PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA ELEMEN UUD 1945 MENGGUNAKAN KARTU TRUTH OR DARE DI KELAS IV SD NEGERI 06 PAYAKUMBUH

Nadya Putri[1], Yesi Anita[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]np7676551@gmail.com, [2]yesianita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students of SDN 06 Payakumbuh. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes in the subject of Pancasila Education elements of the 1945 Constitution using Truth or Dare cards in fourth-grade students of SDN 06 Payakumbuh. This type of research is Classroom Action Research using qualitative and quantitative approaches. This research was conducted in two cycles, namely cycle I with two meetings and cycle II with one meeting. The research procedures include planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study showed an increase in: a) cycle 1 teaching modules with an average of 85.4% (B) and cycle II 91.66% (SB), b) there is an aspect of teacher activity in cycle I with an average of 80.35% (B) and cycle II with an average of 92.85% (SB), student activity was obtained an average of 80.35% (B) and cycle II 92.85% (SB), c) Assessment of student learning outcomes in cycle I with an average of 78.20 (C) and increased in cycle II to 85% (B). Based on these results, it is concluded that the *Truth or Dare* card media can improve student learning outcomes in learning Pancasila Education elements of the 1945 Constitution.

Keywords : *Learning Outcomes, Pancasila Education,Truth or Dare*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Payakumbuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* di kelas IV SDN 06 Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I sebanyak dua pertemuan dan siklus II dengan satu pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) modul ajar siklus 1 dengan rata-rata 85,4% (B) dan siklus II 91,66% (SB), b) ada aspek aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata 80,35% (B) dan siklus II dengan rata-rata 92,85% (SB), aktivitas siswa didapatkan rata-rata 80,35% (B) dan siklus II 92,85% (SB), c) Penilaian terhadap hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 78,20 (C) dan meningkat pada siklus II menjadi 85% (B). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen UUD 1945.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Kartu Truth Or Dare*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang fleksibel. Kurikulum ini lebih menekankan pada materi esensial, pengembangan karakter, serta kompetensi siswa. Salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka adalah penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif (Lestari et al., 2023). Tujuan Kurikulum Merdeka adalah menciptakan pembelajaran yang mampu mengembangkan siswa secara holistik agar menjadi profil pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa depan.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memilki cukup waktu untuk mendalami konsep dan penguatan kompetensi. Untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, guru dapat memilih berbagai alat pengajaran (Kemendikbud Ristek RI, 2022). Kurikulum Merdeka adalan inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dengan mengintegrasikan kebebasan, inovasi, dan kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri.

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila mencakup elemen; Pancasila, Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Meliza et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 06 Payakumbuh, pada 22 Agustus 2025 dan 25 Agustus 2025, Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang di alami dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan di sekolah tersebut sebagai berikut:

Pertama pada siswa: (1) Siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat hafalan dan peta konsep; (2) Siswa merasa kurang tertarik dan tidak ingin ikut serta dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena proses pembelajaran yang lebih cenderung dengan cara konvensional seperti metode ceramah dari guru; (3) Siswa mengalami kesulitan memahami materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung tidak menggunakan media saat pembelajaran.

Masalah siswa tersebut disebabkan oleh: (1) Cenderung menggunakan metode konvensional sehingga guru lebih mendominasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (2) belum menggunakan media yang lebih interaktif bagi siswa terutama dalam Pendidikan Pancasila yang mana materi pada mata pelajaran ini sangat dominan dengan peta konsep, teori-teori yang bersifat abstrak sehingga harusnya dibutuhkan media dalam pembelajaran, (3) Guru tidak melibatkan siswa, karena tidak memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan pada siswa.

Pada tanggal 25 Agustus 2025, peneliti melakukan observasi kedua di SDN 06 Payakumbuh, peneliti berkesempatan mengikuti proses pembelajaran dan juga melihat modul ajar dari guru kelas, peneliti menemukan beberapa permasalahan dari segi modul ajar yaitu: 1) Susunan modul ajar yang dibuat oleh guru belum semuanya berdasarkan komponen yang sesuai dengan panduan Kurikulum Merdeka. Hal tersebut dapat dilihat karena pada modul tersebut tidak memuat komponen pemahaman bermakna dan pertanyaan pemantik; 2) Modul ajar yang dibuat oleh guru belum memuat dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena guru hanya menuliskan model tatap muka; 3) Modul ajar yang disusun oleh guru belum memuat media yang lebih interaktif dan inovatif yang bisa menciptakan siswa aktif dalam

pembelajaran. Akibatnya, pencapaian hasil belajar siswa menjadi kurang optimal dan tidak memenuhi standar capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini terlihat pada data hasil belajar siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Dari 23 orang siswa, hanya ada 10 siswa (40%) yang mencapai ketuntasan. Sedangkan 13 orang siswa (60%) belum mencapai ketuntasan. Artinya hanya 40% siswa yang mencapai batas ketuntasan sesuai ketentuan.

Kartu *Truth or Dare*, media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta berperan aktif dalam pembelajaran, karena adanya media pembelajaran ini yang bisa memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan menarik. Media permainan ini bisa merangsang keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran baik secara mandiri ataupun berkelompok, terutama pada Pendidikan Pancasila dimana materi pada mata pelajaran ini yang identik dengan peta konsep, teori-teori yang bersifat abstrak dan dengan menggunakan media ini bisa di konkret kan sehingga mudah dipahami oleh siswa (Astuti, 2022). *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang cukup populer di kalangan pelajar karena jenis pertanyaannya menguji kejujuran dan keberanian seseorang. Indah (dalam Lutfi, 2020:137) menyatakan bahwa *Truth or Dare* merupakan permainan yang terkenal dengan teka-teki berupa pertanyaan yang harus dijawab secara jujur serta tantangan yang harus dilakukan. *Truth or Dare* memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena mampu menyampaikan materi dan kuis dalam bentuk pertanyaan yang menantang untuk meraih poin tertinggi. Oleh karena itu, permainan ini menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian masalah tersebut yang sudah diuraikan sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Elemen UUD 1945 Menggunakan Media Kartu *Truth or Dare* di Kelas IV SD Negeri 06 Payakumbuh".**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah,maka rumusan masalah secara umum adalah "Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada elemen UUD 1945 dengan menggunakan media *Truth or Dare* di kelas IV SDN 06 Payakumbuh?. Berdasarkan rumusan masalah secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada elemen UUD 1945 dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* di kelas IV SD Negeri 06 Payakumbuh.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu usaha untuk mengamati proses belajar sekelompok siswa dengan memberikan tindakan yang sengaja dirancang oleh guru, baik dilakukan bersama antara guru dan siswa maupun siswa dibawah bimbingan guru, dengan tujuan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Mustafa, dkk., 2022). Sedangkan menurut Azizah (2021) Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan menerapkan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan langkah atau siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, yang terus berulang hingga penelitian tindakan kelas dihentikan.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggar (Pahleviannur, 2022) yaitu, model siklus ini mempunyai empat komponen yaitu Perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 06 Payakumbuh dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 10 perempuan dan 13 laki-laki. Yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai praktisi penelitian dan guru kelas sebagai observer pada kelas IV SDN 06 Payakumbuh.

Data penelitian berupa hasil pengamatan modul ajar, pengamatan tindakan guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes dan non tes. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, lembar soal evaluasi dan LKPD serta jurnal sikap dan rubrik penilaian keterampilan.

Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif dilaksanakan melalui proses refleksi yang dimulai sejak tahap awal pengumpulan data hingga seluruh data terkumpul. Sementara itu, analisis data kuantitatif berkaitan dengan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk angka atau nilai.

Analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan persentase yang dikemukakan dalam kemendikbud (2022) untuk menjelaskan hasil yang kita peroleh berupa predikat. Rumus persentase itu seperti yang dikemukakan sebagai berikut:

$$\textbf{Perolehan skor} = \frac{\textbf{jumlah skor yang diperoleh}}{\textbf{jumlah skor maksimal}} \textbf{ x 100\%}$$

Dengan kriteria taraf keberhasilan nilai antara 91 hingga 100 maka akan diperoleh peringkat Sangat Baik (SB). Sementara apabila siswa dengan nilai antara 81 hingga 90 maka akan diperoleh peringkat Baik (B). Siswa dengan nilai antara 71 hingga 80 maka akan diperoleh peringkat Cukup (C). Dan siswa dengan nilai 70 ke bawah maka akan diperoleh peringkat Kurang (K).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian beserta pembahasannya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila elemen UUD 1945 menggunkan media kartu *Truth or Dare* di kelas IV SD Negeri 06 Payakumbuh. Uraian hasil dan pembahasan tersebut ditinjau dari beberapa aspek, yaitu pengamatan terhadap modul ajar, penilaian pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan siswa, dan hasil belajar.

1. Siklus I pertemuan I

a. Perencanaan

Penelitian pada pembelajaran elemen UUD 1945 ini menggunakan media kartu *Truth or Dare* dan disusun dalam bentuk modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka. Sebelum menyusun Modul Ajar, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan materi yang akan dikembangkan menggunakan media kartu *Truth or Dare.*

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan dengan langkah-langkah dan tata cara permainan media kartu Truth or Dare yang dikemukakan oleh Hibra (2016), yaitu 1) Langkah pertama penyampaian materi oleh guru, 2) Langkah kedua pembagian kelompok menjadi 4-5 kelompok siswa, 3) Langkah ke tiga penentuan kartu yang akan dimainkan dengan menggunkan koin yang bertuliskan “T” dan “D”, 4) Langkah keempat penghitungan

skor yang diperoleh setiap kelompok dan menentukan pemenang, 5) Langkah terakhir diikuti dengan pembuatan LKPD.

c. Pengamatan

Pembelajaran pada siklus I pertemuan I diamati oleh guru kelas IV SDN 06 Payakumbuh. Aspek yang diamati yaitu lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa sedangkan lembar penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, diisi oleh peneliti. Modul Ajar pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 20 dari 24 skor maksimal dengan persentase 83,3% (B). Selanjutnya penilaian aktivitas guru diperoleh skor 21 dari 28 skor maksimal dengan persentase 75% (C), dan penilaian aktivitas siswa memperoleh skor 21 dari 28 skor maksimal dengan persentase 75% (C). Pada penilaian sikap diperoleh angka 8 dengan kriteria (C), pada penilaian pengetahuan diperoleh rata-rata 73,52% (C) dan penilaian keterampilan diperoleh rata-rata 72,82% (C).

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan terhadap modul ajar yang disusun pada siklus I pertemuan 2 diperoleh skor 21 dengan persentase 87,5% (B).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan 2 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah media kartu *Truth or Dare* yang dikemukakan oleh Hibra (2016).

c. Pengamatan

Pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 diamati oleh guru kelas IV SDN 06 Payakumbuh. Aspek yang diamati oleh guru yaitu lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Sedangkan lemabr penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan diisi oleh peneliti. Modul ajar pada siklus 1 Pertemuan 2 memperoleh skor 21 dengan persentase 87,5% (B). Selanjutnya penilaian aktivitas guru diperoleh skor 24 dari 28 skor maksimal dengan persentase 85,71% (B), dan pada aktivitas siswa memperoleh skor 24 dengan persentase 85,71% (B). Pada penilaian sikap diperoleh 7 dengan kriteria (B), pada penilaian pengetahuan diperoleh rata-rata 79,78 dan penilaian keterampilan 76,65%.

3. Siklus II

a. Perencaan

Berdasarkan pengamatan terhadap modul ajar siklus II diperoleh skor 22 dengan persentase 91,66% (SB).

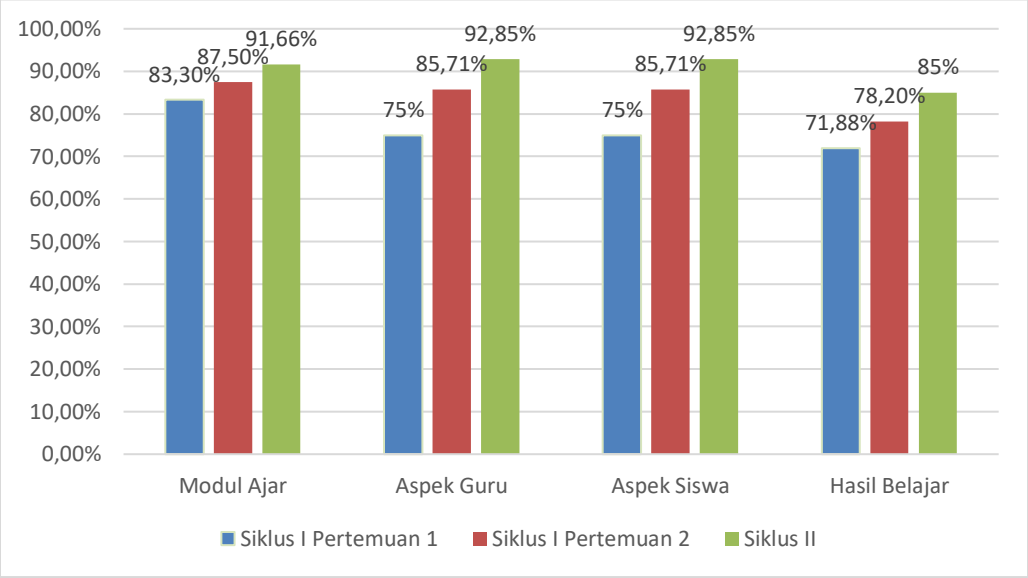
b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah media kartu *Truth or Dare* yang dikemukakan oleh Hibra (2016).

c. Pengamatan

Pembelajaran pada siklus II diamati oleh guru kelas IV SDN 06 Payakumbuh. Aspek yang diamati yaitu lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa. Sedangkan lembar penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan diisi oleh peneliti. Modul ajar pada siklus II memperoleh skor 22 dengan persentase 91,66% (SB). Selanjutrnya penilaian aktivitas guru diperoleh skor 26 dengan persentase 92,85% (SB), dan aktivitas siswa diperoleh skor 26 dengan persentase 92,85% (SB). Pada penilaian sikap diperoleh skor 5 (SB), pada penilaian pengetahuan diperoleh rata-rata 86,73 (B) dan pada penilaian keterampilan siklus II diperoleh rata-rata 83,69 (B).

Grafik peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen UUD 1945 dengan menggunakan Media Kartu *Truth or Dare* dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar

KESIMPULAN

Simpulan ini dipaparkan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada elemen UUD 1945 di kelas IV SDN 06 Payakumbuh menggunakan media kartu *Truth or Dare* dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, dan penilaian. Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus 1 ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus 1 rata-rata nilai perencanaan 85,4% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 91,66% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pembelajaran siklus 1 ke siklus II meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada elemen UUD 1945 di kelas IV SDN 06 Payakumbuh menggunakan media kartu *Truth or Dare* terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan berdasarkan aspek guru dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* dilaksanakan dengan langkah-langkah: a) Penyampaian materi, b) Pembentukan kelompok, c) Penentuan kartu yang akan dimainkan, d) Perhitungan skor, e) Pengerjaan LKPD. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran pada elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* berdasarkan aspek guru dan siswa dari siklus 1 ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus 1 aktivitas guru dan siswa rata-rata 80,35% dengan predikat baik (B), meningkat ke siklus II menjadi 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapay dikatakn bahwasannya pelaksanaan pembelajaran pada

elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* berdasarkan aktivitas guru dan siswa dari siklus 1 ke dua meningkat.

3. Hasil belajar siswa pembelajaran pada elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* yang dilihat dari penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus 1 rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 75,04 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata pengetahuan dan keterampilan adalah 85 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran pada elemen UUD 1945 menggunakan media kartu *Truth or Dare* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar: Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31

Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. Auladuna: *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.

Kemendikbud. (2022). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka SD Kelas IV*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.

Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management*, 2(6), 85-88.

Lutfi, S. (2020). Permainan Kartu Truth or Dare Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(8), 356-367

Meliza, A. P., & Elyasni, D. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai dasar pendidikan karakter di SDN 21 Air Lesing Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal ilmiah pendidikan dasar*, 8(02), 243-252.

Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam Pendidikan Pancasila*. Insight Mediatama.