V SDN Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unsyiah*, 2 (1), pp 61-77
- Mahmud, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkahlangkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*; 37 (1).
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1)., pp 171-187.
- Joni, P. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pembelajaran IPA Di SMPN 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (2)
- Nea, S.R. dan Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berhasil Truth Or Dare Toel Pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (3).
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Anita, T. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10 (2), pp 31-41
- Wahid Abdul, (2018). Pentingnya Media Pembelajran Alam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*, 5 (2)
- Yekti Hartati, (2021). “ *Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang kepercayaan dir peserta didik* “. Yogyakarta : Patnerdesain.id.
- Yuniarsih, R., & Kamaludin, K. (2021). Pengaruh Gaya Belajar dan Pemanfaatan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(2), 311-317. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2814>