

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan Proses belajar mencakup seluruh pengetahuan yang diperoleh manusia sepanjang hidupnya, berlangsung di berbagai tempat dan kondisi, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap individu. Dengan demikian, pendidikan tidak terbatas pada waktu tertentu, melainkan berlangsung seumur hidup (*long life education*).¹ Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa:

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.²

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka memantapkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.³

¹ Anna Mikhaylovna Tatarinceva dkk., *Factors Determining Individual Success in Life-Long Learning*, t.t.

² Sidiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2014), hlm. 02

³ Desi Pristiwanti, Dkk, “Pengertian Pendidikan, “*Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 6 (2022): 2.

Pendidikan merupakan jalan seseorang dalam mencari sebuah ilmu pengetahuan. Hal ini tercantum dalam Al-Qur'an pada surah pertama yang diturunkan yaitu surah Al-Alaq ayat 1-5 diawali dengan lafaz *اقْرَأْ* yang artinya "Bacalah". Surah Al-Alaq ayat 1-5 secara tersirat menjadi dasar pentingnya semua manusia menuntut ilmu. Manusia diwajibkan untuk belajar agar dia dapat beribadah kepada Allah SWT.⁴

Dalam kehidupan sebagai bagian dari bangsa dan negara, pendidikan menjadi instrumen utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0 saat ini, persaingan antar bangsa semakin ketat sehingga pendidikan dituntut untuk mampu menghasilkan generasi yang cerdas, kreatif, inovatif, adaptif, serta memiliki karakter yang kuat. Tanpa pendidikan yang berkualitas, sulit bagi suatu bangsa untuk berkembang dan bersaing di kancah internasional. Dengan demikian, Upaya meningkatkan kualitas pendidikan menjadi salah satu prioritas yang harus terus dilakukan secara berkesinambungan oleh berbagai pihak, baik pemerintah, masyarakat, maupun lembaga pendidikan itu sendiri.⁵

Termasuk lembaga formal yang termasuk sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan adalah sekolah. Sekolah berfungsi sebagai tempat terjadinya proses pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan berjenjang. Melalui

⁴ Isnaini Nur 'Afifah dan Muhammad Slamet Yahya, "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)," *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.

⁵ Darul Qutni dkk., "Human Resource Management in Improving The Quality of Education," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 354–66, <https://doi.org/10.51276/edu.v2i2.132>.

sekolah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek penting seperti keterampilan sosial, sikap, dan nilai-nilai moral. Sekolah menjadi lingkungan kedua setelah keluarga yang memiliki pengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak. Oleh sebab itu, sekolah tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk kepribadian, karakter, serta pola pikir yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan.

Keberhasilan sekolah dalam menjalankan perannya tentu tidak terlepas dari kualitas tenaga pendidik yang ada di dalamnya. Guru merupakan salah satu komponen paling penting dalam proses pendidikan, bahkan sering disebut sebagai ujung tombak keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar yang menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai pendidik yang menanamkan nilai, membimbing, serta menjadi panutan bagi peserta didik. Peran guru sangatlah kompleks, meliputi kemampuan menguasai materi pelajaran, mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, hingga membangun interaksi yang positif dengan peserta didik.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah tradisional, tetapi perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mewujudkan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. Selanjutnya, guru juga

memiliki tanggung jawab moral dalam membentuk karakter siswa, seperti kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, dan sikap sosial yang baik.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan, sekolah, dan guru merupakan tiga elemen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan menjadi tujuan utama, sekolah menjadi wadah penyelenggara, sedangkan guru menjadi pelaksana sekaligus penggerak utama dalam proses tersebut. Ketiganya memiliki peran yang sangat strategis dalam mencetak generasi yang berkualitas, berdaya saing, serta mampu menghadapi tantangan zaman.

Inilah yang perlu dilakukan seorang guru dalam suatu aktivitas pembelajaran. Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, lalu membimbing agar siswa dapat meraih hasil pembelajaran yang sesuai harapan terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila, dalam Pembelajaran pendidikan pancasila di tingkat sekolah dasar sangat penting dalam membina siswa tumbuh sebagai individu yang memahami dan mempunyai keterampilan yang positif dalam menjalankan hak-hak dan tanggung jawabnya. Ini bertujuan agar terciptanya warga negara indonesia yang cerdas, kompeten, serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila serta UUD 1945. Namun, dalam pelaksanaannya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Materi yang bersifat teoritis dan kurangnya interaksi selama proses belajar mengajar membuat siswa kurang Menarik. hal ini menjadi tantangan bagi para guru

untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif serta dapat meningkatkan capaian belajar siswa.⁶

Upaya untuk mengembangkan kemampuan diri dan meraih arah pendidikan perlu dilakukan melalui rangkaian kegiatan pembelajaran dalam aktivitas pendidikan. tahapan ini sebaiknya diarahkan untuk mengasah keterampilan, membentuk kepribadian, dan menciptakan kualitas pendidikan yang unggul. Perubahan individu, dari tidak mengetahui menjadi memahami, serta dari perilaku kurang baik menjadi lebih baik, merupakan hasil nyata dari sebuah proses belajar.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa diharapkan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dari berbagai bentuk aktivitas, seperti keseriusan dalam menyimak penjelasan dari guru serta keberanian mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi yang belum dipahami.

Sebagian siswa memandang pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Persepsi tersebut membuat minat belajar siswa menjadi rendah, mudah merasa jenuh, bahkan enggan mengikuti pembelajaran kurangnya motivasi ini tentu dapat berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.⁷

⁶ Khairunnisa Khairunnisa dan Ilham Syahrul Jiwandono, "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9, <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.

⁷ Abdul Sakban, *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama*, t.t.

Seperti dalam Firman Allah. QS. Al-Baqarah Ayat 31:⁸

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Pada tafsir Al-Misbah disebutkan dia yakni Allah Swt mengajarkan kepada Adam As nama-nama benda seluruhnya, yakni memberikan potensi pengetahuan tentang nama-nama atau kata-kata yang digunakan menunjuk benda-benda, atau mengajarkannya mengenai fungsi benda-benda, ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugerahkan Allah Swt potensi untuk mengetahui nama-nama atau fungsi serta karakteristik benda-benda, contohnya fungsi angin dan lainnya. Dia juga dianugerahkan potensi untuk berbahasa. Itulah makna yang dipahami oleh para ulama asal firman-nya: “dia mengajar Adam nama-nama (benda) seluruhnya”.⁹

Setelah mengkaji tafsir diatas, maka terdapat 2 kunci yaitu: 1) terdapat kata (الْأَسْمَاءُ) *Al-Asma'a* yang berarti nama-nama benda-benda semuanya. Benda-benda tersebut dalam artian apabila disangkutpautkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang mana seperti media pembelajaran audio visual, media audio dan media visual.

2) Semua (benda) ini (بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ) dijelaskan sebutlah kepadaku nama semua benda ini jika kamu yang benar. kata semua benda dalam ayat tersebut yang mana dengan media pembelajaran akan menjadikan benda-benda yang ada disekolah di

⁸ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31,” *Masagi* 2, no. 1 (2023): 54–60, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

⁹ M. Quraish Shihab, “Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keselarasan Al-Qur’an”, (Jakarta: Lentera Hati, 2022), hal. 145

manfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam rangka pembelajaran yang menjadikan siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang bergam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.¹⁰

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Media Permainan kartu *Truth or Dare*. Permainan kartu *Truth or Dare* Merupakan permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok ataupun individu dengan menggunakan dua kartu yaitu kartu *Truth* dan *Dare*. Kartu *Truth* berisi tentang pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban sedangkan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban sekaligus melakukan tantangan.¹¹

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ade Iklima dengan judul “Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al-Washliyah Sei Mencirim”. dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika, hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji-t pada dua kelas, di mana nilar t hitung sebesar 3,290 lebih besar dibandingkan t tabel 1,7084 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan truth or dare pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Al-Washliyah Sei Mencirim

¹⁰ Baktiar Leu, “Komparasi Kurikulum Merdeka Belajar Dan Al-Quran Surat Al Baqarah Ayat 31,” *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 11, no. 2 (2022): 113–28, <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v11i2.598>.

¹¹ Hardianti Hardianti, Muhammad Anwar, dan Muhammad Syahrir, “Pengaruh Permainan Truth or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia),” *ChemEdu* 3, no. 2 (2 September 2022): 38, <https://doi.org/10.35580/chemedu.v3i2.36783>.

menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 34,8 dengan standar deviasi 13,03 dan varians 170. Sementara itu, pada *posttest* diperoleh rata-rata 75,2 dengan standar deviasi 14,46 dan varians 209,33.¹²

Kemudian terdapat juga penelitian terdahulu oleh Mila Hayanti dengan Judul “Penerapan Media Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTSN 4 Pidie”. Berdasarkan hasil penelitian terkait penerapan media permainan *truth or dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie tahun ajaran 2021/2022, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada Tingkat kepercayaan diri siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian yang memperoleh nilai signifikan sebesar 6,435, lebih tinggi dibandingkan nilai standar 1,833. Dengan demikian, hipotesis diterima dan terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.¹³

Didukung dengan informasi yang diperoleh melalui kegiatan observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah MIN 5 Kota Banjarmasin, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin Kelas IV masih tergolong rendah, berdasarkan hasil observasi awal nilai harian siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, diperoleh sebanyak 8 siswa yang belum sesuai standar KKM yang apabila dipersentasikan hanya mencapai 47,06% sedangkan 9 siswa yang telah mencapai KKM jika dipersentasikan 52,94% kondisi ini disebabkan, karena dalam kegiatan pembelajaran guru lebih sering

¹² Ade Iklima, Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Tahun 2019 Medan, t.t.

¹³ Mila Hayanti, Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di Mtsn 4 Pidie, t.t.

menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada buku untuk kegiatan pembelajaran, dan juga siswa sering kali mengerjakan latihan dari buku. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru ataupun siswa. Jika proses pembelajaran tersebut terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diperlukan suatu Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang berfungsi sebagai perantara antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima informasi, dengan tujuan mendorong motivasi belajar serta keterlibatan siswa secara menyeluruh dan bermakna. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan efektif.

Penggunaan media kartu *truth or dare* memiliki peran penting dalam mendorong keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran. Hal ini karena permainan tersebut mampu memberikan umpan balik yang membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Media ini juga berpotensi meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar, baik belajar sendiri atau belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media kartu *truth or dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif

terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkan pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin”**

B. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan mendorong motivasi belajar serta membantu siswa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki lima komponen utama. Pertama, sebagai penyalur pesan atau materi dalam pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar, ketiga, sebagai alat untuk merangsang motivasi belajar siswa. Keempat, sebagai sarana yang efektif dalam mencapai pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan. Apabila kelima komponen tersebut berjalan secara optimal, maka akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.¹⁴ Pada penelitian yang dilakukan, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran yang mana nantinya yang diharapkan peneliti media yang dibawakan akan berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

¹⁴ Daradjo, Muhammad Hasan, Masdiana, dkk. “*Media Pembelajaran*”, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021). Hal 29

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran Interaktif merupakan gambaran dari media pembelajaran yang menimbulkan keterlibatan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam prosesnya akan memberikan suatu pengaruh antara satu dan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yaitu salah satu media pembelajaran yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan ataupun menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki sifat abstrak atau konkret. Dimana siswa akan mendapatkan pengaruh dengan saling memberikan respon antar satu dengan yang lainnya.¹⁵ Adapun media pembelajaran interaktif terletak pada media permainan kartu *truth or dare* dimana media interaktif ini mampu melibatkan adanya partisipasi aktif, komunikasi dua arah antara siswa dan guru, dan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

Media permainan *truth or dare* merupakan media berbasis visual dan Gerak yang berbentuk kartu berisi tugas-tugas terkait kepercayaan diri, tanpa menghilangkan esensi dari permainan tersebut. Permainan *Truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara individual atau kelompok dengan menggunakan kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban dan pada kartu *Dare* berisi penjelasan yang memerlukan jawaban sekaligus melakukan tantangan.¹⁶ Dalam

¹⁵ Melly Admelia dkk., "Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 177, <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.

¹⁶ Hartanti Yekti Utami. "*Buku Panduan Permainann Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*"; (Yogyakarta: UAD Universitas Ahmad Dahlan, 2021). Hal 7-8

penelitian ini peneliti menggunakan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses penentuan nilai yang diperoleh siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran capaian pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, hasil belajar pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skala nilai seperti huruf, angka, atau simbol tertentu. Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata siswa setelah melalui proses transfer pengetahuan dari seseorang yang lebih berpengalaman atau memiliki pemahaman lebih tinggi. Dengan adanya hasil belajar maka dapat diketahui sejauh mana siswa mampu menerima, memahami, dan menguasai materi Pelajaran yang telah dipelajari.¹⁷ Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari nilai kognitif dari 17 siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, melalui soal pilihan ganda dengan skor ketuntas 70 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila termasuk pembelajaran yang erat hubungannya dengan kehidupan dan terjadi dilingkungan sekitar. Seperti yang telah diketahui, bahwasanya mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk diajarkan kepada anak SD, peran utama Pendidikan Pancasila pada anak SD adalah

¹⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (10 Mei 2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

untuk memupuk rasa keingin tahuan peserta didik terhadap apa yang sedang terjadi dengan lingkungan sekitarnya.¹⁸

Pada penelitian ini peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mana materi tersebut tentang Pancasila dalam diriku pada bagian bab 4, Adapun materi pokok yang diajarkan oleh peneliti yaitu tentang makna sila-sila Pancasila dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Permainan kartu *Truth or Dare*?
2. Bagaimana pengaruh Media Permainan kartu *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Permainan kartu *Truth or Dare*.
2. Mengetahui pengaruh Media Permainan kartu *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin

¹⁸ T. Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7310–16, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>.

E. Signifikasi Penelitian

Signifikasi penelitian ini merupakan sebuah pilar penting dalam pemahaman lebih dalam, berdasarkan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas maka signifikasi penelitian ini sebagai berikut yaitu:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan membantu untuk mengembangkan ilmu pendidikan bagi lembaga Pendidikan dan semua pihak yang terlibat. Terutama guru Pendidikan pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

adanya media pembelajara *Truth or Dare* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, agar lebih termotivasi dan terlibat secara intensif dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar mereka.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa digunakan referensi untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* diharapkan mampu memberikan alternatif metode pengajaran yang bisa meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan untuk membantu menyempurnakan pembelajaran yang berbantu media permainan kartu *Truth or Dare* demi

mengembangkan atau meningkatkan kualitas pendidikan Penelitian ini juga dapat dijadikan tolak ukur pengambilan keputusan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Ade Iklima dengan judul “pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al-Washliyah Sei Mencirim”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas IV MIN Al-Washliyah Sei Mencirim. Hal ini dibuktikan melalui uji-t pada dua kelas, di mana nilai t hitung sebesar 3,290 lebih besar dibandingkan t tabel 1,7084 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil belajar siswa yang menggunakan media tersebut menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 34,8 dengan standar deviasi 13,03 dan varians 170. Sementara itu, nilai posttest mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 75,2, standar deviasi 14,46, dan varians 209,33.¹⁹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada jenis penelitian kedua penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif yang meneliti pengaruh penggunaan media permainan terhadap hasil belajar siswa, Media sama-sama menggunakan media permainan *Truth or Dare*, Kedua penelitian mengukur Hasil Belajar siswa sebagai variable yang dipengaruhi, dan Sama-sama meneliti siswa kelas IV di Jenjang Pendidikan

¹⁹ Iklima, Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Tahun 2019 Medan, t.t.

Dasar. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada mata Pelajaran yang digunakan peneliti terdahulu mata pelajaran Matematika sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, lokasi penelitian terdahulu di MIS Al-Washliyah Sei Mencirim sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berada di MIN 5 Kota Banjarmasin

2. Mila Hayanti dengan Judul “Penerapan Media Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTSN 4 Pidie”. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie Tahun Ajaran 2021/2022, diketahui bahwa kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian dengan nilai signifikansi sebesar 6,435 yang lebih tinggi dibandingkan nilai standar 1,833. Dengan demikian, hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.²⁰ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media permainan *truth or dare* dalam proses pembelajaran, kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil Pendidikan, meskipun dalam aspek yang berbeda (hasil belajar vs kepercayaan diri), sama-sama

²⁰ Mila Hayanti, Penerapan Media Permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di Mtsn 4 Pidie, t.t.

menggunakan metode pretest dan posttest untuk melihat perubahan atau pengaruhnya. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel Y penelitian yang dilakukan peneliti hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu kepercayaan diri, jenjang sekolah penelitian yang dilakukan peneliti berada pada jenjang sekolah dasar sedangkan penelitian terdahulu madrasah Tsanawiyah, jenjang sekolah menengah pertama.

3. Nurrahma Refsiana dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Ppkn Kelas V SDN 12 Rejang Lebong”. Berdasarkan hasil analisis data maka Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent t-test yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga penerapan permainan tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang ditunjukkan oleh lebih tingginya nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan antara pembelajaran menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* dan pembelajaran konvensional.²¹ Persamaan penelitian terdahulu dengan

²¹ Nurrahma Refsiana, “Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup 2025,” T.T.

penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media, sama-sama menggunakan permainan *truth or dare*, mata Pelajaran kedua penelitian fokus pada Ppkn/Pendidikan Pancasila, meskipun dalam konteks nama berbeda. Tingkat sekolah, sama-sama dilakukan di sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel Y penelitian yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian terdahulu variabel Y yaitu kemampuan kognitif.

G. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). variabel bebas (X) adalah penggunaan media permainan *truth or dare*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin. Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap hubungan antara kedua variabel tersebut yang kebenarannya akan dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.
2. H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam Penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Teori, yang berisi landasan teori, kerangka berpikir, dan.
3. Bab III Metode Penelitian, yang mencakup jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang memuat penyajian data, pemaparan hasil, serta analisis data penelitian.
5. Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran.