

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE BERBASIS GAME
BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Maria¹ · Imaningtyas² · Nina Nurhasanah³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[1mariaria15284@gmail.com](mailto:mariaria15284@gmail.com) , [2imngtyas@unj.ac.id](mailto:imngtyas@unj.ac.id) , [3nnurhasanah@unj.ac.id](mailto:nnurhasanah@unj.ac.id)

ABSTRACT

Pancasila Education needs to be introduced from an early age because it plays an important role in shaping students' morals, character, and attitudes, as well as fostering an understanding of rights and responsibilities as citizens. However, many fourth-grade elementary school students still experience difficulties in distinguishing between rights and responsibilities. Therefore, this study aimed to develop truth or dare card media based on game-based learning in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of define, design, develop, and disseminate. Product validation involved media experts, material experts, and language experts. Product trials were conducted through one-to-one testing involving 3 students, a small group involving 10 students, and a field test involving 21 fourth-grade elementary school students. The data analysis technique used was descriptive statistics. The results showed that the truth or dare card media based on game-based learning obtained validation scores of 99% from media experts, 100% from material experts, and 98% from language experts, indicating that the media was valid and highly feasible for use. Student responses showed average scores of 93% in the one-to-one trial, 92% in the small-group trial, and 99% in the field test, which were categorized as highly feasible. Thus, the truth or dare card media was able to create a more engaging and interactive learning atmosphere.

Keywords: Truth or Dare Card Media, Game-Based Learning, Pancasila Education

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila perlu diberikan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk moral, karakter, dan sikap peserta didik, serta menumbuhkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Namun, masih banyak peserta didik kelas IV sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam membedakan hak dan kewajiban. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu truth or dare berbasis game based learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari define, design, develop dan disseminate. Validasi produk melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji coba produk dilakukan melalui one to one yang melibatkan 3 peserta didik, small group yang melibatkan 10 peserta didik dan field test yang melibatkan 21 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media kartu truth or dare berbasis game

based learning memperoleh skor validasi sebesar 99% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 98% dari ahli bahasa dengan kriteria valid dan sangat layak digunakan. Respon peserta didik menunjukkan skor rata-rata sebesar 93% pada uji coba one to one, 92% pada small group dan 99% pada field test dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media kartu truth or dare mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Media Kartu *Truth or Dare*, *Game Based Learning*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan aspek yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik sejak usia dini karena berperan dalam pembentukan moral, karakter, dan sikap sebagai warga negara yang mampu memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya. Pendidikan Pancasila tidak hanya penting bagi Masyarakat secara umum, tetapi juga wajib ditanamkan sejak masa anak-anak sebagai dasar pembentukan kepribadian. Namun, pada kenyataannya masih terdapat individu yang belum mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pancasila memiliki peran penting sebagai landasan dan pemersatu bangsa, terutama dalam menghadapi berbagai konflik sosial. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik melalui pemahaman konsep-konsep dasar,

kemampuan menganalisis fenomena sosial, pengembangan berpikir kritis, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Siregar et al. 2024). Pada tingkat SD, Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa agar mencerminkan nilai-nilai yang patut dicontoh dari masyarakat Indonesia (Andin, 2024). Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara Indonesia, dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi pedoman utama dalam bersikap dan bertindak sebagai bangsa dan negara. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan kuesioner yang dilaksanakan pada 22 Oktober 2025, diketahui bahwa peserta didik Sekolah Dasar di Kecamatan Setiabudi masih mengalami kesulitan dalam membedakan materi hak dan

kewajiban. Data menunjukkan bahwa sebanyak 54% atau 27 dari 50 peserta didik belum mampu membedakan hak dan kewajiban secara tepat. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket Pendamping Buku Teks Utama dan LKPD, namun pemanfaatannya belum optimal karena peserta didik cenderung hanya melakukan aktivitas mencatat, menghafal, dan menyimak. Selain itu, tingkat perhatian peserta didik selama pembelajaran tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya fokus terhadap penjelasan guru serta kecenderungan berbicara dengan teman sebangku. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada platform *YouTube*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 40% atau 20 orang dari 50 peserta didik memilih media kartu dan 56% atau 28 dari 50 peserta didik memilih pembelajaran berkelompok. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru untuk mengkonfirmasi hasil observasi dan kuesioner. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, media berbasis *game based learning* dalam bentuk permainan kartu dapat

dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran (Imaningtyas et.,al 2021). Tujuan dan pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah produk kartu *Truth or Dare* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar yang memiliki nilai kelayakan. Produk ini dibuat sebagai tambahan sumber belajar dalam materi hak dan kewajiban dengan menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif dengan memanfaatkan media permainan edukatif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Secara teoietis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game based learning* melalui media kartu *Truth or Dare* pada materi hak dan kewajiban. Secara praktis, media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif. Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi hak dan kewajiban. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan.

Hasil penelitian Astuti.,dkk pada tahun 2022 media permainan *Truth Or Dare* pada Pembelajaran PKN memiliki efek potensial menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran (Astuti, Frima, and Sofiarini 2022). Penelitian oleh Ryah Amelya pada tahun 2024 media kartu *Truth Or Dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas tinggi (Amelya and Arini 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Sari, A. P., dkk pada tahun 2020 penerapan media pembelajaran kartu *Truth Or Dare* dinilai mampu untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sari, Mashari,

and Qomario 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Nurrahman pada tahun 2025 menunjukkan bahwa media kartu *Truth or Dare* terbukti menjadi alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman konseptual Pendidikan Pancasila (Nurrahman and Lukitoaji 2025). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Timu pada tahun 2024 hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Truth or Dare* mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Media ini juga berhasil membangun suasana belajar asyik, menyenangkan dan interaktif, yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik (Timu et al. 2024).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Berbasis *Game Baesd Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka 2023). Peneliti menggunakan prosedur pengembangan model 4D (*Four D*) oleh S.Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974 yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Arkadiantika et al. 2020). Model pengembangan 4D dipilih karena cocok digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang termasuk didalamnya adalah metode pembelajaran dan tahap-tahap pelaksanaannya secara sistematis dan detail (Muluk and Athaillah 2023). Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui observasi, angket dan wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun penjelasan empat tahapan yang terdapat dalam pengembangan model 4D menurut Thiagarajan, yaitu antara lain sebagai berikut :

1. Define (definisi)

Tahap *define* dalam model pengembangan 4D adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk pengumpulan informasi, menentukan tujuan pembelajaran, tema atau topik, sasaran yang ditunjukkan kepada siswa, dan konten yang akan disampaikan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner untuk menganalisis kebutuhan (Johan et al. 2023).

Tahap pendefinisian atau *define*, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan

dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis pembelajar, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan tujuan instruksional khusus. Tahap *define* (pendefinisian) dengan melakukan *front-end analysis* memetakan masalah, *learner analysis*, untuk mengetahui karakteristik peserta didik, *Task Analysis*, *concept analysis* untuk mengetahui konsep materi diajarkan dan penentuan capaian pembelajaran yang diinginkan dan *Specifying instructional objectives*.

a. *Front-end analysis*

Analisis *front-end* dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran. Dalam analisis *front end* didapatkan gambaran fakta lapangan dan alternative penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam pemilihan model pembelajaran

yang akan dikembangkan. Berdasarkan *front-end* analisis, perlu adanya pengembangan model pembelajaran dalam mata pelajaran, yang mampu membuat siswa semangat dalam pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dan partisipasi kelas.

b. *Learner analysis*

Analisis ini bertujuan untuk memetakan karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian, untuk selanjutnya disesuaikan dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Dalam melihat karakteristik peserta didik.

c. *Task Analysis*

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan tugas-tugas apa saja yang harus dikerjakan siswa untuk menyelesaikan masalah pembelajaran artinya analisis yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

d. *Concept Analysis*

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep materi utama yang perlu diajarkan,

mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis.

e. *Specifying instructional objectives*

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku peserta didik. Menyusun tujuan pada materi pembelajaran dilakukan dengan melihat rencana pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam RPP materi hak dan kewajiban dengan tujuan akhir sebagaimana tercantum dalam sub capaian pembelajaran mata pelajaran adalah siswa mampu membedakan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Design* (perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dengan pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan media. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu *truth or dare*. kartu *truth or dare* akan di desain menggunakan aplikasi canva.

Tahap perancangan atau *design*, membantu menentukan desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal. Tahap design (perencanaan) dengan membuat uji kriteria, pemilihan media pembelajaran dan permainan yang sesuai, bentuk penyajian pembelajaran, simulasi materi dengan media dan permainan yang telah dirancang.

a. Menyusun tes kriteria

Perancangan tes kriteria dilakukan dengan pendekatan deskripsi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Tes kriteria ini digunakan sebagai lembar observasi pada saat pelaksanaan uji coba *one to one*, *small group* dan *field test* serta lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa di kelas tentang model pembelajaran *game based learning* pada materi hak dan kewajiban.

b. Memilih media pembelajaran dan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik

peserta didik. Pemilihan media pembelajaran dan permainan yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik digunakan untuk membuat merancang model pembelajaran *game based learning* yang sesuai.

- c. Memilih bentuk penyajian pembelajaran.

Bentuk penyajian media pembelajaran dalam materi berupa kartu.

- d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran berbasis permainan yang telah dirancang. Simulasi penyajian materi dibuat untuk menghasilkan rancangan awal yang mengacu pada tahap pendefinisian (*Define*) dan tahapan sebelumnya pada tahap perancangan (*design*).

3. *develop* (pengembangan)

Tahap *develop* dalam model pengembangan 4-D adalah tahap di mana media pembelajaran dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dimulai proses produksi seperti

pada *flowchart* rancangan kartu *truth or dare*. Mulai dari pembuatan kartu *truth or dare*, kotak penyimpanan kartu dan buku panduan untuk guru dan siswa serta melakukan pengujian kualitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba terhadap siswa untuk melihat interaksi dan pengalaman pengguna dalam media pembelajaran. Jika ditemukan masalah atau kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan sebelum tahap penyebaran dimulai.

Tahap pengembangan atau *develop*, bertujuan untuk menghasilkan produk. Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan uji coba terhadap konsumen sebagai pengguna. Tahap uji coba pengembang dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji

kevalidanya oleh para ahli. Proses pengujian dilakukan bertahap, mulai dari uji validasi produk oleh para ahli, uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan terakhir uji coba *field test*. Apabila produk terbukti tidak atau kurang valid saat di uji oleh ahli, pengujian ini akan diulang untuk memastikan hasil yang sesuai dengan harapan.

a. Validasi Ahli

1) Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Skor Maks	Skor Peroleh	%
1	Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd	85	84	99%

Berdasarkan perolehan skor validasi oleh ahli media dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai akhir sebesar 99% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* tersebut telah dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan.

2) Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Skor Maks	Skor Peroleh	%
1	Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd	55	55	100%

Berdasarkan perolehan skor validasi oleh ahli materi dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai akhir sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* tersebut telah dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan.

3) Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Validator	Skor Maks	Skor Peroleh	%
1	Petrus Paulus Mbette Suhendro, M.Pd	50	49	98%

Berdasarkan perolehan skor validasi oleh ahli Bahasa dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai akhir sebesar 98% dengan

kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* tersebut telah dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan.

b. Uji Coba

1) Uji Coba *One to one*

Uji coba kelompok kecil diterapkan pada 3 orang peserta didik yang terdiri atas 3 orang responden pada masing-masing kelas IV Sekolah Dasar, uji coba ini dilaksanakan secara offline di Ruang Aula dengan menyebarkan selebaran kertas angket respon peserta didik. Uji coba *one to one* dilaksanakan guna mengetahui apakah peserta didik dapat menerima produk media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* atau tidak.

Berdasarkan perolehan hasil uji coba *one to one* yang telah diujikan kepada 3 responden, diperoleh rata-rata nilai akhir sebesar

93% dimana hasil tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* memperoleh respon yang sangat layak dari uji *one to one*.

2) Uji Coba *Small group*

Uji coba *small group* diterapkan pada 10 orang peserta didik yang terdiri atas 10 orang responden pada masing-masing kelas IV Sekolah Dasar, uji coba ini dilaksanakan secara offline di Ruang Aula dengan menyebarkan selebaran kertas angket respon peserta didik. Uji coba *small group* dilaksanakan guna mengetahui apakah peserta didik dapat menerima produk media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* atau tidak.

Berdasarkan perolehan hasil uji coba *small group* yang telah diujikan kepada 10 responden, diperoleh

rata-rata nilai akhir sebesar 92% dimana hasil tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* memperoleh respon yang sangat layak dari uji *small group*.

3) Uji Coba *Fied test*

Uji coba *field test* diterapkan pada 21 orang peserta didik yang terdiri atas 21 orang responden pada masing-masing kelas IV Sekolah Dasar, uji coba ini dilaksanakan secara offline di Ruang kelas IV dengan menyebarkan selebaran kertas angket respon peserta didik. Uji coba *field test* dilaksanakan guna mengetahui apakah peserta didik dapat menerima produk media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* atau tidak.

Berdasarkan perolehan hasil uji coba *field test* yang telah diujikan kepada 21 responden, diperoleh rata-

rata nilai akhir sebesar 99% dimana hasil tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* memperoleh respon yang sangat layak dari uji *field test*.

**Tabel 4 Hasil Rekapitulasi
One to one, Small group, dan
Field test**

No	Responden	(%)
1	<i>One to one</i>	93%
2	<i>Small Group</i>	92%
3	<i>Field Test</i>	99%
Rata-rata Keseluruhan		$\frac{284}{3} \times 100\% = 95\%$

4. Disseminate (penyebaran)

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan pada tahap ini media dicetak dan dilakukan penyebarluasan media pembelajaran yang telah diproduksi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas di luar lingkup pengembangan itu sendiri.

Tahap *disseminate* (penyebaran) dalam model pengembangan 4-D adalah tahap terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan akan didistribusikan atau disebarakan kepada target pengguna atau siswa.



Gambar 1 Uji Coba *One to one*



Gambar 2 Uji Coba *Small Group*



Gambar 3 Uji Coba *Field Test*

D. Kesimpulan

Media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* ini dikembangkan dengan menggunakan 4 langkah prosedur penelitian pengembangan dari 4D yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning*. Pengembangan media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* ini telah dinyatakan valid dan layak di uji cobakan berdasarkan validator ahli media dengan perolehan skor rata rata sebesar 99% yang masuk pada kategori valid dan sangat layak digunakan tanpa revisi, dari validator ahli materi mendapatkan perolehan skor rata rata sebesar 100% yang masuk pada kategori valid dan sangat layak digunakan tanpa revisi, sedangkan pada validator ahli bahasa mendapatkan perolehan skor rata rata sebesar 98% yang masuk pada kategori valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi

hak dan kewajiban kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik SDN di Kecamatan Setiabudi terhadap media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* ini, diperoleh skor rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak” pada uji coba *one to one*, Pada uji coba *small group* mendapatkan perolehan skor rata-rata sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak” sedangkan pada uji coba *Field Test* mendapatkan perolehan skor rata-rata sebesar 99% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga dimanfaatkan sebagai dapat sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, diharapkan untuk penelitian berikutnya agar mampu menciptakan media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* di bidang lainnya selain dalam muatan Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelya, Ryah, and Novanita Whindy Arini. 2024. “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Materi Pancasila.” 22(2):186–97.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual *Reality* Pada Materi Pengenalan *Termination* Dan *Splicing Fiber Optic*.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3800.
- Astuti, Dwi, Aren Frima, and Andriana Sofiarini. 2022. “Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing.” *Silampari Sains and Education* 1(2):24.
- Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, Arris Maulana, and Universitas Negeri. 2023. “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan.” *Jurnal Pendidikan West Science* 01(06):372–78.
- K. Andin Dwi Pratiwi , K. Rika Damayanti, N. Luh Putu Nia Mylinda et. a. 2024. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 7(1):8453–61.
- Muluk, Muchamad Saiful, and Ibnu Athaillah. 2023. “Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan.” *Jurnal Pendidikan Islam* 4:183–202.
- Nurrahman, Irfan, and Beny Dwi Lukitoaji. 2025. “Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare*

- Pancasila Kelas V Sd Negeri.”
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
10.
- Okpatrioka. 2023. “*Research And Development (R & D)* Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.”
: : *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1).
- Sahilfah, Iva Sarifah, Imaningtyas. 2021. “Motivasi Belajar IPA Di Tingkat Sekolah Dasar Di Masa Pandemi.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 5:464–72.
- Sari, Anggit Paramita, Ali Mashari, and Qomario. 2020. “Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila Dan Kewarganegaraan (PPKn).” *Ahsanta Jurnal Pendidikan* 6(1):25–32.
- Siregar, Dogom Rizki, Immanuel Hasiholan Siregar, Naswa Amirah, Rehan Shafira, and Riski M. Nadeak. 2024. “Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn Di Sekolah Dasar Di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (3):1–10.
- Timu, Demitrius, Kristina E. Noya Nahak, Helena Variasa Soinbala, Marcy Tasuib, Norma Melani Lesik, and Restiyani Koy. 2024. “Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(2):524–33.
doi: 10.53299/jppi.v4i2.542.