

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 5 Kota Banjarmasin**

MIN 5 Kota Banjarmasin merupakan lembaga pendidikan dasar yang berlokasi di Jl Rantau Timur II RT 03 No. 22. Kelurahan Pekauman, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Provinsi Kalimantan Selatan. Sebelum berstatus negeri, madrasah ini awalnya merupakan sekolah swasta dengan nama MIS Al Ihsan berdiri pada tahun 1970. Perubahan status menjadi negeri terjadi pada tahun 1997 ditetapkan melalui SK Menteri Agama RI Nomor 107 tahun 1997 pada tanggal 17 Maret 1997, tanggal 17 Maret 1997, sehingga nama lembaga tersebut berubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pekauman di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Selanjutnya, pada tahun 2016 kembali dilakukan penyesuaian nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Kota Banjarmasin seperti yang dikenal hingga saat ini. Pada masa awal berdirinya sebagai madrasah negeri, kepemimpinan sekolah dipegang oleh H. Muhtar Simin sebagai kepala madrasah pertama. Kemudian sejak tahun 2024 sampai sekarang, kepemimpinan dilanjutkan oleh Ibu Hj. Zakiah Darajat, S.Pd. I.,

###### **b. Visi**

Madrasah berfungsi menumbuhkan nilai-nilai keislaman, kebangsaan, serta kepedulian sosial pada diri peserta didik. Dengan peran strategis tersebut, MIN 5

Kota Banjarmasin hadir sebagai lembaga yang menyiapkan siswa berakhlak baik, berpengetahuan luas, dan siap memberikan kontribusi positif bagi bangsa. Untuk memadukan nilai-nilai tersebut maka visi dari MIN 5 Kota Banjarmasin yaitu: **“Menjadikan Generasi Beriman, Berakhlakul Karimah, Dan Berwawasan Luas”**.

**c. Misi**

- 1) Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dan mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- 2) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
- 3) Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.
- 4) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- 5) Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.
- 6) Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.

#### d. Kepala Sekolah yang pernah memimpin di MIN 5 Kota

##### Banjarmasin

Berikut adalah daftar kepala sekolah yang pernah memimpin di MIN 5

Kota Banjarmasin

Tabel 4.1 daftar kepala sekolah yang pernah menjabat di MIN 5 Kota Banjarmasin

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Menjabat
1.	H. Muchtar Simir	1197-1999
2.	Drs. Kamal Nasir	2000 - 2008
3.	Abdul Basith, S.Ag	2008 - 2013
4.	H. Abdul Kadir, S.Pd.I	2013 - 2016
5.	H. Abdul Basith, S.Pd.I	2016 - 2022
6.	M. Jurmansyah, S.Pd.I	2022 - 2024
7.	Hj. Zakiyah Darajat, S.Pd.I	2024 - sekarang

#### e. Identitas Madrasah

MIN 5 Kota Banjarmasin merupakan Madrasah yang didirikan oleh sebuah.

Adapun Identitas MIN 5 Kota Banjarmasin dapat dilihat di bawah ini:

Nama Madrasah	: MIN 5 Kota Banjarmasin
NPSN	: 60723161
NSM	: 111163710002
No. SK Pendirian	: Keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 Tahun 1997 tertanggal 17 Maret 1997
Akreditasi	: B
No Sertifikat Akreditasi	: 104/BAN-PDM/SK/2024
Alamat	: Jl. Rantauan Timur II RT.03 N.22 Kel. Pekauman Kec. Banjarmasin Selatan
Kepala Sekolah	: Hj. Zakiyah Darajat, S.Pd.I

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih satu minggu dengan empat kali pertemuan, yaitu mulai hari senin, 09 Februari 2026 sampai dengan sabtu, 14 Februari 2026. Dalam proses pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar langsung di kelas. Materi yang diberikan kepada siswa adalah tentang makna sila-sila Pancasila serta penerapan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai perangkat yang diperlukan, seperti bahan ajar, modul pembelajaran yang disusun dengan Langkah-langkah penggunaan media permainan kartu *truth or dare*, serta lembar penilaian kinerja dan instrumen penilaian yang digunakan pada saat pretest dan posttest.

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mengukur pemahaman dengan materi makna sila-sila Pancasila dan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari sebelum menggunakan media permainan kartu *truth or dare*. Pertemuan pertama disebut *pretest*. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan *truth or dare*

### a. Pertemuan Pertama (*Pretest*)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 09 februari 2026 pada jam pembelajaran ke-1 hingga ke-2. Pada kegiatan tersebut siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin diberikan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengukur

kemampuan awal mereka pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila dengan materi makna sila-sila Pancasila serta penerapan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Pertemuan kedua**

Pelaksana pembelajaran kedua dilakukan pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pada jam pembelajaran ke 10-11. Pada pertemuan ini belum menggunakan media permainan *truth or dare*, tetapi sudah menjelaskan materi tentang Makna sila-sila Pancasila dan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

##### **1) Kegiatan awal**

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak berdoa, lalu menanyakan kabar kepada peserta didik, kemudian mengajak siswa untuk bernyanyi Garuda Pancasila, kemudian melakukan absensi, guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini tentang “makna sila-sila Pancasila”, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik.

##### **2) Kegiatan Inti**

Guru menampilkan sebuah video tentang simbol-simbol Pancasila, kemudian guru menjelaskan mengenai materi makna sila-sila Pancasila, kemudian peserta didik menyimak pembelajaran yang dijelaskan guru, kemudian guru memberikan pertanyaan apakah ada yang kurang paham dari materi yang disampaikan, kemudian guru meminta kepada salah satu untuk menyebutkan Pancasila dan salah satu simbol Pancasila, kemudian guru mengecek semangat siswa dengan tepuk semangat, selanjutnya guru memberikan LKPD individu untuk dikerjakan siswa di dalam kelas.

### **3) Kegiatan Penutup**

Memberikan apresiasi kepada siswa karena mengikuti pembelajaran dengan semangat, guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama, lalu mengajak siswa berdoa sebelum pulang dan mengucapkan salam.

#### **c. Pertemuan Ketiga**

Pelaksana pembelajaran ketiga dilakukan pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pada jam pembelajaran ke 7- 8. Pada pertemuan ini melanjutkan materi tentang perilaku yang sesuai dengan nilai- nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu menggunakan media permainan *truth or dare*.

##### **1) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dalam pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak berdoa kepada peserta didik, guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu Garuda Pancasila, kemudian guru melakukan absensi, guru menyampaikan tema pembelajaran tentang “perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik sesuai dengan tema pembelajaran.

##### **2) Kegiatan Inti**

Menjelaskan mengenai materi “perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”, peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan, kemudian guru memberi pertanyaan kepada siswa apakah ada yang kurang paham dari yang disampaikan oleh guru, jika materi sudah dipahami, guru mengajak siswa bermain menggunakan kartu media *truth or dare*, guru menjelaskan

langkah-langkah cara bermainnya, pertama guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, setiap siswa pasti akan mendapatkan giliran untuk bermain media truth or dare (kejujuran atau tantangan), cara bermain diawali kelompok 1 dan diakhiri kelompok 4, kedua guru akan menggunakan spint yang dimana spint tersebut ada tulisan truth dan dare. Kemudian jika spint tersebut berhenti di *truth* ataupun *dare* maka siswa akan mengambil kartu tersebut yang telah disediakan guru di meja. Ketiga Jika siswa mendapatkan kartu *truth* (jujur/kejujuran), maka siswa akan menjawab dengan jujur menurut dia sesuai dengan pertanyaan dikartu tersebut, dan apabila siswa mendapatkan kartu *dare* (tantangan/keberanian) maka siswa juga akan menjawab sekaligus melakukan tantangan apa saja yang ditulis dikartu tersebut. Jika permainan sudah selesai guru mencek semangat siswa dengan tepuk semangat, selanjutnya guru memberikan LKPD Kepada siswa untuk dikerjakan.

### **3) Kegiatan Penutup**

Memberikan apresiasi kepada siswa karena mengikuti pembelajaran dengan semangat, guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama, kemudian guru mengucapkan salam.

#### **d. Pertemuan Keempat**

pertemuan keempat dilakukan pada Sabtu, 14 Februari 2026 pada jam pembelajaran 1-2 yang sekaligus menjadi pertemuan terakhir, pada pertemuan keempat dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk siswa mengenai hasil belajar siswa pada materi Makna sila-sila Pancasila dan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Penyajian Data Penelitian**

#### **a. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare***

##### **1) Hasil Sebelum Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare***

###### **a) Instrument Penelitian *Pretest***

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah instrument tes. Tes tersebut berfungsi untuk menilai kemampuan kognitif siswa serta mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media permainan kartu *truth or dare* pada pembelajaran Pancasila.

Tes awal dalam penelitian ini disebut dengan *pretest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan kartu *truth or dare*. Tujuan dari pemberian *pretest* adalah untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa sekaligus memperoleh gambaran tentang tingkat penguasaan materi yang dimiliki sebelum diberikannya perlakuan dalam proses pembelajaran. Instrument yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

###### **b) Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* Siswa**

Berdasarkan tes awal yang dilaksanakan pada hari senin, 09 Februari 2026 pada jam 1-2. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan diketahui bahwa Tingkat hasil belajar siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin masih berada pada kategori rendah, hal ini dapat dilihat melalui tabel perolehan nilai *pretest* hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.2 Nilai *Pretest* siswa

No	Nama siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	MFI	25
2.	VDM	70
3.	KA	65
4.	ANKR	50
5.	HJR	70
6.	MD	75
7.	RNK	65
8.	SYL	50
9.	NJ	55
10.	MR	60
11.	IK	80
12.	NAF	60
13.	AS	70
14.	MR	75
15.	AM	65
16.	MMAK	45
17.	AAP	75

Berdasarkan tabel 4.2 diatas terlihat nilai *pretest* keseluruhan yang berjumlah 17 siswa dikelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai yang paling rendah diperoleh yaitu 25 dan nilai tertinggi 80, terdapat 1 siswa memperoleh nilai 25, 1 siswa memperoleh nilai 45, 2 siswa memperoleh nilai 50, 1 siswa memperoleh nilai 55, 2 siswa memperoleh nilai 60, 3 siswa memperoleh nilai 65, 3 siswa memperoleh nilai 70, 3 siswa memperoleh nilai 75, 1 siswa memperoleh nilai 80. Hasil *pretest* yang diperoleh siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, dapat diketahui tingkat kemampuan awal siswa dalam

mengerjakan soal pendidikan Pancasila sebelum diterapkan media permainan *truth or dare*. Kategori kemampuan tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 kategori Nilai *Pretest* Siswa

Interval nilai	kategori	Jumlah siswa	Persentasi %
90 - 100	Sangat Bagus	0	0 %
79 – 89	Baik	1	5,89%
69 – 78	Cukup	6	35,29%
0 - 68	Perlu Pembinaan	10	58,82%
<b>Total</b>		17	100%

Dilihat dari tabel diatas nilai *pretest* siswa kelas eksperimen ada 10 siswa mendapatkan nilai 0-68 yang tergolong didalam kategori “perlu pembinaan” kemudian ada 6 siswa yang mendapatkan nilai dari 69-78 yang tergolong didalam kategori “cukup” dan ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 79-89 yang tergolong kedalam kualifikasi “baik”, sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* siswa banyak tergolong kedalam kualifikasi “perlu pembinaan” dengan jumlah siswa 6 dan persentasi 58,82%.

## 2) Hasil Sesudah Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

### a) Penerapan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

pembelajaran menggunakan media permainan kartu *truth or dare* dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Februari 2026, didalam pelaksanaan ini peneliti sebagai guru dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan kartu *truth or dare* yang langsung dinilai dan dilihat oleh bapak Muhammad Subhan S.Pd, Lembar observasi tersebut dapat dilihat pada lampiran 7.

Pada lampiran 7 tahap ini diawali dengan, guru mengajak siswa bermain menggunakan kartu media *truth or dare*, guru menjelaskan langkah-langkah cara bermain media permainan kartu *truth or dare*, pertama guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, setiap siswa pasti akan mendapatkan giliran untuk bermain kartu *truth or dare* (kejujuran atau tantangan), cara bermain diawali kelompok 1 dan diakhiri kelompok 4, kedua guru akan menggunakan spint yang dimana spint tersebut ada tulisan *truth* dan *dare*. Kemudian jika spint tersebut berhenti di *truth* ataupun *dare* maka siswa akan mengambil kartu tersebut yang telah disediakan guru di meja. Ketiga Jika siswa mendapatkan kartu *truth* (jujur/kejujuran), maka siswa akan menjawab dengan jujur menurut dia sesuai dengan pertanyaan dikartu tersebut, dan apabila siswa mendapatkan kartu *dare* (tantangan/keberanian) maka siswa juga akan menjawab sekaligus melakukan tantangan apa saja yang ditulis dikartu tersebut.

Penggunaan media kartu *truth or dare* dalam pembelajaran memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, siswa terlihat antusias dalam pembelajaran karena ada terdapat unsur permainan, dengan penggunaan media permainan kartu *truth or dare* ini siswa tidak hanya mendapatkan materi, tetapi juga aktif menjawab pertanyaan/ melakukan tantangan yang berkaitan dengan materi.

#### **b) Statistik Deskriptif Hasil *Posttest* Siswa**

Setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan *truth or dare* berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan pada sabtu, 14 Februari 2026 sebagian besar nilai siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebelumnya. Berikut

perolehan nilai hasil belajar *posttest* siswa setelah menggunakan media permainan kartu *truth or dare*.

Tabel 4.4 Nilai *Posttest* Siswa

No	Nama siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	MFI	100
2.	VDM	100
3.	KA	80
4.	ANKR	70
5.	HJR	90
6.	MD	100
7.	RNK	100
8.	SYL	100
9.	NJ	95
10.	MR	95
11.	IK	90
12.	NAF	95
13.	AS	95
14.	MR	90
15.	AM	100
16.	MMAK	85
17.	AAP	95

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai *posttest* siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai terendah yang diperoleh yaitu 70 dan nilai tertinggi diperoleh 100, terdapat 1 siswa memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 80, 1 siswa memperoleh nilai 85, 3 siswa memperoleh nilai 90, 5 siswa memperoleh nilai 95, 6 siswa memperoleh nilai 100. Hasil *posttest* yang diperoleh siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, maka dapat dikategorikan kedalam kemampuan hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal pendidikan

Pancasila menggunakan media permainan kartu *truth or dare*. Kategori kemampuan tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Kategori Nilai *Posttest* Siswa

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentasi %</b>
90 - 100	Sangat Bagus	14	82,35 %
79 – 89	Baik	2	11,76%
69 – 78	Cukup	1	5,89%
0 - 68	Perlu Pembinaan	0	0%
<b>Total</b>		17	100%

Berdasarkan tabel diatas nilai *posttest* siswa kelas eksperimen ada 14 siswa yang mendapatkan nilai 90-100 yang tergolong kedalam kategori “sangat bagus”, kemudian ada 2 siswa yang mendapatkan nilai antara 79-89 yang tergolong kedalam kategori “baik”, dan ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 68-79 yang tergolong kedalam kategori “cukup”, sehingga dapat disimpulkan pada nilai *posttest* ini banyak siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 yang masuk kedalam kategori “sangat bagus”, dengan presentasi 82,35%.

#### **b. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin**

##### **1) Analisis Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Pada tabel 4.3 dan 4.5 diperoleh nilai *pretest* dan *Posttest* siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin. Berdasarkan data tersebut, nilai siswa kemudian dihimpun dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Hasil analisis meliputi nilai rata-rata, varians, standar deviasi, serta nilai minimum dan

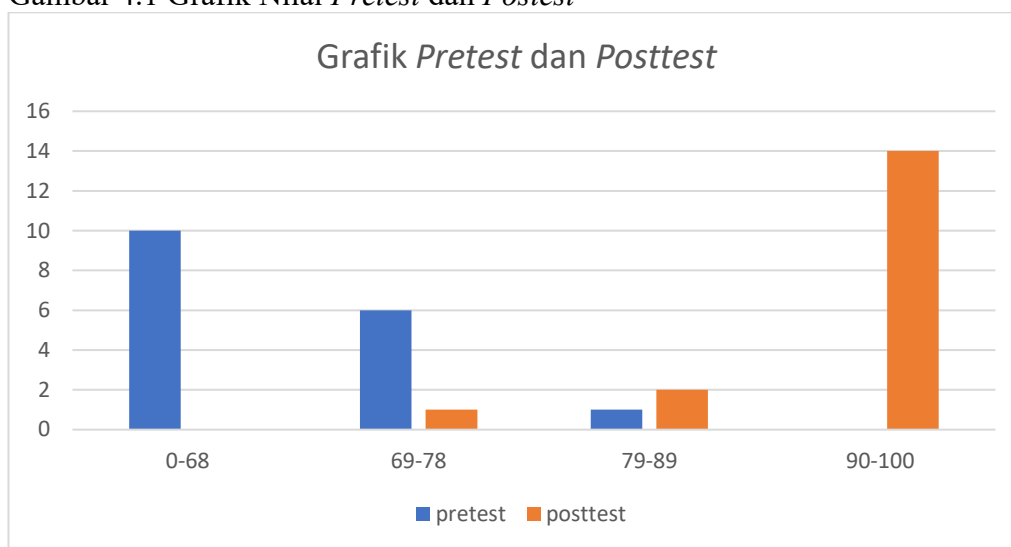
maksimum siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media permainan kartu *truth or dare*, yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 hasil Analisis Deskriptif *pretest* dan *posttest* siswa

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maksimum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Varians</b>
<i>Pretest</i>	17	25	80	62.06	13.813	190.809
<i>Posttest</i>	17	70	100	92.94	8.303	68.934
Valid N (listwise)	17					

Tabel diatas terlihat nilai rata-rata (mean) siswa dari *pretest* dan *posttest*, hasil *pretest* siswa memiliki rata-rata 62.06 yang termasuk kedalam kategori perlu pembinaan, sedangkan hasil *posttest* siswa memiliki nilai rata-rata 92.94 yang termasuk kedalam kategori Sangat Bagus, Adapun selisih dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu 30.88, nilai minimum *pretest* yaitu 25 sedangkan *posttest* 70, Adapun nilai maksimum *pretest* yaitu 80 dan *posttest* 100.

Berdasarkan data yang disajikan menunjukkan perolehan nilai rata-rata siswa kelas IV yang dijadikan sebagai kelas eksperimen setelah pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, sebagaimana tampak pada gambar berikut.

Gambar 4.1 Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik diatas pada hasil *pretest*, terdapat 10 siswa mendapatkan nilai antara 0-68, terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai 69-78, dan ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 79-89, setelah dilakukannya proses belajar menggunakan media permainan kartu *truth or dare*, 1 siswa mendapatkan nilai *posttest* 69-78, 2 siswa mendapatkan nilai 79-89, dan 14 siswa mendapatkan nilai 90-100. Bedasarkan hasil analisis data yang dilakukan, terlihat bahwa nilai *posttest* yang diperoleh siswa lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare*. Dengan demikian, perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* meberikan indikasi bahwa penerapan media permainan kartu *truth or dare* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## 2) Hasil Uji Statistik

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang dimiliki berdistribusi normal. uji normalitas dikatakan normal jika nilai signifikan  $>0,05\%$  maka dapat dikatakan normal dan sebaliknya. peneliti menggunakan SPSS versi 26 dengan memperhatikan kolom uji *Shapiro-Wilk* sebagai acuan.

Tabel 4.7 Output SPSS Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Shapiro-wilk		Taraf Sig	Kesimpulan
	N	Angka Signifikansi		
<i>Pretest</i>	17	0,084	5%	Data berdistribusi normal
<i>posttest</i>	17	0,003		Data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4.7, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,084. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Sementara itu hasil *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,003 yang lebih kecil dari 0,05, dapat dinyatakan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

### b) Uji Wilcoxon

Hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen diketahui bahwa data tidak memenuhi distribusi normal. Oleh karena itu

menggunakan alternatif pengujian nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon*, untuk mengetahui signifikan perbedaan rata-rata dari dua sampel yang saling berpasangan. Dalam penelitian ini, uji *Wilcoxon* diterapkan guna menentukan apakah penggunaan media permainan kartu *truth or dare* ini efektif. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.

Tabel 4.8 *output* SPSS Uji *Wilcoxon*

<b>Ranks</b>				
<b>Wilcoxon</b>		<b>N</b>	<b>Mean Rank</b>	<b>Sum of Ranks</b>
posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
	Positive Ranks	17 <sup>b</sup>	9.00	153.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	17		

Keterangan:

*Posttest-pretest* : mengetahui perbedaan antara *Posttest – Pretest*

*Negative Ranks* : Selisih Negatif

*Positive Ranks* : Selisih Positif

Ties : Nilai Kesamaan

N : Jumlah Sampel

Mean Rank : Peringkat rata-rata

*Sum Rank* : Jumlah Peringkat

a :  $Posttest < Pretest$

b :  $Posttest > Pretest$

c :  $Posttest = Pretest$

berdasarkan tabel 4.8 nilai pada kolom N, *Mean Rank*, dan *Sum of Ranks* pada kolom *Negative Ranks* (selisih negatif) menunjukkan angka 0,00 yang berarti

tidak terdapat penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Sementara itu, pada kolom *Positive Rank* (selisih positif) antara hasil *pretest* dan *posttest* tercatat sebanyak 17<sup>b</sup> pada nilai N, yang menunjukkan bahwa 17 siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dalam penggunaan media permainan *truth or dare*. Jumlah keseluruhan peningkatan *Sum of Ranks* atau total seluruh peningkatan yaitu 153,00 dengan rata-rata peningkatan Mean Rank sebesar 9,00. Adapun nilai Ties sebesar 0 mengidentifikasi bahwa tidak ada kesamaan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.9 *Output Hasil Test Statistics*

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
<b>Test Pairs</b>	Posttest - Pretest
Z	-3,630 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

**Keterangan**

*Posttest-Pretest* : Mengetahui perbedaan *posttest* dan *pretest*

Z : Nilai Ststistik Uji yang diperoleh dari perbandingan rata-rata peringkat satu kelompok dengan peringkat keseluruhan.

Asymp. Sig. (2-tailed): Nilai p untuk pengujian

Berdasarkan Tabel 4.9, diperoleh nilai Z hitung yang didapat yaitu -3,630 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,000. Yang artinya lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yang telah ditetapkan yaitu 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_a$  diterima, yang menandakan terdapat pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan kartu *truth or dare* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hasil belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan kartu *truth or dare***

#### **a) Hasil belajar Sebelum Menggunakan Media Permainan kartu *truth or dare***

Hasil belajar sebelum menggunakan media permainan kartu *truth or dare* yang dilaksanakan pada hari senin, 09 Februari 2026. Nilai *pretest* pada 17 siswa dikelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, diperoleh nilai yang paling rendah yaitu 25 dan nilai yang paling tinggi 80. Terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai 25, 1 siswa memperoleh nilai 45, 2 siswa memperoleh nilai 50, 1 siswa memperoleh nilai 55, 2 siswa memperoleh nilai 60, 3 siswa memperoleh nilai 65, 3 siswa memperoleh nilai 70, 3 siswa memperoleh nilai 75, dan 1 siswa memperoleh nilai 80.

Kemudian dilihat dari kategori nilai *pretest* siswa terdapat 10 siswa yang berada pada kategori “perlu pembinaan” dengan persentasi 58,82%, ada 6 siswa yang berada pada kategori “cukup” dengan persentasi 35,29%, dan ada 1 siswa yang masuk kedalam kategori “baik”, tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori “sangat bagus”, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan *pretest* siswa berada pada kategori “perlu pembinaan” dengan jumlah 10 siswa dengan persentasi 58,82%. Maka kategori tersebut tidak efektif karena 10 siswa

dalam kategori  $\leq 58,82\%$  yang mendapat nilai  $< 68$ , pada *pretest* nilai rata-rata siswa 62,06 yang termasuk kedalam kategori perlu pembinaan.

Selanjutnya, dilakukan pengujian uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* siswa yang tercantum pada tabel 4.7 dalam data *pretest* siswa memperoleh nilai sig. sebesar 0,084, maka  $0,084 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. data tersebut dikatakan normal karena lebih besar dari taraf sig yang ditentukan yaitu 0,05.

#### **b) Hasil belajar Sesudah Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare***

Hasil belajar sesudah menggunakan media permainan kartu *truth or dare* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Februari 2026, setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu *truth or dare* berdasarkan hasil *posttest* Sebagian besar nilai siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebelumnya. Perolehan nilai *posttest* terdapat nilai yang paling rendah 70, dan nilai paling tinggi diperoleh 100, terdapat 1 siswa memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 80, 1 siswa memperoleh nilai 85, 3 siswa memperoleh nilai 90, 5 siswa memperoleh nilai 95, dan 6 siswa memperoleh nilai 100.

Hasil *posttest* yang diperoleh siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, kemudian dapat dikategorikan sebanyak 14 siswa yang berada dikategori “sangat bagus” dengan persentasi 82,35%, ada 2 siswa yang masuk kedalam kategori “baik” dengan persentasi 11,76%, ada 1 siswa yang berada pada kategori “cukup” dengan persentasi 5, 89%, dan tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori “perlu pembinaan”. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa Tingkat ketuntasan

posttest siswa berada pada kategori “sangat bagus” atau efektif karena 10 siswa dalam kategori  $\geq 82,35\%$  dan 0 siswa yang mendapatkan nilai  $< 68$ .

Selanjutnya dilakukan pengujian dengan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* yang tercantum pada tabel 4.7, dalam data *pretest* siswa memperoleh nilai sig. sebesar 0,084, maka  $0,084 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal, kemudian data *posttest* memperoleh nilai sig sebesar 0,003, maka  $0,003 < 0,005$ , sehingga data tidak berdistribusi normal, maka dapat ditarik kesimpulan data *pretest* berdistribusi normal dan data *posttest* tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan peningkatan pada nilai *posttest* hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media permainan kartu *truth or dare*, dikatakan bahwa penelitian ini menghasilkan temuan yang baik, yang dibuktikan dengan perolehan data *posttest* dengan kategori “sangat bagus” dengan persentasi 82,35%. Hasil dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 62,06 sedangkan pada *posttest* yaitu 92,94 adapun selisih dari *pretest-posttest* yaitu 30,88. Dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* tersebut terjadi peningkatan, saat *pretest* kebanyakan siswa masuk kedalam kategori “perlu pembinaan” kemudian setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media permainan kartu *truth or dare* dengan hasil *posttest* kebanyakan siswa masuk kedalam kategori “sangat bagus.

Secara teoritis, hal ini sejalan dengan buku yang ditulis oleh Arif Rahim Mengatakan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diraih oleh siswa atau mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk skor angka maupun simbol huruf. Dengan demikian, capaian tersebut

dapat mencerminkan bagaimana proses pembelajaran yang telah dijalani oleh individu tersebut.<sup>64</sup>

Proses pembelajaran menggunakan media permainan *truth or dare* sesuai dengan teori menurut Priatmoko Melalui permainan media *truth or dare* ini, siswa didorong untuk mempraktikkan perilaku yang mencerminkan sikap aktif dalam berfikir, sehingga kemampuan berfikir mereka dapat berkembang dan meningkat.<sup>65</sup>

## **2. Pengaruh Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin**

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon analisis statistik yang dilakukan, pengujian hipotesis dilakukan dengan metode statistik nonparametrik. Penggunaan uji *Wilcoxon* dilakukan karena berdasarkan uji normalitas sebelumnya, data tidak berdistribusi normal sehingga tidak memenuhi syarat untuk menggunakan uji parametrik. Oleh karena itu, uji *Wilcoxon* dipilih sebagai alternatif untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai Z sebesar -3,630 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,000. Yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yang telah ditetapkan yaitu 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_a$  diterima, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *truth or dare* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

---

<sup>64</sup> Arif Rahim, *Motivasi Belajar dan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif*, (Purbalingga: CV Eureka Media Aksara, 2023), hal, 8

<sup>65</sup> Ridwan Wahid Sawaludin dkk., "Uji Kelayakan Media Permainan Truth or Dare untuk meningkatkan perilaku asertif siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa," *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 6, no. 5 (2023): 372–79, <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.14540>.

Selain itu berdasarkan output *Wilcoxon, Negative Ranks* (selisih negatif) menunjukkan angka 0,00 yang berarti tidak terdapat penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Sementara itu, pada kolom *Positive Rank* (selisih positif) antara hasil *pretest* dan *posttest* tercatat sebanyak 17<sup>b</sup> pada nilai N, yang menunjukkan bahwa 17 siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dalam penggunaan media permainan *truth or dare*. Jumlah keseluruhan peningkatan *Sum of Ranks* atau total seluruh peningkatan yaitu 153,00 dengan rata-rata peningkatan Mean Rank sebesar 9,00. Adapun nilai Ties sebesar 0 mengidentifikasi bahwa tidak ada kesamaan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest*. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji hipotesis *Wilcoxon* dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media permainan kartu *truth or dare* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ade Iklima yang menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan *truth or dare* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Iklima, pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Tahun 2019, Medan, t.t.