

**MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA TRUTH OR DARE  
PADA PEMBELAJARAN AKU PELAJAR PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Salma Salsabilla<sup>1</sup>, Tri Bintang Utama<sup>2</sup>, Ludiya Firjanah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Email: <sup>1</sup> [salma.2022406405170@student.umpri.ac.id](mailto:salma.2022406405170@student.umpri.ac.id), <sup>2</sup> [tri.2022406405186@student.umpri.ac.id](mailto:tri.2022406405186@student.umpri.ac.id),  
<sup>3</sup> [ludiya.2022406405188@student.umpri.ac.id](mailto:ludiya.2022406405188@student.umpri.ac.id)

**Abstract**

*This study aims to examine the effectiveness of Truth or Dare card media in increasing learning participation among third-grade elementary school students in the "Aku Pelajar Pancasila" (I Am a Pancasila Student) subject. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, the media was designed using simple materials such as colored cardboard, laminating, and printed content. The results indicate that Truth or Dare media significantly enhances student engagement, both verbally and non-verbally, with indicators including increased enthusiasm (85%), courage to express opinions (from 40% to 75%), and participation in group discussions. Questionnaire analysis reveals that 90% of students found the learning process more enjoyable and easier to understand, while 80% showed improved material retention. The media also strengthens the internalization of Pancasila values through action challenges (Dare) and conceptual reflections (Truth), aligning with the student-centered principles of the Merdeka Curriculum. These findings confirm that game-based learning can be an innovative solution to overcome technological limitations in elementary schools while supporting character education.*

**Keywords:** learning participation, Truth or Dare, Civic Education, game-based learning, Merdeka Curriculum

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media kartu Truth or Dare dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi "Aku Pelajar Pancasila." Melalui pendekatan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, media ini dirancang menggunakan bahan sederhana seperti karton berwarna, laminating, dan print materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Truth or Dare secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa, baik verbal maupun non-verbal, dengan indikator peningkatan antusiasme (85%), keberanian berpendapat (dari 40% menjadi 75%), dan keterlibatan dalam diskusi kelompok. Analisis angket mengungkap bahwa 90% siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sementara 80% siswa menunjukkan peningkatan

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No  
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish  
by : Sindoro



This work is licensed under a  
Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License

retensi materi. Media ini juga memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui tantangan aksi (*Dare*) dan refleksi konseptual (*Truth*), sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan teknologi di sekolah dasar sekaligus mendukung pendidikan karakter.

**Kata Kunci:** partisipasi belajar, *Truth or Dare*, Pendidikan Kewarganegaraan, game-based learning, Kurikulum Merdeka

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi seiring dengan perkembangan zaman, termasuk dalam hal kurikulum dan metode pembelajaran. Kurikulum Merdeka yang diluncurkan Kemendikbudristek pada tahun 2021 menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, kreatif, dan menyenangkan (Kemendikbudristek, 2021). Salah satu materi baru dalam kurikulum ini adalah "Aku Pelajar Pancasila," yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini melalui pendekatan yang lebih interaktif. Namun, tantangan yang sering dihadapi guru adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada kelas III SD yang masih membutuhkan stimulasi menarik untuk tetap fokus dan aktif (Purnamasari & Rahayu, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui permainan *Truth or Dare* yang dimodifikasi sesuai konteks pendidikan.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran merupakan kunci keberhasilan proses pendidikan. Menurut Vygotsky (1978) dalam teori konstruktivisme sosial, interaksi dan pengalaman langsung dapat memperkuat pemahaman siswa. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III SD masih kesulitan memahami materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila jika disampaikan secara konvensional (Widodo & Indraswati, 2022). Penelitian terbaru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa hingga 40% dibandingkan metode ceramah (Hwang et al., 2021). *Truth or Dare* dipilih karena memiliki unsur tantangan dan kebebasan berekspresi, sehingga dapat memicu keingintahuan siswa sekaligus melatih keberanian dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Permainan *Truth or Dare* sebenarnya lebih dikenal sebagai aktivitas rekreasional, namun potensial untuk diadaptasi dalam pembelajaran. Studi oleh Chen & Lin (2022) membuktikan bahwa modifikasi permainan sederhana seperti ini dapat meningkatkan engagement siswa tanpa mengurangi esensi materi. Dalam konteks "Aku Pelajar Pancasila," pertanyaan "*Truth*" bisa berisi refleksi nilai-nilai seperti kebersamaan atau keadilan, sedangkan "*Dare*" bisa berupa aksi sederhana seperti membantu teman atau menyanyikan lagu bertema persatuan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan variasi metode sesuai kebutuhan siswa (Tomlinson, 2017). Selain itu, riset terbaru di Indonesia menunjukkan bahwa siswa SD lebih mudah mengingat konsep ketika dilibatkan secara fisik dan emosional (Sari et al., 2024).

Implementasi media *Truth or Dare* juga relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III SD yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1954). Mereka cenderung

belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Penelitian eksperimen oleh Utami dkk. (2023) pada pembelajaran menemukan bahwa kelompok yang menggunakan permainan memiliki peningkatan partisipasi sebesar 35% dibanding kelompok kontrol. Hal ini memperkuat argumen bahwa pendekatan bermain sambil belajar efektif untuk materi berbasis nilai. Namun, perlu dicatat bahwa adaptasi permainan harus dirancang dengan cermat agar tidak kehilangan muatan edukatif. Misalnya, tantangan "*Dare*" harus terkait langsung dengan sila Pancasila, seperti "Beri contoh berbagi dengan teman" untuk sila ke-2 (Kemanusiaan).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media *Truth or Dare* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas III SD pada materi "Aku Pelajar Pancasila." Dengan mengacu pada temuan-temuan mutakhir (2021-2025), studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis. Jika berhasil, model ini dapat menjadi alternatif untuk materi-materi lain yang membutuhkan pendekatan aktif, sekaligus menjawab tantangan Kurikulum Merdeka dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Pendekatan yang digunakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Permainan *Truth or Dare* yang layak, menarik, dan efektif digunakan pada materi Aku Pelajar Pancasila kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: Empat tahapan proses yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, dan (4) Implementasi dan evaluasi. Model Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE) adalah kerangka kerja yang mudah digunakan dan serbaguna yang dapat digunakan dalam program Pendidikan untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Tujuan utama ADDIE adalah menyediakan kerangka kerja untuk mengembangkan alat dan infrastruktur pelatihan yang efisien, mudah beradaptasi, dan meningkatkan efektivitas program pelatihan secara keseluruhan. Tujuan penggunaan metodologi dan kerangka ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang dirancang dan selanjutnya dievaluasi kelayakannya, dengan tujuan untuk menentukan keefektifan media pembelajaran kartu kebenaran atau tantangan. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi pendidikan siswa kelas III SD Negeri 1 Pandansari Selatan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik angket atau kuesioner, observasi dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Kemudian wawancara dilakukan untuk menggali data tentang tanggapan, komentar, dan saran pendidik setelah menggunakan media *truth or dare* wawancara dilakukan terhadap pendidik kelas III SD Negeri 1 Pandansari serta dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dokumentasi dilakukan pada saat penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi "Aku Pelajar Pancasila" melalui media *Truth or Dare*. Media pembelajaran ini

dikembangkan menggunakan bahan-bahan seperti karton biru, pink, hitam, asturo hijau tua, kertas karton board, lem kertas, gunting, serta laminating kartu dan print materi. Proses pembuatan media mengikuti tutorial yang tersedia di YouTube, dengan modifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Truth or Dare berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, baik dalam aspek verbal maupun non-verbal.

Media Truth or Dare dirancang dengan menggabungkan pertanyaan konseptual (Truth) dan tantangan aksi (Dare) yang terkait langsung dengan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, pertanyaan "Truth" seperti "Sebutkan contoh sikap adil di sekolah!" memicu siswa untuk merefleksikan materi, sementara tantangan "Dare" seperti "Bantu temanmu membersihkan kelas!" mendorong penerapan nilai Pancasila secara nyata. Penggunaan karton berwarna-warni dan laminating kartu membuat media menarik secara visual, sehingga siswa lebih antusias untuk terlibat. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% siswa aktif menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan tanpa perlu dorongan berulang dari guru.

Analisis data angket mengungkapkan bahwa 90% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami dengan media ini. Siswa menyukai kombinasi antara permainan dan pembelajaran, yang menghilangkan kesan monoton dari metode ceramah. Salah satu siswa menyatakan, "Saya tidak takut salah saat menjawab karena suasana bermain membuat saya lebih percaya diri." Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Media Truth or Dare juga memfasilitasi kolaborasi antar siswa, seperti terlihat dalam aktivitas kelompok di mana siswa saling mendukung untuk menyelesaikan tantangan "Dare."

Peningkatan partisipasi siswa terlihat dari indikator keberanian berpendapat dan keterlibatan dalam diskusi. Sebelum menggunakan media, hanya 40% siswa yang berani mengungkapkan pendapat. Setelah intervensi, angka ini meningkat menjadi 75%. Tantangan "Dare" seperti "Bacakan sila Pancasila di depan kelas!" berhasil melatih keberanian siswa secara bertahap. Guru juga melaporkan bahwa siswa yang biasanya pemalu mulai menunjukkan kemajuan dalam berinteraksi. Selain itu, media ini efektif mengakomodasi gaya belajar berbeda, termasuk kinestetik (melalui aksi "Dare") dan auditori (melalui diskusi "Truth").

Implementasi media Truth or Dare memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila. Misalnya, tantangan "Beri contoh kerja sama dalam kelompok!" mengajarkan siswa tentang sila ketiga (Persatuan Indonesia). Siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks nyata. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih sering menerapkan nilai-nilai Pancasila di luar kelas, seperti membantu teman atau menghargai perbedaan. Ini membuktikan bahwa pendekatan game-based learning dapat mencapai tujuan afektif dan psikomotorik, tidak hanya kognitif.

Media ini juga mengatasi keterbatasan teknologi di sekolah dasar. Dengan bahan sederhana seperti karton dan laminating, guru dapat membuat media yang efektif tanpa bergantung pada perangkat digital. Keterampilan siswa dalam memotong, menempel, dan mendesain kartu juga turut berkembang selama proses pembuatan media. Salah satu keunggulan media ini adalah kemudahan adaptasinya; guru dapat menyesuaikan pertanyaan dan tantangan dengan materi lain atau tingkat kelas yang berbeda.

hasil dokumentasi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan memiliki retensi materi yang lebih baik. Misalnya, saat ditanya ulang tentang makna sila Pancasila, 80% siswa mampu menjawab dengan tepat dibandingkan 50% sebelum penggunaan

media. Media Truth or Dare menciptakan pengalaman belajar yang berkesan melalui emosi positif, seperti rasa bangga setelah menyelesaikan tantangan atau senang karena dapat bermain sambil belajar. Ini sesuai dengan temuan Hwang et al. (2021) yang menyatakan bahwa game-based learning meningkatkan motivasi belajar hingga 40%.

Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dalam implementasi media, seperti perlunya persiapan waktu ekstra untuk membuat kartu dan mengelola dinamika kelas yang lebih aktif. Namun, dampak positifnya jauh lebih besar, termasuk peningkatan iklim kolaboratif di kelas dan penguatan hubungan sosial antar siswa. Keberhasilan media ini mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan variasi media serupa dengan integrasi teknologi sederhana, seperti QR code pada kartu untuk menambah unsur interaktivitas. Secara keseluruhan, media Truth or Dare terbukti sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas III SD pada materi "Aku Pelajar Pancasila." Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang konkret dan kontekstual.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Truth or Dare terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas III SD pada materi "Aku Pelajar Pancasila." Media ini berhasil mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui kombinasi pertanyaan konseptual (Truth) dan tantangan aksi (Dare), yang dirancang dengan bahan sederhana seperti karton berwarna, laminating, dan print materi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa, dengan 85% siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan 90% menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Hwang et al., 2021). Selain itu, media ini memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila, seperti terlihat dari kemampuan 80% siswa dalam mengingat dan mempraktikkan materi, dibandingkan 50% sebelum intervensi (Sari et al., 2024). Keberhasilan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran, serta prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (Kemendikbudristek, 2021).

Secara praktis, media Truth or Dare menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan teknologi di sekolah dasar, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan kontekstual. Tantangan seperti "Bacakan sila Pancasila di depan kelas!" atau "Bantu teman membersihkan kelas!" tidak hanya melatih keberanian siswa tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, keadilan, dan tanggung jawab (Chen & Lin, 2022). Meskipun memerlukan persiapan ekstra dalam pembuatan kartu, dampak positifnya mencakup peningkatan motivasi, retensi materi, dan iklim sosial di kelas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengembangkan variasi media serupa dengan integrasi teknologi sederhana, seperti QR code, untuk memperkaya interaktivitas. Dengan demikian, media Truth or Dare tidak hanya relevan untuk materi Pancasila tetapi juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain, menjadikannya alat yang fleksibel dan berkelanjutan dalam mendukung tujuan pendidikan karakter (Tomlinson, 2017).

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, R., & Rahmawati, D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif di SD*. Jurnal Pendidikan Dasar
- Chen, X., & Lin, Y. (2022). *The Power of Gamification in Education*. Journal of Learning Innovation.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Hwang, G. J., et al. (2021). *Game-Based Learning for Elementary Students*. International Journal of Educational Technology.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Sage Publications.
- Sari, D. P., et al. (2024). *Pengaruh Media Kartu pada Keaktifan Siswa*. Pedagogia Journal
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wulandari & Supriyadi (2021), implementasi model PBL dengan media interaktif dalam PKn SD
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.