

**PENGARUH MEDIA KARTU TRUTH OR DARE BERBANTUAN MODEL GAME
– BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
PANCASILA SISWA KELAS III SDN
LIMBUNG PUTERI**

Nurfaida Muchtar¹, Lukman Ismail², Try Gustaf Said³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nufaidamuchtar24@gmail.com, ²lukmanismail@unismuh.ac.id,

³Trygustafsaid@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The problem formulation in this study is whether the truth or dare card media assisted by a game-based learning model has an effect on learning outcomes in Pancasila learning for third-grade students of SDN Limbung Puteri. The purpose of this study is to determine the effect of truth or dare card media assisted by a game-based learning model on learning outcomes in Pancasila learning for third-grade students of SDN Limbung Puteri. This study uses a quantitative approach with an experimental research type. The results of the study showed a significant difference between the experimental class and the control class in achieving learning outcomes. In the experimental class, the average posttest score reached 96.48, while in the control class it was only 72.96. Based on these results, it can be concluded that the application of Truth or Dare Card Media Assisted by a Game-Based Learning Model can improve the learning outcomes of third-grade students of SDN Limbung Puteri.

Keywords: 1. Truth or Dare Card Media Assisted by Game-Based Learning Model, 2. Learning outcomes, , 3. Pancasila education.

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pencapaian hasil belajar. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai posttest mencapai 96,48, sedangkan pada kelas kontrol hanya 72,96.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Kartu Truth Or Dare Berbantuan Model Game – Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas III SDN Limbung Puteri.

Kata Kunci: 1. Media Kartu Truth Or Dare Berbantuan Model Game – Based Learning, 2. Hasil belajar, 3. Pendidikan pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Peran guru untuk membekali dan mengembangkan nilai sikap dan moral pada diri siswa di sekolah dasar tentu sangat diperlukan. Namun pengembangan nilai sikap dan moral pada diri siswa mustahil untuk dicapai apabila siswa tidak memahami konsep konsep tentang nilai dan moral itu sendiri. Konsep tentang nilai sikap dan moral sesungguhnya telah termuat di dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn fokus terhadap terbentuknya warga negara yang paham dan melaksanakan hak-hak dan

kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang terampil, cerdas serta berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945. (Magdalena dkk., 2020)

Guru saat ini dituntut untuk lebih menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Bentuk dari media pembelajaran sendiri sangat beragam, dapat berupa media berbasis aplikasi digital, berbasis audio, audio-visual, dan realitas/obyek yang semua itu sengaja dibuat untuk menunjang terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.(Muhaymin & Syahrir, 2024).

Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan (Heru 2020:2). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan atau

keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Susanti, 2020: 952).

Truth or Dare berasal dari kata Truth dalam bahasa Indonesia yang artinya kebenaran dan Dare yang artinya berani. Truth or Dare merupakan permainan yang menggunakan dua macam kartu yaitu truth dan dare yang berisikan pertanyaan, pada kartu truth terdapat pertanyaan yang jawaban akhirnya “iya” atau “tidak” sedangkan kartu dare terdapat pertanyaan yang membutuhkan jawaban akhirnya berupa penjelasan atau penjabaran dengan alasan yang tepat. (Muhaymin & Syahrir, 2024)

Penggunaan kartu truth or dare ini sangat penting dalam melibatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Media ini juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar, baik belajar sendiri atau belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media truth or dare ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa. (Sitohang et al., 2023).

Pemilihan model pembelajaran bertema game dapat menghilangkan

kejuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. Game Based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Pembelajaran yang berbasis game berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Dalam pembelajaran game based learning ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah

Hasil dari observasi di kelas III SDN Limbung Puteri ditemukan rata-rata peserta didiknya kurang dalam memahami materi pembelajaran serta kurang respon atau timbal balik terhadap materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila terjalin kerja sama antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan materi yang diajarkan agar bisa memperoleh

hasil belajar yang baik. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *truth or dare* berbantuan *model game – based learning*. Berdasarkan hasil observasi di atas peneliti tertarik mengangkat judul “pengaruh media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media permainan *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* dapat merangsang siswa

untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* memberikan manfaat bagi peserta didik, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pancasila.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Penggunaan media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* dapat meningkatkan wawasan bagi peneliti dalam memahami karakter peserta didik dari setiap peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan dan kreatif. Penelitian ini juga bisa menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

- d. Bagi Pembaca
Penggunaan media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* dapat dijadikan sebagai landasan motivasi guna menjadikan sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran sehingga membangkitkan jiwa kreatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian penelitian eksperimen. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pancasila siswa kelas III SDN Limbung Puteri. Kemudian dijelaskan dalam penelitian desain *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan

akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah diberikan perlakuan.

Populasi yang akan diteliti adalah seluruh siswa SDN Limbung Puteri yang berjumlah swdangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A SDN Limbung Puteri yang berjumlah 27 orang, 13 orang laki-laki dan 14 orang perempuan dan kelas III B SDN Limbunga Puteri yang berjumlah 30 orang, 14 orang laki- laki dan 16 orang perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-eksperimen*) *pretest-posttes desing* yang melibatkan dua kelompok, yakni sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen di menggunakan media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning*. Desain penelitian ini melibatkan adanya kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu *truth or dare* berbantuan *model game – based learning*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa hasil pretest siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rentang nilai yang hampir sama, yaitu antara 60 hingga 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas berada pada tingkat yang seimbang sebelum perlakuan diberikan. Setelah dilakukan posttest, terlihat adanya perbedaan yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai posttest siswa di kelas eksperimen cenderung meningkat signifikan, bahkan sebagian besar mencapai angka 100. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai posttest juga mengalami peningkatan, tetapi tidak sebesar yang terjadi di kelas eksperimen. Misalnya, pada siswa dengan nilai awal 60 di kelas eksperimen, nilai akhirnya bisa melonjak menjadi 95 atau 100, sedangkan di kelas kontrol hanya naik sedikit menjadi 70 atau 75. Fakta ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu truth or dare berbantuan model game-based learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen mampu memberikan pengalaman belajar

yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol. Adapun tabel 4.1 penajian data hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 penajian data hasil belajar siswa

No	Nama Siswa	Eksperimen		Kontrol	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Abd Hafid Halik	70	100	60	70
2	Adam Rasyid. M	60	90	60	75
3	Faiqah Dwi Azzahra	65	100	65	70
4	Fika Anastasya	70	100	70	75
5	Ghazir Marzuq	65	100	65	70
6	Muh Gibran	70	100	60	70
7	Muh Nur Ihsan	65	100	65	75
8	Muh Zufar	65	100	60	70
9	Muhammad Adam	65	100	65	75
10	Muhammad Ammar	70	100	70	80
11	Muhammad Athallah	65	90	60	70
12	Muhammad Nuriel	70	100	65	75
13	Muhammad Syahrul	65	90	60	75
14	Meiza Luqizar	70	90	66	70
15	Muthahharah Utami	60	62	70	75
16	Nabila Maulida	Chart Area		60	70
17	Nur Anisa Ramadhani	65	100	60	70
18	Nur Jani Alita	65	90	70	75
19	Qinara Nadhifa	70	100	70	70
20	Rahmatika	70	100	70	75
21	Rayhana Atayya	65	100	65	75
22	Safwan Aska	70	95	70	80
23	Afika Azzahra	65	95	65	70
24	Uswatun Chera	65	90	60	70
25	Muh Naufal	70	90	60	70
26	Anindiyah Jinan Risqy	70	100	65	75
27	Afifa Amelia	65	90	60	75

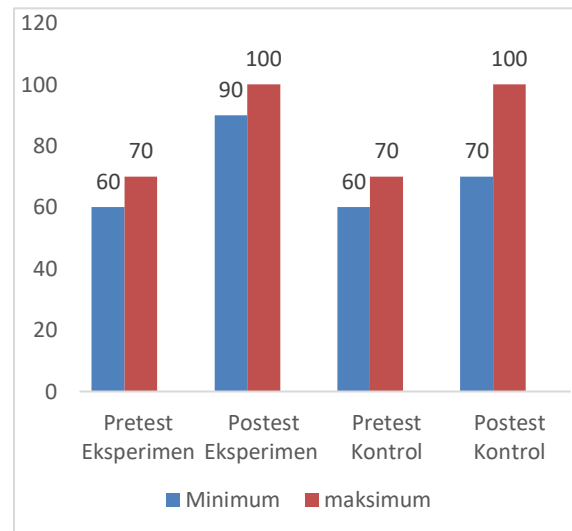
Tabel 4.2 menyajikan analisis deskriptif hasil pretest dan posttest pada kedua kelas penelitian. Dari data terlihat bahwa rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 66,85 sedangkan pada kelas kontrol 64,30, perbedaan ini sangat kecil sehingga bisa disimpulkan kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest pada kelas

eksperimen melonjak menjadi 96,48, dengan standar deviasi 4,560 yang menunjukkan bahwa nilai siswa relatif merata dan hampir semua siswa mendapatkan hasil tinggi. Sebaliknya, pada kelas kontrol rata-rata posttest hanya mencapai 72,96 dengan standar deviasi 3,180, yang berarti peningkatan hasil belajar tidak sebesar pada kelas eksperimen.

N		Minim	Maks	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	27	60	70	66,85	3,146
Post-Test Eksperimen	27	90	100	96,48	4,560
Pre-Test Kontrol	27	60	70	64,30	64,30
Post-Test Kontrol	27	70	80	72,96	3,180

Data minimum dan maksimum juga memperkuat temuan ini, di mana pada kelas eksperimen nilai terendah posttest adalah 90 dan tertinggi 100, sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah posttest masih berada di angka 70 dan tertinggi 80. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu truth or dare berbantuan game-based learning mampu mendorong hampir seluruh siswa mencapai kategori nilai sangat tinggi. Dari uraian ini dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran

inovatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi Pancasila di kelas III SDN Limbung Puteri. Dengan demikian, hipotesis penelitian bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa mendapat dukungan kuat dari data yang diperoleh. Perbandingan ini dapat dilihat pada diagram berikut



Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil pretest siswa kelas kontrol masih bervariasi dan cenderung rendah. Tidak ada satu pun siswa yang mencapai kategori sangat tinggi maupun tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi Pancasila masih terbatas. Sebagian besar siswa

berada pada kategori sedang sebanyak 13 orang atau 48,15%, sedangkan jumlah yang sama yaitu 13 orang juga berada pada kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa hampir separuh siswa masih berada pada tingkat pemahaman yang kurang memadai untuk bisa langsung mencapai ketuntasan belajar. Adapun tabel tingkat penskoran hasil belajar pretes kelas kontrol adalah sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
1	90 – 100	0	0%	Sangat Tinggi
2	80 – 89	0	0%	Tinggi
3	65 – 79	13	48,15%	Sedang
4	55 – 64	13	48,15%	Rendah
5	0 – 54	1	3,70%	Sangat Rendah
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat bahwa dari 27 siswa kelas kontrol, hanya 9 siswa atau sekitar 33,33% yang dinyatakan tuntas. Sementara itu, sebanyak 18 siswa atau 66,67% tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam

menguasai materi Pancasila sebelum adanya perlakuan. Dengan kata lain, lebih dari separuh siswa berada pada kondisi tidak tuntas sehingga guru perlu memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Persentase ketidaktuntasan yang tinggi ini juga menjadi indikator bahwa metode konvensional kurang mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa di kelas tersebut. Jika dibiarkan tanpa adanya perubahan strategi pembelajaran, kemungkinan besar siswa akan tetap mengalami kesulitan dalam menguasai materi. Hasil ini juga sekaligus menjadi dasar perbandingan ketika posttest dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, akan terlihat apakah ada peningkatan signifikan atau tidak pada kelas kontrol setelah pembelajaran. Tabel 4.4 deskripsi ketuntasan pretest kelas kontrol adalah sebagai berikut:

N o	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (≥ 75)	9	33,33%
2	Tidak Tuntas (< 75)	18	66,67%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebanyak 22 orang siswa atau 81,48% sudah masuk dalam kategori sangat tinggi, yang berarti hampir seluruh siswa berhasil menguasai materi dengan sangat baik. Selain itu, ada 4 orang atau 14,81% berada pada kategori tinggi, dan hanya 1 orang siswa atau 3,71% yang masih berada pada kategori sedang. Tabel 4.7 tingkat pensekoran hasil belajar posttest kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
1	90 – 100	22	81,48 %	Sangat Tinggi
2	80 – 89	4	14,81 %	Tinggi
3	65 – 79	1	3,71%	Sedang
4	55 – 64	0	0%	Rendah
5	0 – 54	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	27	100%	

Tabel 4.8 memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa kelas eksperimen berhasil mencapai ketuntasan belajar setelah posttest dilaksanakan. Dari 27 siswa, sebanyak 26 orang atau 96,30% dinyatakan tuntas, sementara hanya 1 siswa atau 3,70% yang belum mencapai nilai KKM. Tabel 4. 8

deskripsi ketuntasan posttest kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

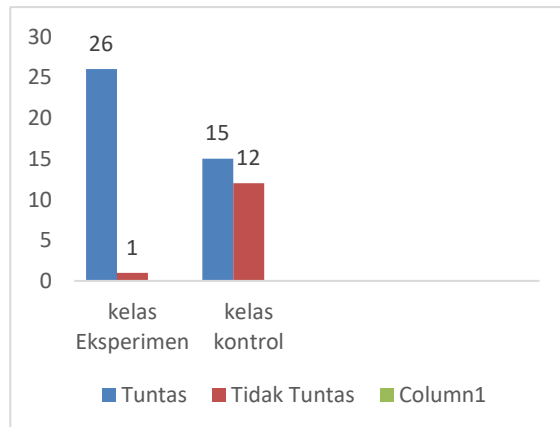
No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas (≥ 75)	26	96,30%
2	Tidak Tuntas (< 75)	1	3,70%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa hasil posttest siswa pada kelas eksperimen menunjukkan pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen (III A), hampir seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, yaitu sebanyak 26 siswa dinyatakan tuntas dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol (III B) yang menunjukkan hasil lebih rendah, di mana hanya 15 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara 12 siswa lainnya belum mampu memenuhi KKM. Tabel 4.9 perbandingan Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah

Kelas	Kategori KKM 75		Jumlah Siswa
	Tuntas	Tidak tuntas	
III A (Eksperimen)	26	1	27
III B (Kontrol)	15	12	2248

sebagai berikut

Gambar. Perbandingan hasil post test siswa kelas eksperimen dan kelas control sebagai berikut:



Berdasarkan Tabel Tests of Normality, seluruh kelompok menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ baik pada Kolmogorov–Smirnov maupun Shapiro–Wilk (pre-test eksperimen, post-test eksperimen, pre-test kontrol, dan post-test kontrol). Dengan demikian, data pada keempat kelompok tidak berdistribusi normal ($\text{Sig.} \leq 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa asumsi normalitas untuk uji parametrik tidak terpenuhi. Mengingat ukuran sampel per kelompok relatif mendekati 30 dan seimbang antar kelompok, pengujian hipotesis tetap dapat dilanjutkan dengan kehati-

hatian. Untuk perbandingan antar kelompok, digunakan prosedur uji-t yang robust terhadap pelanggaran homogenitas (Welch's t); sedangkan interpretasi hasil disertai penekanan pada nilai p. Tabel. 4.10 Tests of Normality, Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah sebagai berikut:

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test	,286	27	<,001	,758	27	<,001
	Post-Test	,372	27	<,001	,675	27	<,001
	Pre-Test Kelas Kontrol	,260	27	<,001	,795	27	<,001
	Post-Test Kelas Kontrol	,306	27	<,001	,752	27	<,001

Hasil Levene Statistic menunjukkan $\text{Sig.} = 0,006$ pada “Based on Mean” dan $0,009$ pada “Based on trimmed mean”, keduanya $< 0,05$; sementara “Based on Median” sebesar $0,646$ – $0,647$ ($> 0,05$). Adapun tabel Hasil

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	4,362	3	104	,006
	Based on Median	,555	3	104	,646
	Based on Median and with adjusted df	,555	3	73,260	,647
	Based on trimmed mean	4,051	3	104	,009

Levene Statistic sebagai berikut:

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pencapaian hasil belajar. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai posttest mencapai 96,48, sedangkan pada kelas kontrol hanya 72,96. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa media kartu Truth or Dare berbantuan model game-based learning mampu memberikan dampak positif yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Teori Mustakim (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Data penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang seluruh aspek tersebut. Dengan demikian, penggunaan media dan model inovatif dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Limbung Puteri, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu Truth or Dare berbantuan model game-based learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen mencapai 96,48 dengan tingkat ketuntasan 96,30%, sedangkan rata-rata posttest pada kelas kontrol hanya 72,96 dengan ketuntasan 55,56%. Perbedaan yang cukup mencolok ini memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa di kelas eksperimen mampu mencapai kategori sangat tinggi, sementara sebagian besar siswa kelas kontrol masih berada pada kategori sedang. Hasil uji inferensial dengan uji-t juga memperkuat temuan ini, di mana nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu Truth or Dare berbantuan model game-based learning efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, dibandingkan dengan

metode pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhaymin, S., & Syahrir, M. (2024). *Penerapan Media Truth Or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia kegiatan , tetapi membantu menciptakan kondisi yang kon. 2(5).*
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. Jurnal Pendidikan Dan Sains, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>*
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Sijabat, D. (2023). *Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 122357 Pematang Siantar. Cinthya roulina sitohang,emelda thesalonika,desi sijabat, 2(10), 4530–4537. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i10.1717>*