

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Amrina Rosyada¹, Hamdan², Yuni Krisnawati³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
aamrinarosyadaa@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Metode penelitian menggunakan R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan “Valid” sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi dan analisis penilaian lembar kepraktisan pendidik dan siswa memenuhi kriteria “Praktis” dengan skor 83,52% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau terbukti valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Media Permainan *Truth or Dare*, Pendidikan Pancasila, Pengembangan, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop a valid and practical Truth or Dare game for Pancasila Education learning in the fifth grade at SD Negeri 37 Lubuklinggau. The research method used R&D with the ADDIE model. The results showed that the developed product was "Valid" with a score of 0.92, categorized as very high. The practicality assessment sheet analysis by educators and students met the "Practical" criteria, earning an 83.52% score and being categorized as very practical. Based on the results, it can be concluded that the Truth or Dare game for Pancasila Education learning in fifth grade at SD Negeri 37 Lubuklinggau is proven valid and practical, making it suitable for use in Pancasila Education learning in fifth grade at SD Negeri 37 Lubuklinggau.

Keywords: *Truth or Dare Game, Pancasila Education, Development, Elementary School*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi penerus bangsa. Magdalena et al., (2020) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diarahkan pada pemahaman siswa mengenai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, melainkan juga diarahkan untuk mengenal wilayahnya yang ada disekitar. Hal ini bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air dalam diri setiap siswa serta pemahaman mengenai wilayahnya yang ada disekitar. Yuliatin et al., (2021) menyatakan bahwa pendidikan yang berbasis kearifan lokal adalah bentuk pendidikan yang mengajarkan siswa untuk selalu terhubung dengan konteks nyata yang mereka hadapi.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar dapat membentuk pola pikir yang mandiri, dengan pemahaman konsep seperti mengenal wilayahnya sendiri. Sumber belajar yang inovatif dengan basis kearifan lokal merupakan suatu langkah penting guna menunjang penguatan ketahanan budaya lokal. Santoso et al., (2023) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah harus sejalan dengan pendidikan non formal seorang anak dari lingkungan keluarga dan sosial masyarakat atau teman sebaya. Dapat disimpulkan bahwa guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan di lingkungan sosial masyarakat dan keluarga.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 37 Lubuklinggau pada 3 Desember 2024, dilakukan analisis sesuai dengan model pengembangan yang dipilih yaitu ADDIE. Pada analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa ada beberapa aspek yang menjadi perhatian meliputi sistem belajar di mana selama proses pembelajaran terdapat kemampuan siswa yang berbeda-beda sehingga cukup sulit menerapkan pembelajaran yang sesuai untuk seluruh siswa, sumber ajar yang disediakan terbatas tapi yang sering digunakan buku cetak terbitan dari kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi, media pembelajaran yang digunakan hanya infokus dan alat peraga, serta keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung itu kurang dikarenakan perhatian siswa sering terganggu oleh hal sekitar dan beberapa siswa hanya mengembangkan minat pada mata pelajaran tertentu. Sedangkan wawancara dengan wali kelas V ibu Dewi Anggraeni, S.Pd. menjelaskan jika kurang efektifnya pembelajaran dikarenakan adanya keberagaman karakteristik siswa seperti latar belakang, minat, dan gaya belajar sehingga guru kesulitan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai sedangkan di sekolah tersebut sistem pembelajaran yang digunakan masih pasif di mana siswa lebih banyak mendengarkan atau membaca yang diinstruksikan oleh guru, terbatasnya sumber ajar dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Diketahui juga hasil belajar Pendidikan Pancasila

masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal ini terbukti dari hasil nilai ulangan harian siswa kelas V, dari 20 siswa yang mencapai KKTP hanya 30% atau 6 siswa dan yang tidak mencapai KKTP adalah 70% atau 14 siswa.

Pada analisis materi dilakukan dengan pengamatan serta penilaian terhadap buku, terutama buku yang digunakan siswa kelas V di SD Negeri 37 Lubuklinggau yaitu buku Pendidikan Pancasila hasil terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak sekolah, peneliti disarankan untuk membahas pada Bab 4 “Aku dan Lingkungan Sekitarku” Topik A materi Mengenal Karakteristik Wilayah dalam produk yang akan dikembangkan. Sedangkan, pada analisis karakteristik siswa yang menjadi subjek penelitian adalah kelas V, di mana siswa kelas V memiliki usia antara 9 sampai 12 tahun yang sering kali menunjukkan ciri khas seperti perhatiannya sering terganggu oleh hal sekitar saat pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu yang besar, dan hanya mengembangkan minat pada mata pelajaran tertentu. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V mengungkapkan bahwa mereka cenderung bosan dengan pelajaran yang hanya berpusat pada guru. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka ingin belajar sambil bermain agar dapat menjadi lebih semangat dalam belajar. Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut akan dikembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 “Aku dan Lingkungan Sekitarku” Topik A materi Mengenal Karakteristik Wilayah, sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan guru adalah permainan *Truth or Dare*.

Permainan *Truth or Dare* salah satu permainan berbentuk kartu yang bertujuan untuk mencari jawaban pada kartu tersebut. Penggunaan media permainan berbentuk kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. Rizqiyah (2018) mengatakan bahwa permainan *Truth or Dare* adalah suatu aktivitas permainan yang didalamnya terdapat interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan-aturan guna mencapai suatu tujuan. Permainan *Truth or Dare* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusias siswa dalam pembelajaran semakin bertambah; (2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator; (3) Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astut et al., (2022) dengan hasil bahwa media *Truth or Dare* terbukti valid dan praktis untuk Pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar dan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah, et al., (2023) dengan hasil bahwa media kartu pertanyaan *Truth or Dare* materi perubahan wujud zat siswa kelas V sekolah dasar bersifat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA siswa SDN 1Ulak Kemang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ADDIE dipilih dalam penelitian ini dikarenakan kerangka kerja yang sistematis dengan langkah-langkah yang terstruktur secara logis mulai dari analisis ke evaluasi. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*.

Tahap Analisis mencakup analisis kebutuhan, materi, dan karakteristik siswa untuk menyusun bahan ajar yang relevan. Tahap Desain melibatkan perancangan produk. Tahap Pengembangan mencakup pembuatan, validasi, dan revisi produk berdasarkan masukan ahli. Tahap Implementasi dilakukan dengan menguji coba produk kepada siswa dan mengumpulkan data respon mereka. Terakhir, tahap Evaluasi melibatkan revisi akhir untuk memastikan produk layak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Referensi soal dan kuis pada media ini mengacu pada website bank soal berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 “Aku dan Lingkungan Sekitarku” Topik A materi Mengenal Karakteristik Wilayah yang bisa diakses melalui <https://banksoal.belajar.kemdikbud.go.id>.



Gambar 1.
Media Permainan Truth or Dare

Penilaian media didasarkan pada 3 aspek, yaitu bahasa, media, dan materi. Produk telah melalui penilaian dari segi kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan produk dinilai oleh validator ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kepraktisan produk diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan media permainan *Truth or Dare*.

Penilaian kevalidan dilakukan berdasarkan skor yang diberikan oleh validator ahli melalui lembar validasi. Validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu Ibu YS sebagai ahli bahasa, Bapak DM sebagai ahli media, dan Ibu D sebagai ahli materi.

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No.	Validasi	Nilai Aiken's V
1.	Bahasa	0,95
2.	Materi	0,95
3.	Media	0,87
Jumlah		2,77
Rata-Rata		0,92 (Sangat Tinggi)

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel 1, dapat diketahui hasil validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 0,95, ahli materi 0,95, dan ahli media 0,87. Sehingga produk yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, pada aspek kepraktisan produk dilihat berdasarkan uji kepraktisan pendidik dengan subjek penelitian wali kelas V, uji coba perorangan (*One-to-one Trial*) dengan subjek penelitian terdiri dari 3 siswa kelas V, dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dengan subjek penelitian terdiri dari 6 siswa kelas V.

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Penilaian Kepraktisan

No.	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Wali kelas V	40	38	95,00%	Sangat Praktis
2.	3 Orang siswa Kelas V	18	14	77,77%	Praktis
3.	6 Orang siswa Kelas V	36	28	77,78%	Praktis
Rata-Rata				83,52%	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel 2, dapat diketahui hasil uji kepraktisan pendidik mendapatkan persentase sebesar 95,00%, uji coba perorangan (*One-to-one Trial*) memperoleh persentase sebesar 77,77% dan hasil uji coba kelompok kecil (*Small Group*) memperoleh persentase sebesar 77,78%. Sehingga hasil tersebut menunjukkan produk yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba perorangan (*One-to-one Trial*) diketahui bahwa respon siswa berdasarkan pengisian angket penilaian terhadap media yang dikembangkan yaitu pertama, tampilan kartu *Truth or Dare* yang kurang menarik. Kedua, beberapa siswa kesulitan memahami soal-soal yang ada pada kartu *Truth or Dare*. Tindak lanjut dari respon siswa tersebut yaitu memperbaiki tampilan kartu *Truth or Dare* dan merevisi soal-soal yang ada pada kartu *Truth or Dare* agar lebih mudah dipahami oleh seluruh siswa kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau. Sedangkan, Dari respon uji coba kelompok kecil (*Small Group*) diketahui bahwa soal-soal yang ada pada

kartu *Truth or Dare* masih sulit dipahami, selanjutnya permasalahan yang disajikan masih kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guna tindak lanjut respon tersebut dilakukan perencanaan untuk merevisi soal-soal yang ada pada kartu *Truth or Dare* agar lebih mudah dipahami siswa. Kemudian, permasalahan disajikan dibuat lebih relevan dengan kehidupan siswa dengan cara melakukan pendekatan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Kelima tahapan tersebut telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dengan tujuan agar menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif.

Analysis (Analisis), tahap awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Tahapan ini meliputi: (1) Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara pada wali kelas V di SD Negeri 37 Lubuklinggau, terkait masalah yang terjadi di sekolah tersebut untuk mengetahui kebutuhan mengenai bahan ajar yang digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Peneliti menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran, metode apa yang digunakan, dan bahan ajar apa yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 37 Lubuklinggau pada 3 Desember 2024, diperoleh informasi bahwa ada beberapa aspek yang menjadi perhatian meliputi sistem belajar di mana selama proses pembelajaran terdapat kemampuan siswa yang berbeda-beda sehingga cukup sulit menerapkan pembelajaran yang sesuai untuk seluruh siswa, sumber ajar yang disediakan terbatas tapi yang sering digunakan buku cetak terbitan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, media pembelajaran yang digunakan hanya infokus dan alat peraga, serta keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung itu kurang dikarenakan perhatian siswa sering terganggu oleh hal sekitar dan beberapa siswa hanya mengembangkan minat pada mata pelajaran tertentu.

Wawancara dengan wali kelas V ibu Dewi Anggraeni, S.Pd. menjelaskan jika kurang efektifnya pembelajaran dikarenakan adanya keberagaman karakteristik siswa seperti latar belakang, minat, dan gaya belajar sehingga guru kesulitan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai sedangkan di sekolah tersebut sistem pembelajaran yang digunakan masih pasif di mana siswa lebih banyak mendengarkan atau membaca yang diinstruksikan oleh guru, terbatasnya sumber ajar dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Diketahui juga hasil belajar Pendidikan Pancasila masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal ini terbukti dari hasil nilai ulangan harian siswa kelas V, dari 20 siswa yang mencapai KKTP hanya 30% atau 6 siswa dan yang tidak mencapai KKTP adalah 70% atau 14 siswa. Oleh karena itu, media permainan *Truth or Dare* dapat dijadikan solusi dari permasalahan tersebut. (2) Analisis materi dilakukan dengan pengamatan serta penilaian terhadap buku, terutama buku yang digunakan siswa kelas V di SD Negeri 37 Lubuklinggau yaitu buku Pendidikan

Pancasila hasil terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Analisis materi digunakan untuk menentukan materi dalam penelitian. Data yang diperoleh akan dijadikan acuan sebagai bahan materi untuk merancang produk ajar yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak sekolah, peneliti disarankan untuk membahas pada Bab 4 “Aku dan Lingkungan Sekitarku” Topik A materi Mengenal Karakteristik Wilayah dalam produk yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan produk ajar yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi Mengenal Karakteristik Wilayah. (3) Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis karakteristik siswa yang dijadikan landasan dalam pengembangan media permainan *Truth or Dare*. Pada penelitian ini siswa yang menjadi subjek penelitian adalah kelas V, dimana siswa kelas V memiliki usia antara 9 sampai 12 tahun yang sering kali menunjukkan ciri khas seperti perhatiannya sering terganggu oleh hal sekitar saat pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu yang besar, dan hanya mengembangkan minat pada mata pelajaran tertentu. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V mengungkapkan bahwa mereka cenderung bosan dengan pelajaran yang hanya berpusat pada guru. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka ingin belajar sambil bermain agar dapat menjadi lebih semangat dalam belajar.

Design (Desain), bertujuan untuk membuat, mengembangkan, dan menghasilkan produk berupa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk yang dikembangkan ini merupakan media cetak berbentuk kartu yang terbagi menjadi dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisi soal dengan jawaban “benar” atau “salah”. Sedangkan kartu *Dare* berisi soal uraian atau perintah untuk melakukan sesuatu. Perancangan produk dimulai dengan pembuatan tampilan depan kartu, memuat keterangan tentang jenis kartu dengan dua warna yang berbeda lalu dimodifikasi dengan desain gambar yang memuat ikon-ikon Indonesia, seperti flora, fauna, atau bangunan bersejarah dan tampilan belakang kartu memuat soal, keterangan tentang mata pelajaran, keterangan tentang materi pokok, dan nomor kartu yang diedit menggunakan aplikasi Canva disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Development (Pengembangan), pada tahap ini terdiri dari pengembangan media setelah rancangan telah direalisasikan menjadi produk media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Karakteristik Wilayah. Selanjutnya dilakukan validasi produk oleh 3 validator ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Validator tersebut menilai berdasarkan angket yang diberikan oleh penulis, hasil validasi menunjukkan bahwa bahasa memperoleh nilai 0,95, media memperoleh nilai 0,87, dan materi memperoleh nilai 0,95. Ketiga penilaian tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” atau dapat dikatakan “Sangat Valid”. Rata-rata hasil validasi dari ketiga validator ahli sebesar 0,92 yang menunjukkan bahwa media permainan *Truth or Dare* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementation (Implementasi), dilakukan melalui uji coba produk yang mencakup uji kepraktisan pendidik, uji coba perorangan (*One-to-one Trial*), dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*). Tujuan uji coba ini adalah untuk menilai kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil uji kepraktisan pendidik menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,00% kategori sangat praktis, uji coba perorangan (*One-to-one Trial*) menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 77,77% kategori praktis, dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 77,78% kategori praktis.

Evaluation (Evaluasi), meskipun produk yang dikembangkan berupa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila telah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, masih terdapat kelemahan yang belum sepenuhnya dapat diatasi dalam penelitian ini. Oleh karena itu, aspek ini diharapkan dapat menjadi fokus pengembangan lebih lanjut sehingga dapat dikaji lebih dalam bagi peneliti selanjutnya. Berikut beberapa kelemahan dari media permainan *Truth or Dare* yang sudah dikembangkan: (1) Kelemahan utamanya terletak pada pemilihan bahan dasar pembuatan kartu. Bahan yang digunakan belum sepenuhnya optimal dari segi ketahanan dan estetika, sehingga berpotensi memengaruhi daya tahan produk dalam penggunaan jangka panjang. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap bahan yang lebih profesional. (2) Ukuran kartu yang digunakan belum sepenuhnya ideal bagi siswa sekolah dasar, sehingga kurang nyaman saat digunakan dalam pembelajaran kelompok atau ruang kelas yang terbatas. (3) Dari segi visual desain kartu masih tergolong sederhana, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian atau meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal. (4) Meskipun media yang dikembangkan sudah dilengkapi dengan wadah penyimpanan, bentuk dan tampilannya masih sederhana dan belum optimal secara estetika maupun daya tarik visual. (5) Materi atau pelajaran yang digunakan dalam media permainan *Truth or Dare* ini masih terbatas pada satu topik, sehingga masih terbuka peluang untuk memperluas cakupan materi atau pelajaran agar media dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya. (6) Media yang dikembangkan ini masih berbentuk permainan kartu, sehingga dapat dikembangkan dalam varian media yang lebih inovatif sesuai kebutuhan pembelajaran modern abad ke-21, seperti aplikasi digital, *board game*, dan media interaktif lainnya.

Meskipun masih terdapat beberapa kelemahan dalam produk yang dikembangkan peneliti memastikan bahwa produk media permainan *Truth or Dare* sudah mencapai standar kualitas yang diharapkan dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penerapannya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan pada uji coba yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan hasil yang menunjukan bahwa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila valid dan praktis, hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al., (2022). Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dan didukung dengan penelitian relevan maka produk yang dikembangkan berupa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila valid dan praktis.

SIMPULAN

Media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dikategorikan valid dan praktis. Sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media yang dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Karakteristik Wilayah. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan “Valid” sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi dan analisis penilaian lembar kepraktisan pendidik dan siswa memenuhi kriteria “Praktis” dengan skor 83,52% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau terbukti valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 37 Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330>
- Fadillah , Q. N., Hakim, L., & Noviati, N. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 8333–8346. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1388>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *BINTANG*, 2(3), 418-430. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3.995>
- Rizqiyah, N., A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). 278. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Santoso, G., Karim, A.A., Maftuh, B., Sapriya and Murod, M. 2023. Kajian Kewajiban dan Hak Negara dan Warga Negara sebagai Strategi WNI dan WNA di Dalam dan di Luar Negeri Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 241–256. <https://jupetra.org/index.php/jpt/citationstylelanguage/get/acm-sig-proceedings?submissionId=141&publicationId=578>
- Yuliatin, Y., Haslan, M. M., Sawaludin, S., & Basariah, B. (2021). Kurikulum PPKn dan Peluang Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding SAINTEK*, 3(2021), 471-482. <https://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingsaintek/article/view/249>