

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP  
SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS V SD NEGERI  
KOWANGBINANGUN SLEMAN**

Irfan Nurrahman<sup>1</sup>, Beny Dwi Lukitoaji<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta,  
<sup>2</sup>PGSD, FKIP, Universitas PGSD Yogyakarta,  
<sup>1</sup>akuirfan02@gmail.com, <sup>2</sup>fBeny@upy.ac.id,

**ABSTRACT**

*This research aims to explore the applicability and utility of truth or dare card media as an educational medium to strengthen concept mastery among Grade V students in the Pancasila subject at Kowangbinangun State Elementary School. The study is categorized as Research and Development. All 18 students participated as subjects through the use of complete enumeration sampling. The data collection process was conducted through observation, interviews, tests, and questionnaires. Instrument validity was evaluated through expert judgment (judge experts), while instrument reliability was assessed using interview sheets, observation forms, and both pre-test and post-test sheets. Data analysis was carried out using a quantitative approach. The findings reveal that the appropriateness of the truth or dare card media as a learning tool to enhance students' conceptual understanding in Pancasila education for fifth-grade students at Kowangbinangun State Elementary School was appraised by media experts with an average validation score of 4.5, and by material experts with an average score of 4, thus declaring the media feasible for improving students' comprehension and suitable for implementation. Moreover, the truth or dare card media proved to be a usable instructional tool to help enhance the conceptual grasp of Pancasila education among fifth-grade learners at Kowangbinangun State Elementary School. This conclusion is drawn from teacher assessments, which yielded an average of 4.6, and student evaluations, which showed a mean score of 4.67. Accordingly, the media can be regarded as efficient in practice.*

*Keywords: research and development, truth or dare cards, concept understanding*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan manfaat media *kartu truth or dare* sebagai media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri Kowangbinangun. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian RnD (*Research and Development*). Sebanyak 18 siswa berpartisipasi sebagai subjek penelitian

dengan menggunakan teknik sampling jenuh lengkap. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan angket. Validitas instrumen dinilai melalui penilaian ahli (judge expert), sedangkan reliabilitas instrumen dinilai menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media *kartu truth or dare* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kowangbinangun dinilai oleh ahli media dengan skor validasi rata-rata 4,5 dan oleh ahli materi dengan skor rata-rata 4, sehingga media layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan layak untuk diterapkan. Selain itu, media *kartu Truth or Dare* terbukti menjadi alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman konseptual Pendidikan Pancasila di kalangan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kowangbinangun. Kesimpulan ini diambil dari penilaian guru yang menghasilkan nilai rata-rata 4,6 dan penilaian siswa yang menunjukkan nilai rata-rata 4,67. Dengan demikian, media ini dapat dianggap efisien dalam praktik dan layak digunakan.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, *kartu truth or dare*, pemahaman konsep

### **A. Pendahuluan**

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan hidup yang esensial bagi siswa, memberikan mereka informasi dan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk hidup di masyarakat, dan mempersiapkan mereka untuk pendidikan masa depan. Ilmu pengetahuan di seluruh dunia maju seiring dengan kemajuan zaman. Perubahan kurikulum juga dapat dianggap sebagai indikator kemajuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang saat ini digunakan di

Indonesia. Kurikulum Sekolah Dasar saat ini menggunakan kurikulum tersebut untuk memberikan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan utama untuk membantu siswa mengembangkan karakter moral yang kuat, memahami hak dan tanggung jawabnya, serta tumbuh menjadi warga negara yang arif, cakap, dan bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan mencakup berbagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk membimbing siswa agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan

berperan aktif dalam masyarakat, sesuai dengan prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Madiung, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru kelas V SDN Kowangbinangun, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, yang sebagian besar terkait dengan dampak pandemi COVID-19. Permasalahan pertama mengenai kesulitan memahami materi yang dialami siswa. Salah satu kendala utama adalah sekitar separuh siswa masih kesulitan membedakan konsep hak, tanggung jawab, dan kewajiban. Kendala lain yang cukup berarti adalah terbatasnya penggunaan bahan ajar yang sebagian besar berupa bahan ajar cetak seperti buku teks dan lembar kerja. Guru kelas juga mengatakan bahwa dalam penyampaian materi hak, kewajiban dan tanggung jawab hanya dengan penjelasan saja tidak menayangkan gambar atau pengaplikasian hak, kewajiban dan tanggungjawab menggunakan proyektor dll. Dapat disimpulkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat

membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Masalah ketiga adalah minimnya materi pembelajaran yang mutakhir atau menarik terkait topik hak, tanggung jawab, dan kewajiban. Karena masih sulitnya memilih alat peraga yang tepat untuk topik-topik tertentu, banyak guru yang menyatakan dalam wawancara bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut para guru, siswa pada umumnya tertarik dengan topik tersebut karena topik tersebut berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berbagai permasalahan di atas tentunya perlu diatasi dan diberikan solusi yang tepat. Berdasarkan observasi wawancara dan analisis kebutuhan ditentukan permasalahan utama yang perlu segera diatasi yakni belum adanya media pembelajaran pendukung materi hak, kewajiban dan tanggung jawab di SD N Kowangbinangun. Membuat alat peraga pembelajaran berupa permainan kartu "Truth or Dare" dianggap sebagai solusi praktis untuk membantu siswa lebih memahami konsep hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

Permainan kartu “Truth or Dare” merupakan alat peraga pendidikan inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep penting kewarganegaraan. Jenis media ini berpotensi membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan menarik, sekaligus meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Efektivitasnya terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan interaktif di mana siswa menerima umpan balik langsung, menjadikan pengalaman belajar lebih dinamis dan berhasil. Media pembelajaran berbasis permainan juga dapat mendukung pembelajaran individu dan kelompok, sehingga meningkatkan motivasi dan kolaborasi siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa Kelas V dalam Pendidikan Pancasila di SD Negeri Kowangbinangun”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan

(R&D), dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang pendidikan Pancasila melalui penciptaan permainan kartu Truth or Dare. Sugiyono (2013: 530) menjelaskan bahwa “dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan metodologis yang digunakan untuk merancang dan mengevaluasi produk pendidikan, memastikan produk tersebut efektif dan sesuai untuk digunakan oleh masyarakat luas”. Tujuan akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE, yang dipilih karena strukturnya jelas, urutannya logis, dan mudah diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Menurut Dick dan Carey (dalam Mulyatiningsih, 2012: 200), model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi”.

Populasi yang menjadi sasaran penelitian ini adalah 18 siswa kelas V SD Negeri Kowangbinangun pada tahun ajaran 2024/2025. Objek yang

terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kowangbinangun.

Data penelitian ini diperoleh dari SD Negeri Kowangbinangun yang berlokasi di Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman. Sekolah ini dipilih karena terdapat kesenjangan pemahaman siswa tentang hak dan tanggung jawab, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan angket.

Model analisis data menggunakan rumus sebagai berikut :

a. Analisis Data Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Respon Guru

Nilai rata-rata dari setiap angket dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan untuk analisis berikut:

$$X_i = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$X_i$  = skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor

$n$  = jumlah penilai

b. Analisis data Penilaian Siswa

1) Analisis Respon Siswa

Pada perhitungan instrumen respon siswa menggunakan skala guttmann dan dihitung dengan rumus yang dijabarkan Sugiyono (2004: 90) sebagai berikut.

$$x = \frac{\text{Jumlah Penilaian seluruh Siswa}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

2) Analisis Hasil Tes

Nilai rata-rata dari penilaian pre-tes dan post-tes dianalisis menggunakan prosedur yang disarankan oleh Sudjana (2014:138), sebagaimana diuraikan dalam formulasi berikut.

$$\bar{x}_k = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{x}_k$  = nilai rata-rata kelas

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = banyak siswa

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Media Kartu Truth Or Dare dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat pengambilan data awal. Pengembangan media dilakukan melalui langkah-langkah pengembangan ADDIE. Pada dasarnya terdapat lima Langkah penelitian pada pengembangan

ADDIE. Produk akhir dari penelitian ini berupa media peraga yang dapat dioperasikan oleh siswa. Penggunaan media menuntut siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan komponen kartu truth, kartu dare, kartu hukuman, koin dan buku panduan. Alat bantu pendidikan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan minat belajar, mendorong partisipasi aktif, dan membantu guru dalam mengomunikasikan konsep hak dan tanggung jawab secara efektif.

Media dikembangkan berbasis pada media jenis peraga dengan tujuan memperjelas dari hak dan kewajiban sehingga siswa lebih mudah memahaminya sesuai pendapat dari Nasaruddin (2015: 25). Pengembangan media juga mempertimbangkan karakteristik siswa kelas tinggi yakni mampu berpikir logis namun terbatas pada objek konkret, selain itu media dapat dimainkan secara berkelompok sehingga mendukung karakteristik cenderung menyukai belajar secara berkelompok sesuai yang disampaikan oleh Yusuf (2011: 24). Setelah selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli

media guna mengetahui kelayakan media. Penjabaran hasil validasi yakni sebagai berikut. Hasil validasi materi memperoleh rerata skor 4 dan telah memenuhi kriteria "Sangat Baik". Validasi materi meliputi aspek isi, kebahasaan, dan kebermanaan materi. Setiap komponen media dijelaskan secara rinci di bawah ini.

#### 1. Aspek Isi

Aspek konten terdiri dari lima indikator dan memperoleh skor rata-rata 4, yang menempatkannya dalam kategori "baik". Materi yang dimuat pada media Kartu Truth Or Dare disesuaikan dengan CP dan TP serta perkembangan siswa, disusun secara runtut dan disajikan cukup untuk mempermudah memahami materi.

#### 2. Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan memuat enam indikator. Komponen bahasa memperoleh skor rata-rata 4, yang juga memenuhi syarat untuk kategori "baik". Komponen kebahasaan disusun dengan pertimbangan penyajian materi yang mudah dipahami dan sesuai dengan tingkatan atau perkembangan siswa serta kaidah-kaidah kebahasaan.

#### 3. Aspek Kebermanaan

Aspek kebermanaan memuat tiga indikator. Untuk aspek

kebermaknaan, skor rata-rata 4 diperlukan agar dapat dianggap “baik”. Materi yang disajikan dinyatakan akurat dan mutakhir untuk mendukung media.

Selain mendapat hasil validasi materi, media Kartu Truth Or Dare juga memperoleh hasil validasi media. Hasil validasi media yang digunakan adalah hasil validasi yang terakhir dengan rerata skor 4,5 dan telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” atau layak. Validasi media memuat aspek teknis, bentuk, warna, tulisan, dan kesederhanaan. Penjelasan menyeluruh dari setiap komponen disediakan di bawah ini.

#### 1. Aspek Teknis

Aspek teknis memperoleh skor rata-rata 4,75, yang menunjukkan bahwa komponen tersebut termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”. Secara teknis media yang baik harus mempertimbangkan penggunaan ruang secara efektif, petunjuk penggunaan media yang jelas, pemilihan bahan berkualitas, kemudahan memperoleh bahan, dan keawetan media. Media yang baik ukuran dan bahan komponennya disesuaikan dengan kebutuhan. Pada validasi media, aspek teknis mendapat saran untuk menambahkan

beberapa halaman pada buku panduan guru dan siswa. Penambahan halaman CP & TP, indikator tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi bertujuan agar buku panduan mampu mendukung media secara maksimal saat digunakan.

#### 2. Aspek Bentuk

Komponen format juga memperoleh skor rata-rata 4,75, yang mengkategorikannya sebagai “sangat baik”. Aspek bentuk meliputi kesesuaian ukuran media, kesesuaian ukuran komponen, kesesuaian komponen dengan realita serta bentuk menarik dari media. Komponen dalam media dibuat sesuai dengan realita atau kenyataannya.

#### 3. Aspek Warna

Fitur teknis memperoleh skor rata-rata 4,5, yang menunjukkan bahwa komponen tersebut dianggap “sangat baik”. Kemenarikan warna, perpaduan warna, penekanan bagian media yang dianggap penting, serta kesesuaian warna komponen dengan realita menjadi pertimbangan media Kartu Truth Or Dare dinyatakan sangat baik pada aspek warnanya. Warna yang digunakan pada media mampu menarik minat yang melihatnya, memberi kesan pembeda dan penekanan pada bagian penting.

#### 4. Aspek Tulisan

Aspek penulisan memperoleh skor rata-rata 4,3, yang menempatkannya dalam kisaran “sangat baik”. Aspek ini meliputi pemilihan jenis huruf, penentuan ukuran huruf, serta tulisan pada media yang mudah dibaca. Tulisan pada media jelas dan mudah dibaca.

#### 5. Aspek Kesederhanaan

Faktor kesederhanaan memperoleh skor rata-rata 4,5, yang menandakan bahwa komponen tersebut “sangat baik”. Media yang baik mudah dalam mengoperasikannya dan komponen dalam media terfokus pada materi yang ingin disampaikan. Media sudah memenuhi kriteria mudah untuk dibawa, digunakan, disimpan dan dirawat.

Data untuk uji coba lapangan dikumpulkan melalui tanggapan terhadap kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa. Media Kartu Truth Or Dare memperoleh rerata skor 4,6 dari guru dan 4,67 dari siswa. Dapat disimpulkan bahwa media sudah masuk dalam kategori praktis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mukminan (Nurseto, 2011: 24) bahwa “kriteria evaluasi untuk media mencakup aspek-aspek seperti visibilitas, daya tarik, kesederhanaan,

fungsionalitas, akurasi, validitas, dan tata letak keseluruhan”.

Kepraktisan media dinilai berdasarkan apakah media tersebut dianggap mudah digunakan dan dapat diakses oleh siswa dan pendidik. Suatu produk dianggap praktis ketika praktisi lapangan mengonfirmasi bahwa produk tersebut dapat diterapkan di lingkungan kelas nyata, dan hasil pengujian produk termasuk dalam kategori “baik” (Hafiz, 2013: 34). Saat uji coba lapangan awal dilakukan, rerata nilai pre-test 18 siswa sebesar 50,8 sehingga masuk ke dalam kategori pemahaman kurang. Pada post-test pemahaman siswa meningkat menjadi kategori sangat baik dengan rerata nilai 81. Penerapan media kartu “Truth or Dare” menghasilkan peningkatan 30,2 poin dalam skor rata-rata siswa, setelah digunakan dalam mengajarkan mata pelajaran tentang hak dan tanggung jawab. Media telah memenuhi aspek teknis, bentuk, warna, tulisan kesederhanaan, isi, kebahasaan serta kebermanaknaan dan dinyatakan layak oleh ahli. Ini adalah kriteria utama untuk menciptakan media pendidikan berkualitas tinggi yang mendukung pemahaman siswa.



Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa “media Kartu Truth Or Dare secara umum dapat dinyatakan layak dan praktis untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa”. Hasil dari validasi media dan materi menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan cocok untuk diuji di lingkungan belajar. Mengacu pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2012: 238), “media dinyatakan layak apabila mendapat skor >3,4. Penilaian guru dan siswa saat uji coba juga menunjukkan kepraktisan media masuk kategori praktis”. Sesuai dengan pendapat Pramita & Agustini (2011: 339) bahwa “produk dianggap praktis jika skor evaluasi dari respons pengguna mencapai setidaknya 3,4 pada skala penilaian”. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa “media Kotak Peraga Peredaran Darah Manusia ini merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan memiliki aplikasi yang relevan dalam kehidupan nyata”.

#### **D. Kesimpulan**

Setelah melalui seluruh tahapan penelitian, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

- a. Para ahli media menilai kelayakan penggunaan permainan kartu Truth or Dare sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V tentang pendidikan Pancasila di SD Negeri Kowangbinangun, media mendapat rerata skor validasi 4,5 sehingga dinyatakan layak untuk meningkatkan pemahaman siswa dan dapat diujicobakan.
- b. Ahli materi pelajaran juga menilai kesesuaian media kartu Truth or Dare untuk membantu siswa kelas lima meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep kewarganegaraan dalam pendidikan Pancasila, media mendapat rerata skor validasi 4 sehingga dinyatakan layak untuk meningkatkan pemahaman siswa dan dapat diujicobakan.
- c. Media Kartu *truth or dare* dinilai memiliki kemudahan penggunaan sebagai sarana

pembelajaran dalam memperdalam pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri Kowangbinangun, dengan produk hasil pengembangan menunjukkan kelayakan penerapan di kelas berdasarkan tanggapan guru dan rata-rata skor sebesar 4,6. Dengan demikian media dapat dinyatakan praktis.

- d. Kepraktisan media Kartu truth or dare sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kowangbinangun dinyatakan praktis digunakan berdasarkan hasil respon siswa. Hal ini dibuktikan dengan rerata skor respon siswa terhadap media mendapat nilai 4,67.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdaziz, A., Jusoh, M. S., & Amlus, H. (2014). Construct Validity: A Rasch Measurement Model Approaches. *Journal of Applied Science and Agriculture*, 9(September), 7–12.

Akbolat, M., Ogun, I., Yilmiz, A., & Akca, N. (2015). The effect of organizational justice perception on job satisfaction of health employees. *International Journal of Recent Advances in Organizational Behaviour and Decision Sciences (Ijraob)*, 1(2), 360–372.

Bambang Sumintono, W. W. (2014). *Aplikasi Model Rasch Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Cimahi: Trim Komunikata.

Bambang Sumintono, W. W. (2015). *Aplikasi Pemodelan Rasch pada Asesment Pendidikan*. Cimahi: Trim Komunikata.

Barus, G., Sinaga, J. D., & Moron, Y. D. (2019). Testing the quality of film-based creative and innovative character education test with rasch model. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(2), 71–80.

Ben, C. (2013). An Explanative Model for Job Satisfaction in Romanian Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 78, 395–399.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.318>

Bond, T. G., & Fox, C. M. (2007). *Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences Second Edition University of Toledo*. New Jersey 07430: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Boone, W. J., & Staver, J. R. (2020). *Advances in Rasch Analyses in the Human Sciences*. Switzerland: Springer Nature Switzerland AG.

Boone, W. J., Staver, J. R., & Yale, M. S. (2014). *Rasch Analysis Baso Madiung, Zainuddin Mustapa, Andi Gunawan. 2018. Pendidikan Kewarganegaraan, Civic Education. Jakarta: Calebes Media Perkasa.*

Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.*

Pramita, A. & Agustini, R. (2016). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". Unesa Journal of Chemical Education, 5, 2, 336-344.*

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar*

Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. in the Human Sciences. London: Springer.*