

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PADA
MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nurul Faizah¹, Ika Ari Pratiwi², Wawan Shokib Rondli³

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹202133155@std.umk.ac.id, ²ika.ari@umk.ac.id, ³wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low critical thinking skills of fourth grade students at Kembangan State Elementary School when carrying out learning activities in class, especially on the content of Pancasila Education. This research aims to see the effectiveness of the Truth or Dare card media in the Problem Based Learning model in improving the critical thinking skills of fourth grade elementary school students. This research uses the quantitative Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest method. Data collection techniques include interviews and documentation. This research instrument uses a written test. The data analysis technique uses the normality test, paired sample t-test and n-gain test. The results show an increase in the pretest score on the posttest, this can be seen in the paired sample t-test with a significance value of <0.05 , namely 0.001. Meanwhile, the calculation results using the N-Gain test show a score of 0,6535 which is based on the results of the interpretation of the percentage gain (g) that the value of 0,6535 is in the normalized gain value ($0.30 \leq g < 0.70$) which has a moderate interpretation in the quite effective category.

Keywords: Truth or Dare Media, Problem Based Learning, Critical Thinking.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Kembangan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada muatan Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas media kartu *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Pre-Eksperimental Design One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan tes tertulis. Teknik analisis data yaitu menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test* dan uji *n-gain*. Hasil menunjukkan adanya kenaikan nilai *pretest* pada *posttest*, hal ini dapat dilihat pada Uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,001. Sedangkan hasil perhitungan menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan skor 0,6535 yang berdasarkan hasil tafsiran presentase gain (g) bahwa nilai 0,6535 Berada di nilai gain ternormalisasi ($0,30 \leq g < 0,70$) memiliki interpretasi sedang dengan kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Media Truth or Dare, Problem Based Learning, Berpikir Kritis.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan dan kemajuan manusia. Pendidikan menjadi pondasi utama dalam pembentukan karakter, ketrampilan, dan pengetahuan individu. Melalui proses Pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi diri, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta memahami nilai-nilai moral dan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. (Hidayatullah et al., 2022) menjelaskan bahwa Pendidikan berperan sebagai sarana yang penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang kritis dan mandiri. Oleh karena itu, setiap individu dituntut untuk terus berkembang dalam memahami berbagai ilmu pengetahuan. Ilmu-ilmu tersebut harus diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga setiap orang dapat bertransformasi menjadi pribadi yang unggul, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam berinteraksi dengan masyarakat.

Melihat situasi dunia pendidikan saat ini, jelas bahwa kita sangat membutuhkan generasi muda yang cakap dan memiliki pemikiran kritis. Para peserta didik tidak hanya dituntut

untuk menyelesaikan tugas atau meraih nilai yang baik tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Menurut (Aida et al., 2019) Berpikir kritis adalah keterampilan yang berfokus pada hal-hal yang masuk akal, dengan cara mengaitkan fakta lama dan baru untuk mendukung pengambilan keputusan. Sementara itu menurut (Putri, Pratiwi, & Masfuah, 2023) kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat Sekolah Dasar di Indonesia masih tergolong rendah.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga kemampuan berpikir kritis mereka berkembang secara bertahap. (Simbolon & Naeklan, 2017) Mengemukakan bahwa rasa senang siswa akan terbentuk jika memiliki ketertarikan terhadap sesuatu dan akan cenderung memberikan perhatian yang besar karena jika siswa memiliki rasa senang terhadap pembelajaran, maka kemampuan berpikir siswa juga akan meningkat. Pada proses pembelajaran guru harus dapat

menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menciptakan inovasi pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan minat siswa. Sejalan dengan pendapat (Ulum, Sumarwiyah, & Pratiwi, 2019) Model serta media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi para siswa. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, terutama dalam aspek keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, keberanian untuk melakukan tindakan positif, serta kesungguhan dalam melaksanakan berbagai tugas.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pendidikan adalah prosesnya (Widiyastuti, Rondli, & Ismaya, 2024). Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dalam melatih siswa agar menjadi individu yang mandiri dan mampu berpikir kritis adalah melalui pemilihan media serta model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model *Problem Based Learning*. Menurut (Kurniawan et al.,

2023) Model *Problem Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah-masalah nyata sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. Model ini merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif bagi siswa. Melihat hasil penelitian terdahulu oleh (Kurniawan et al., 2023) disimpulkan bahwa selain memperbaiki pemahaman konsep peserta didik, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa.

Secara umum, setiap proses pembelajaran memerlukan media sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut (Fatmawati, Hamidah, & Rondli, 2023) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. (Aqna, Pratiwi, & Rondli, 2024) menjelaskan Kegiatan pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan dampak yang signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan jika media pembelajaran tidak dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran

bertujuan untuk mengarahkan perhatian peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, dan membantu mereka dalam memahami informasi dengan lebih cepat. Pemilihan media yang tepat juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga materi lebih mudah diterima dan dipahami. (Nofriyadi, Pratiwi, & Setiawan, 2022). Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya adalah media *Truth or Dare* yang dianggap efektif dalam mengarahkan peserta didik pada materi pelajaran sekaligus mendorong mereka untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian (Ni'mah, 2023) bahwa media game dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Permainan *Truth or Dare* berasal dari istilah "*Truth*" dalam bahasa Inggris yang berarti kebenaran, dan "*Dare*" yang berarti tantangan. Permainan ini menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu "*Truth*" dan kartu "*Dare*". Kartu "*Truth*" berisi pertanyaan yang jawabannya bersifat

"iya" atau "tidak", sementara kartu "*Dare*" memuat pertanyaan yang memerlukan penjelasan atau elaborasi dengan alasan yang sesuai. Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* adalah dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media permainan memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri Kembangan pada tanggal 2 September 2024 ditemukan beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang teridentifikasi adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pelajaran Pendidikan Pancasila salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang masih bersifat satu arah dimana guru menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun kurikulum sudah menekankan pentingnya berpikir kritis, Sebagian siswa masih cenderung menghafal fakta tanpa

memahami atau mengalisis informasi lebih lanjut. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi turut menjadi faktor penghambat dalam penyampaian materi. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu merangsang pemikiran kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong.

Metode pengajaran yang masih banyak diterapkan di kelas saat ini cenderung berfokus pada teori dan hafalan, yang kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Salah satu pendekatan yang dapat dioptimalkan adalah model *Problem Based Learning* yang mengedepankan pemecahhan masalah nyata dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi kehidupan sehari-hari. (Aisyah, Rondli, & Darmuki, 2025) menjelaskan pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu model

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hardianti et al. (2022) yang berjudul "*Pengaruh Permainan Truth or Dare pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Truth or Dare sebagai media pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di tingkat SMA. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ima Siti Fatimah (2023) dengan judul "*Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000*.

Penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian

sebelumnya. Keterbaruan atau hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek dan variabel terikat. Penelitian yang akan dilakukan saat ini menerapkan penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning* namun dengan fokus yang berbeda yakni untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong di kelas IV SD Negeri Kembangan. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana media permainan ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa SD yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada hasil belajar di tingkat SMA.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Kembangan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SD Negeri Kembangan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Keefektifan Penggunaan Media Kartu *Truth or Dare* Pada Model *Problem Based Learning* Terhadap

Kemampuan Berpikir kritis Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Kembangan”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dalam *Pre-Eksperimen Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikannya perlakuan dan diberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu *truth or dare* pada model *Problem Based Learning*. Menurut (Saputra et al., 2017) *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan metode eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang hanya menerima satu perlakuan tanpa ada kelompok pembandingan.

Adapun skema desain penelitian *one-group pretest-posttest design* yaitu:

Tabel 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

pretest	treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*) sebelum dilakukan perlakuan

X = dilakukan Perlakuan (*treatment*)

O_2 = tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain subyek tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan disebut *Pretest* (O_1) untuk mendapatkan siswa yang memiliki masalah dalam kemampuan berpikir kritis, maka dilakukan *treatment* (X). setelah dilakukam perlakuan kepada siswa yang mengalami masalah, maka diberikan lagi tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sesudah dikenakan variable eksperimen (X), Dalam *posttest* akan didapatkan data hasil dari eksperimen dimana kemampuan berpikir kritis siswa meningkat atau tidak ada perubahan sama sekali, dibandingkan O_1 dan O_2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan t- test.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir

kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi Pola hidup gotong royong. Data yang telah diperoleh telah diuji menggunakan program *SPSS* yaitu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Di bawah ini adalah tabel dari pengujian normalitas.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil pretest	.159	22	.157	.937	22	.175
Hasil posttest	.150	22	.200 ^a	.928	22	.113

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data dari *SPSS 30.0*

Berdasarkan table 1, Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* jika sig > 0.05 maka data berdistribusi normal sedangkan jika sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal, pada *pretest* (sebelum perlakuan) adalah 0,937 dengan signifikansi 0,175 dengan df sebesar 22 begitupun juga dengan nilai *Shapiro-Wilk* untuk *posttest* (sesudah perlakuan) adalah 0,928 dengan nilai signifikansi 0,113 maka dengan demikian diketahui bahwa data *pretest* (sebelum perlakuan) maupun *posttest* (sesudah perlakuan) merupakan data yang berdistribusi normal karena dibuktikan dengan nilai signifikansi *pretest* (sebelum perlakuan) sebesar 0,175 >

0,05 dan pada nilai signifikansi *posttest* (sesudah perlakuan) sebesar 0,113 > 0,05. Selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik perlu dilakukan Uji T (*paired sample T-test*). Berikut merupakan tabel hasil Uji T (*paired sample T-test*).

Tabel 3 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil pretest	52.2727	22	9.47770	2.02065
	Hasil posttest	82.7273	22	9.72567	2.07352

Sumber : Data peneliti (diolah menggunakan SPSS 30.0)

Berdasarkan table 2, hasil pengujian *Paired Sample T-test* menunjukkan perbedaan rata-rata (*Mean*) pada nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* sebesar 52,27 dan *posttest* sebesar 82,72 dengan jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel sebanyak 22 siswa. Karena nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada *pretest* 52,27 < 82,72. hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai setelah perlakuan atau intervensi dilakukan. Perbedaan rata-rata ini mengindikasikan bahwa metode atau perlakuan yang diberikan memiliki dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk selanjutnya akan dilakukan uji *N-Gain* untuk

mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning*. Berikut merupakan tabel hasil uji coba *Ngain*.

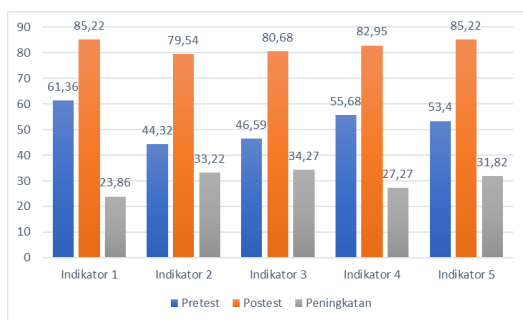
Tabel 4 Uji N-Gain

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	22	.38	1.00	.6535	.17425
Ngain_persen	22	37.50	100.00	65.3547	17.42493
Valid N (listwise)	22				

Sumber : Data peneliti (diolah menggunakan SPSS 30.0)

N-Gain merupakan perbedaan kemampuan peserta didik terhadap berpikir kritis. Perhitungan nilai tersebut diperoleh dari kemampuan atau penguasaan konsep materi yang telah dipahami oleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada soal uraian. Berdasarkan perolehan data tersebut akan dicari sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan rumus *N-Gain*. Nilai *N-Gain* dapat dilihat dari kolom mean pada table 3 hasil uji *N-Gain*, nilai diatas menunjukkan skor 0,6535 yang berdasarkan hasil klasifikasi presentase gain (g) bahwa nilai 0,6535 Berada di nilai gain ternormalisasi ($0,30 \leq g < 0,70$) memiliki interpretasi sedang. Hal ini

menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil Uji *N-Gain* setiap indikator dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 1 peningkatan kemampuan berpikir kritis

Pada Grafik 1 menunjukkan bahwa hasil uji *N-Gain* pada setiap indikator kemampuan berpikir kritis terdapat peningkatan di setiap indikator. Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada masing-masing indikator memiliki hasil yang berbeda saat sebelum dan sesudah penggunaan media *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning*. Terdapat lima indikator pada kemampuan berpikir kritis. Indikator pertama memberikan penjelasan sederhana sebesar 0,45 dengan peningkatan pada kriteria sedang. Indikator kedua membangun keterampilan dasar sebesar 0,50

dengan peningkatan pada kriteria sedang. Indikator ketiga membuat kesimpulan sebesar 0,50 dengan peningkatan pada kriteria sedang. Indikator keempat memberikan penjelasan lebih lanjut sebesar 0,47 dengan peningkatan pada kriteria sedang. Indikator kelima dugaan dan menetapkan strategi dan taktik sebesar 0,52 dengan peningkatan pada kriteria sedang. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan (Ardyanto et al., 2018) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, menyusun strategi, dan menetapkan taktik. Keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membuat keputusan yang lebih baik dalam situasi yang melibatkan kerjasama sosial.

B. Pembahasan

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan untuk meningkatkan berpikir kritis dengan diawali pemberian soal pretest untuk peserta didik fase B khususnya pada

penelitian ini adalah kelas IV, kemudian barulah peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan media *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning*. Pada kegiatan inti pembelajaran, alur kegiatan disesuaikan dengan sintaks *Problem Based Learning*, menurut (Hakim et al., 2020) sintak model *Problem Based Learning* yaitu 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar 3) Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.



Gambar 1 Orientasi Siswa Terhadap Masalah

Penerapan media kartu *Truth or Dare* dalam model *Problem Based Learning* dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Hal

ini sejalan dengan pendapat (Sagala et al., 2023) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran. Penerapan metode ini dimulai dengan memberikan skenario atau permasalahan yang berkaitan dengan pola hidup gotong royong. Skenario yang diberikan dirancang agar sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mereka dapat dengan mudah menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal teori tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam berbagai situasi.

Rencana yang sudah diberikan tersebut, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan tantangan yang ada di dalam kartu *Truth or Dare*. Menurut (Utami, 2019) media *Truth or Dare* adalah media pembelajaran yang pemakaiannya dengan cara membentuk kelompok dan menerapkan kegiatan belajar sambil bermain menggunakan kartu *Truth dan Dare*. Kartu ini terdiri dari

dua jenis, yaitu *Truth* yang berisi pertanyaan analitis terkait skenario, dan *Dare* yang berisi tantangan praktik yang harus dilakukan siswa untuk membuktikan pemahaman mereka tentang nilai gotong royong. Misalnya, dalam kartu *Truth* siswa diminta menjawab pertanyaan seperti "Apa manfaat gotong royong dalam kehidupan sehari-hari?" Sementara itu, dalam kartu *Dare*, siswa bisa mendapatkan tantangan seperti "Bekerjasamalah dengan temanmu untuk merapikan meja kelas dalam waktu dua menit". Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya belajar melalui teori tetapi juga melalui pengalaman langsung yang membantu mereka memahami pentingnya gotong royong secara konkret.



Gambar 2 mengorganisasi siswa untuk belajar

Pada tahap diskusi dan pemecahan masalah, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan mencari solusi terbaik terhadap tantangan yang mereka

hadapi. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong mereka untuk berpikir kritis dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, serta mencari solusi yang paling efektif. Sependapat dengan (Aprina et al., 2024) bahwa model *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan cara mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab masalah, dan mencari solusi terbaik. Dalam proses ini, siswa juga diajak untuk berpikir secara aktif dengan teman sekelompoknya, sehingga mereka belajar bagaimana bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mengembangkan kemampuan komunikasi.

Dalam pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan yang melibatkan beberapa tahapan yang melibatkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan presentasi perwakilan kelompok, yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Setelah dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil setiap kelompok akan diberikan LKPD yang berisi panduan dan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membantu mereka memahami dan mendalami konsep gotong royong lebih dalam. LKPD ini berisi tugas-tugas yang

harus mereka diskusikan bersama seperti mendeskripsikan contoh-contoh gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana cara mereka bisa menerapkannya dalam proyek kelompok. Siswa harus mampu berpikir kritis untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Rifdah, Pratiwi, & Fardani, 2023)



Gambar 3 membimbing penyelidikan kelompok

Tantangan yang telah selesai, maka setiap kelompok diminta untuk menafsirkan hasil diskusi mereka di depan kelas. Presentasi ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan argumentatif. Selain itu, sesi refleksi juga dilakukan untuk menyalakan pembelajaran yang telah berlangsung. Siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari, bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi pemahaman mereka tentang gotong royong, serta bagaimana mereka dapat

menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Saprudin & Nurwahidin, 2021) Ketika siswa dan guru selalu melaksanakan refleksi setiap minggunya, maka akan banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan tersebut. Seperti bisa memahami tentang arti dan maksud akan materi yang telah dipelajari, dapat mengerti apa yang harus dilakukan yang kemudian bisa memahami apa yang harus dilakukan selanjutnya, bisa memahami tentang bagaimana kebiasaan gaya belajar di dalam kelas serta dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang baik yang seharusnya dilakukan.



Gambar 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Hasil dari penerapan metode ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih mampu menganalisis suatu permasalahan secara kritis. Pembelajaran yang awalnya pasif

berubah menjadi lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi dan diskusi. (Nugraheni, Ismaya, & Rondli, 2023) mengemukakan jika penerapan model pembelajaran akan lebih maksimal jika dipadukan dengan media pembelajaran sebagai penunjang pemahaman siswa. Dengan demikian, penerapan kartu *Truth or Dare* dalam model *Problem Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini didukung pendapat (Wulandari et al., 2023) bahwa salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Kemudian (Muhaymin & Syahrir, 2024) mengungkapkan pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif.



Gambar 5 menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga terlihat dari perubahan dalam pola diskusi dan interaksi di kelas. Jika sebelumnya hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi setelah penerapan metode ini hampir seluruh siswa terlibat dalam diskusi. Mereka lebih terbiasa mendengarkan pendapat teman, memberikan tanggapan yang relevan serta mengajukan pertanyaan yang lebih kritis. Selain itu, ketika menghadapi tantangan dalam kartu *Truth or Dare* siswa tidak hanya berusaha menemukan jawaban tetapi juga mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi serta dampaknya.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tantangan mampu melatih siswa untuk berpikir lebih sistematis dan kritis dalam menghadapi suatu permasalahan. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Rahmadana et al., 2023) bahwa model *Problem Based Learning*

sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dan serta mampu dalam membiasakan peserta didik untuk berpikir secara kritis.

Hasil dari tes dan observasi di kelas serta refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Mereka merasa lebih mampu memahami konsep gotong royong secara lebih mendalam dan menyadari bahwa berpikir kritis adalah keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Niemi, 2022) Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis guru PPKn membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih ditekankan pada proses pembentukan pengetahuan siswa secara aktif serta membentuk pribadi siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kartu *Truth or Dare* dalam model *Problem Based Learning* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama dalam memahami dan menerapkan konsep

gotong royong dalam Pendidikan Pancasila, baik dalam aspek analisis, penyusunan argumen, maupun evaluasi solusi terhadap suatu permasalahan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan penyajian hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari peneliti sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning*. Dari Hasil perhitungan SPSS 30.0 Hasil uji *paired sampel t-test* yang menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai rata rata pretest sebesar 52,27 mengalami kenaikan pada nilai rata-rata *posttest* dengan hasil lebih tinggi yaitu sebesar 82,72.
2. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada *Problem Based Learning*. Hasil dari uji *N-Gain* menunjukkan skor 0,6535 yang memiliki tafsiran presentase gain (g) bahwa nilai 0,6535

Berada di nilai gain ternormalisasi ($0,30 \leq g < 0,70$) memiliki interpretasi sedang dan memperoleh presentase *N-Gain* sebesar 65,35% dengan kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, T. N., Anggoro, S., & Andriani, A. (2019). Analisis Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Poe (Predict-. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 164–172.
- Aisyah, N., Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 02 Purwosari Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1323, 7214–7227.
<https://doi.org/10.1016/j.molstruc.2024.140774>
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990.
- Aqna, Z. K., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). Hubungan minat belajar berbantuan media powerpoint interaktif dengan hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SDN Gugus. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Fatmawati, L., Hamidah, S., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Mata Pelajaran PPKn Di SDN Cangkring. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 1(April), 346–358.
- Hakim, M. A. A., Sunarto, & Totalia, S. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret*, 2(2), 1–13.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36.
<https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Muhaymin, S., & Syahrir, M. (2024). Penerapan Media Truth Or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia kegiatan , tetapi membantu menciptakan kondisi yang kon. 2(5).
- Ni'mah, R. (2023). Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 99–112.
<https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i2.200>
- Niami, D. (2022). Upaya guru PPKn meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan, November*, 379–386.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167.
<https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli,

- W. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Iii Sdn Bintoro 16 Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657–3665.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1218>
- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). Model Student Team Achievement Division Berbantuan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1769–1776.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Rahmadana, J., Khawani, A., & Roza, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 224–230.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4278>
- Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV SDN Mayonglor 04 Jepara. *Islamika*, 5(2), 690–703.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3142>
- Sagala, A. F. H., Mariani, M., & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1571–1581.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2336>
- Saprudin, M., & Nurwahidin. (2021). Implementasi metode diferensiasi dalam refleksi pembelajaran pendidikan agama islam. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 75(17), 399–405.
- Saputra, A., Mulyadiprana, A., & Indihadi, D. (2017). *Penggunaan Media Pop-up sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik*. 4(2), 76–84.
- Simbolon, & Naeklan. (2017). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Ulum, A. S., Sumarwiyah, & Pratiwi, I. A. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Kelas Iv Sd 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>
- Utami, H. Y. (2019). Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Widiyastuti, I., Rondli, W. S., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Norma” Kelas V Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 140–148.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>