

**PENGARUH MEDIA *TRUTH OR DARE* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA  
KELAS V SDN 067690 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**OLEH:**

**SERINA FADIA  
NPM. 2202090055**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Serina Fadia  
NPM : 2202090055  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Devi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Serina Fadia  
NPM : 2202090055  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth Or Dare* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing



**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan



**Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.**

Ketua Program Studi









**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth Or Dare* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
03/02 <sup>2026</sup>	Revisi bab 3 papurasi		
05/02 <sup>2026</sup>	Revisi Penambahan materi		
08/04 <sup>2026</sup>	Revisi Abstrak dan Lurnisin		
10/04 <sup>2026</sup>	Revisi Model Gambar tangan goro dan kepala sekolah		
13/04 <sup>2026</sup>	Revisi Rumpu Tabulasi hasil		
14/4/2026	Acce sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Serina Fadia  
NPM : 2202090055  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth Or Dare* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media *Truth Or Dare* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2026



**Serina Fadia**  
NPM. 2002090225

## ABSTRAK

**Serina Fadia, NPM. 2202090055, Pengaruh Media *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Truth or Dare*, serta untuk menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 067690 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pre-Test–Post-Test Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VB SDN 067690 Medan yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji statistik melalui bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum penggunaan media *Truth or Dare* masih berada pada kategori sedang dan cenderung rendah, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 44,82, dimana sebagian besar siswa berada pada kategori standar (71%) dan sisanya pada kategori rendah (29%). Setelah diberikan perlakuan, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata post-test sebesar 66,96, dimana mayoritas siswa berada pada kategori tinggi (79%) dan sisanya pada kategori standar (21%), serta tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung sebesar  $12,982 > t$  tabel sebesar 1,706, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* berpengaruh positif, signifikan, dan kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

**Kata kunci: Media *Truth or Dare*, kemampuan berpikir kritis, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).**

## KATA PENGANTAR



*Assalaamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan penulis di Sekolah Dasar Negeri 064015 Medan. Adapun judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Media *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan”**. Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki berbagai kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna penyempurnaan di masa mendatang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai kendala, namun berkat dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, seluruh proses tersebut dapat dilalui dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan mendalam kepada Ayahanda tercinta **Mariono** dan Ibunda tersayang **Widi Astuti** yang telah membesarkan, merawat, dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, memberikan motivasi, pengorbanan yang tiada henti, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Akrim, M.Pd** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Penguji ang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** dan bapak **Dr.Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I dan Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan P...  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.

8. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Deli Kesuma, S.Pd., M.Si** dan Ibu **Syahrani, S.Pd** selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SD Negeri 067690 Medan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan ridha dan keberkahan-Nya. Aamiin.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

Medan, Juni 2026

Serina Fadia  
NPM. 2202090055

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	13
2.1.1 Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	14
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	15
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.1.1.5 Indikator Media Pembelajaran.....	17
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kritis .....	18
2.1.2.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis .....	18
2.1.2.2 Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis.....	20
2.1.2.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	21
2.1.3 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).....	25
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran PKN .....	25

2.1.3.2	Karakteristik Pembelajaran PKN.....	26
2.1.3.3	Prinsip Dasar Pembelajaran PKN.....	28
2.1.3.4	Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) .....	31
2.2	Penelitian Relevan.....	35
2.3	Kerangka Konseptual.....	38
2.4	Hipotesis.....	38
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>40</b>
3.1	Pendekatan Penelitian .....	40
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	41
3.2.1	Lokasi Penelitian .....	41
3.2.2	Waktu Penelitian .....	41
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
3.3.1	Populasi Penelitian .....	42
3.3.2	Sampel Penelitian .....	42
3.4	Variabel dan Definisi Operasional .....	43
3.5	Instrumen Penelitian .....	45
3.6	Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1	Uji Kualitas Data .....	46
3.6.1.1	Uji Validitas.....	46
3.6.1.2	Uji Reliabilitas .....	47
3.6.2	Uji Hipotesis .....	47
3.6.2.1	Uji t.....	48
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>49</b>
4.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	49
4.2	Analisis Data Penelitian.....	49
4.2.1	Hasil Uji Validitas .....	49
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas .....	51
4.3	Uji Prasyarat.....	51

4.3.1 Deskripsi Data .....	51
4.4 Uji Hipotesis .....	56
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
4.5.1 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Penggunaan Media <i>Truth or Dare</i> pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan .....	57
4.5.2 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penggunaan Media <i>Truth or Dare</i> pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan .....	58
4.5.3 Pengaruh Penggunaan Media <i>Truth or Dare</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan .....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu -----	35
Tabel 3.1. Design Penelitian <i>One-Group Pre-test Post-test</i> -----	40
Tabel 3.2 Waktu Penelitian -----	41
Tabel 3.3 Populasi Penelitian -----	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes -----	45
Tabel 3.5 Indikator Penilaian-----	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas -----	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas -----	51
Tabel 4.3 Data Nilai Pre-Test -----	52
Tabel 4.4 Data Nilai Post-Test -----	54
Tabel 4.5 Hasil Uji t -----	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 4.1 Diagram Pre-test .....	53
Gambar 4.2 Diagram Post-Test .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perencanaan Pembelajaran Pancasila .....	71
Lampiran 2. Materi Pembelajaran.....	79
Lampiran 3. Kisi-Kisi Tes.....	85
Lampiran 4. Instrumen Penelitian .....	87
Lampiran 5. Kunci Jawaban.....	90
Lampiran 6. Rubrik Penilaian .....	93
Lampiran 7. Media <i>Truth or Dare</i> .....	94
Lampiran 8. Nilai Siswa Kelas VB Mata Pelajaran PKN.....	96
Lampiran 9. Hasil Penilaian Pre-Test .....	97
Lampiran 10. Hasil Penilaian Post-Test.....	98
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas .....	99
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas .....	100
Lampiran 13. Hasil Uji Hipotesis .....	101
Lampiran 14. Permohonan Judul Skripsi .....	102
Lampiran 15. Permohonan Dosen Pembimbing .....	103
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Proposal dan Dosen Pembimbing .....	104
Lampiran 17. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 18. Lembar Pengesahan Proposal.....	106
Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal.....	107
Lampiran 20. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	109
Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Pustaka .....	110
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 23. Surat Balasan Penelitian .....	112
Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 25. Hasil Turnitin.....	115
Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup.....	116

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai jenjang awal dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pada usia 6 hingga 12 tahun, anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Harapan utama dari pendidikan di sekolah dasar adalah terciptanya lingkungan belajar yang mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan motivasi belajar sejak dini. Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi bagian penting untuk mencapai tujuan tersebut, karena dengan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan interaksi yang menyenangkan (Putri, 2023). Dengan demikian, harapan terhadap pembelajaran di sekolah dasar bukan hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga pembentukan pola pikir dan kebiasaan belajar yang menjadi fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya.

Sejalan dengan harapan tersebut, perkembangan anak usia sekolah dasar menuntut adanya pengalaman belajar konkret dan kontekstual yang memungkinkan siswa untuk mengalami, melakukan, dan merefleksikan secara langsung. Setiap aktivitas belajar idealnya dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika

proses belajar memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, guna membantu siswa memahami konsep secara lebih utuh dan tahan lama (Yuliarsih et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran yang berkualitas pada jenjang ini sangat bergantung pada bagaimana guru menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga membangun pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir.

Di sisi lain, kemampuan berpikir kritis yang menjadi salah satu kompetensi utama dalam pendidikan abad ke-21 juga menjadi bagian dari harapan besar yang ingin dicapai sejak jenjang sekolah dasar. Kemampuan berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi sudut pandang, dan membuat keputusan berdasarkan penalaran logis. Kemampuan ini sangat penting untuk membentuk peserta didik yang mampu menghadapi tantangan kehidupan modern yang kompleks dan dinamis. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis seharusnya dimulai sejak dini, ketika pola pikir anak masih mudah dibentuk dan diarahkan. Proses pembelajaran yang interaktif, menantang, dan mendorong siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat menjadi kunci dalam membangun keterampilan ini (Rahardhian, 2022). Harapan tersebut menjadi dasar perlunya inovasi media dan metode pembelajaran yang dapat menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan pola pikir, sikap, dan karakter siswa di sekolah dasar. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, serta memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Anatasya & Dewi, 2021). Melalui pembelajaran PKn, siswa dibekali dengan pengetahuan kewarganegaraan sekaligus ditanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan sikap demokratis. Pembelajaran PKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Khakim, 2025).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PKn menuntut keterlibatan aktif siswa agar nilai dan konsep kewarganegaraan dapat dipahami secara bermakna. PKn memiliki karakteristik materi yang dekat dengan kehidupan sosial, sehingga proses pembelajarannya idealnya mendorong siswa untuk berpikir kritis, berpendapat, dan merefleksikan berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran PKn yang bersifat kontekstual dan partisipatif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil sikap terhadap isu-isu kewarganegaraan. Dengan demikian, PKn menjadi mata pelajaran yang sangat relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sejak jenjang sekolah dasar (Wagino, 2025).

Sejalan dengan tujuan pembelajaran PKn, penanaman nilai-nilai Pancasila menjadi aspek fundamental yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa mengandung nilai-nilai luhur yang mencakup ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta keadilan sosial. Melalui pembelajaran PKn, nilai-nilai tersebut tidak hanya diperkenalkan secara konseptual, tetapi juga diinternalisasikan melalui sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai Pancasila sejak dini bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar memiliki sikap toleran, menghargai perbedaan, bertanggung jawab, serta mampu bersikap adil dan demokratis dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Kurniawaty, 2022).

Lebih lanjut, internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran PKn menuntut strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan reflektif. Nilai-nilai Pancasila akan lebih mudah dipahami dan dihayati apabila disampaikan melalui pembelajaran yang kontekstual, dialogis, dan menantang kemampuan berpikir siswa. Ketika siswa diajak untuk menganalisis permasalahan sosial, mendiskusikan sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan moral dan logis, maka proses pembelajaran tidak hanya mengembangkan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, pembelajaran PKn berperan strategis sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila sekaligus penguatan kompetensi berpikir kritis di jenjang sekolah dasar (Sofiah, 2025).

Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah atau berada pada kategori “cukup”. Penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar di Gunung Kidul menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori “cukup”, khususnya pada indikator interpretasi, analisis, dan evaluasi (Rahmawati et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulus pembelajaran yang diberikan belum sepenuhnya mampu mendorong siswa berpikir lebih dalam dan reflektif. Padahal, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu fondasi penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas, di mana pembelajaran pada banyak sekolah dasar belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk memproses informasi secara logis dan analitis.

Permasalahan tersebut juga terlihat dalam implementasi model pembelajaran yang seharusnya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, seperti *Problem Based Learning* (PBL). Meskipun beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui siklus tindakan kelas (Zakiyah et al., 2023), implementasinya masih belum optimal dan tidak merata di berbagai sekolah. Banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengelola strategi pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa. Akibatnya, pembelajaran kembali berfokus pada penyampaian materi secara satu arah tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah atau mengembangkan

pemikiran kritis. Selain itu, kurangnya pelatihan guru dalam menyusun pertanyaan terbuka dan aktivitas analitis turut menyebabkan rendahnya stimulasi berpikir kritis di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada 15 Oktober 2025 di SDN 067690 Medan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), penggunaan media pembelajaran di kelas masih didominasi oleh alat bantu konvensional seperti gambar, buku teks, dan tayangan PowerPoint sederhana. Media yang digunakan belum mampu memberikan tantangan kognitif yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, atau memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi PKn secara mendalam. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tampak pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam kegiatan diskusi atau aktivitas yang menuntut pemikiran kritis. Minimnya variasi dan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran PKn menyebabkan suasana belajar kurang interaktif, di mana hampir tidak terdapat integrasi permainan edukatif atau aktivitas yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap isu-isu kewarganegaraan. Kondisi ini menjadi hambatan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, karena pembelajaran PKn belum memberikan pengalaman belajar yang menantang atau mendorong siswa untuk mempertanyakan, menilai, dan merefleksikan informasi yang diterima.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran PKn menjadi alternatif yang potensial untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa

sekolah dasar. Media pembelajaran yang mengandung unsur permainan, tantangan logis, dan pertanyaan terbuka terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan melalui keterlibatan langsung (Sinaga & Suparji, 2021). Salah satu media yang mulai banyak dikembangkan dan menunjukkan efektivitas adalah media *Truth or Dare*. Dalam konteks pembelajaran PKn, media *Truth or Dare* dapat dimodifikasi dengan menyajikan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara, nilai-nilai Pancasila, serta permasalahan sosial di lingkungan sekitar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keberanian siswa untuk berpendapat, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Timu et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat membantu guru menstimulasi siswa untuk berpikir lebih mendalam, kritis, dan reflektif, bukan sekadar menjawab pertanyaan secara spontan.

Efektivitas media *Truth or Dare* juga didukung oleh hasil penelitian pengembangan yang menunjukkan bahwa media ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Sri Rahma & Fajrina (2024) menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* memiliki tingkat validitas sebesar 86,42% dan praktikalitas sebesar 91,45%, menandakan bahwa media ini layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan kartu pertanyaan *Truth or Dare* memungkinkan guru menyusun pertanyaan yang menantang dan terstruktur, sehingga mendorong siswa untuk

mengevaluasi, menganalisis, dan mengaitkan materi dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Fadillah et al., 2023). Meskipun demikian, kajian mengenai efektivitas media ini terhadap kemampuan berpikir kritis masih terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memastikan kontribusinya terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam memperkaya alternatif media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *Truth or Dare* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sekaligus menjadi referensi bagi guru, sekolah, maupun peneliti lain dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi langkah awal dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan abad ke-21 melalui penggunaan media yang tepat dan efektif.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar penting dalam penelitian mengenai pengaruh media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan:

- a. Pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses berpikir kritis.
- b. Siswa cenderung menghafal tanpa memahami konsep, kurang mampu menganalisis masalah, serta belum terbiasa memberikan alasan logis atau menarik kesimpulan rasional.
- c. Media yang digunakan guru belum mampu menantang siswa untuk berpikir aktif dan kreatif, sehingga pembelajaran kurang interaktif.
- d. Penggunaan media *Truth or Dare* lebih dapat membantu siswa peningkatan keaktifan dan hasil belajar, sebelum meneliti secara spesifik pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.
- e. Berdasarkan tabel nilai mata pelajaran PPKn pada lampiran, teridentifikasi bahwa capaian nilai harian/bulanan peserta didik masih tergolong rendah, ditunjukkan adanya nilai di bawah KKM (75). Nilai terendah yang muncul pada tabel adalah 65, dan beberapa peserta didik masih memperoleh nilai pada rentang 65–74, baik pada komponen tugas, ulangan harian, maupun penilaian lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui pendampingan, penguatan materi, dan strategi evaluasi yang lebih efektif.

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VB SDN 067690 Medan sebagai subjek penelitian. Variabel bebas yang dikaji adalah penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis yang diukur melalui indikator analisis, evaluasi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti kreativitas, motivasi belajar, kerja sama kelompok, maupun faktor eksternal siswa. Pengumpulan data dibatasi pada observasi, tes kemampuan berpikir kritis, dan dokumentasi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan sebelum penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)?
- b. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan setelah penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, penulis menetapkan tujuan penelitian ini untuk:

- a. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan sebelum penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
- b. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan setelah penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
- c. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas media kreatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

**b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Guru, sebagai referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
- 2) Bagi Siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong keterampilan berpikir analitis, reflektif, serta kritis.
- 3) Bagi Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar umumnya dipahami sebagai berbagai alat, baik berupa grafis, fotografis, maupun elektronik, yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi secara visual maupun verbal. Dalam konteks ini, guru, buku teks, serta lingkungan sekolah juga termasuk sebagai media (Kustandi & Sutjipto, 2013). Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari sistem dan proses belajar, karena keberadaannya berperan dalam menentukan jalannya kegiatan pembelajaran serta menjadi elemen yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan belajar (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar karena keberadaannya membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat perlu menjadi perhatian guru sebagai fasilitator, sehingga pemilihan dan penentuan media pembelajaran harus dilakukan dengan cermat. Dengan demikian, proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Rahman et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan jelas dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan.

### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam suatu pembelajaran, yaitu menurut Sadiman, secara umum suatu media memiliki fungsi yang sama di antaranya: a. Sebagai sarana informasi bagi masyarakat, b. Membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, c. Sebagai sarana sosialisasi pendidikan bagi masyarakat luas dan bagi peserta didik, d. Sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, gagasan dan ide kepada publik (Kurniawantias, 2021).

Karena fungsi media pembelajaran menjadi sangat penting dalam suatu pembelajaran, empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- c. Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Aghni, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena dengan media pembelajaran dapat membantu serta mendukung penyampaian materi dari guru kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih memahami apa isi materi tersebut, dengan begitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang dirasakan langsung selama kegiatan belajar mengajar. Secara lebih spesifik, Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, antara lain: a) penyampaian materi dapat distandarisasi sehingga semua peserta didik menerima informasi yang sama, b) pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c) proses belajar lebih interaktif, d) efisiensi waktu dan tenaga dapat tercapai, e) kualitas hasil belajar peserta didik meningkat, f) media memungkinkan pembelajaran berlangsung di mana saja dan

kapan saja, g) menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, dan h) mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif (Rasyid & Rohani, 2018).

Manfaat media dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Pemilihan media yang akan digunakan harus mempertimbangkan prinsip-prinsip tertentu agar manfaat dan fungsi media tersebut dapat dicapai secara optimal.

#### **2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran agar manfaat dan fungsinya dapat dirasakan secara optimal, antara lain:

- a. Keselarasan dengan tujuan pengajaran, yaitu media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi materi, artinya media diperlukan untuk membantu peserta didik memahami bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, atau generalisasi.
- c. Kemudahan memperoleh media, yaitu media yang dibutuhkan mudah diperoleh atau setidaknya dapat dibuat sendiri oleh pendidik.
- d. Keterampilan guru dalam penggunaan media, pendidik harus mampu memanfaatkan media apa pun untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e. Ketersediaan waktu untuk menggunakan media, agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal selama proses belajar mengajar berlangsung.

- f. Kesesuaian dengan tingkat berpikir peserta didik, pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa agar makna yang terkandung dalam media dapat dipahami dengan baik (Sudjana & Rivai, 2010).

#### **2.1.1.5 Indikator Media Pembelajaran**

Indikator Media Pembelajaran menurut Rivai ada lima yaitu:

- a. Relevansi

Media pembelajaran harus sesuai dan selaras dengan materi atau bahan yang akan diajarkan. Artinya, media yang digunakan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap konsep atau topik yang sedang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

- b. Kemampuan guru dalam menggunakan media

Guru perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan. Penguasaan media oleh guru akan menentukan efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

- c. Kemudahan penggunaan

Media harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Media yang sederhana dan praktis akan meminimalkan hambatan teknis sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lancar dan interaktif.

- d. Ketersediaan media

Media pembelajaran harus tersedia dan dapat diakses ketika dibutuhkan

selama proses belajar mengajar. Ketersediaan media yang memadai menjamin kontinuitas pembelajaran tanpa gangguan atau keterlambatan.

e. Kebermanfaatan bagi siswa

Media yang digunakan harus memberikan manfaat nyata bagi siswa, baik dalam mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, maupun membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif (Khoirun Nisa & Darmawan, 2025).

## **2.1.2 Kemampuan Berpikir Kritis**

### **2.1.2.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting dalam pendidikan modern mengingat perannya yang krusial dalam menghadapi tantangan kehidupan abad ke-21. Keterampilan ini meliputi kemampuan menganalisis informasi, menilai argumen, memecahkan masalah kompleks, dan membuat keputusan yang tepat. Dalam konteks pendidikan, berpikir kritis memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memproses dan mengevaluasi materi secara mendalam. Kemampuan ini sangat esensial bagi keberhasilan akademik sekaligus perkembangan pribadi siswa (Sholeh et al., 2024).

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menilai dan memproses informasi secara jernih, rasional, dan reflektif ketika menghadapi situasi yang kompleks. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena dapat memberikan pengaruh positif pada berbagai aspek kehidupan mereka, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik (Kusuma et al., 2024). Kemampuan

berpikir kritis merupakan aspek penting dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini membantu siswa dalam menyelesaikan tantangan, baik yang sederhana maupun kompleks, serta memungkinkan mereka menilai kebenaran dari berbagai informasi yang diterima. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk membuat keputusan melalui proses interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, sekaligus melibatkan kemampuan menyusun argumen berdasarkan kriteria, konsep, bukti, metodologi, dan konteks yang relevan (Siswanto & Andriyani, 2024).

Kemampuan berpikir kritis juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membantu siswa menyelesaikan berbagai masalah personal maupun sosial sehingga menjadi kompetensi yang esensial bagi setiap individu (Setiana & Purwoko, 2020). Dalam konteks pembelajaran matematika, keterampilan ini dibutuhkan agar siswa mampu menganalisis soal, berpikir logis, dan menerapkan konsep dengan tepat untuk menemukan solusi (Nurazizah & Nurjaman, 2018). Berpikir kritis merupakan proses kognitif yang memungkinkan siswa menelaah masalah, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan menyusun strategi penyelesaian masalah (Prasetyo & Firmansyah, 2022). Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa menjadi salah satu keterampilan utama dalam pendidikan karena membantu mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan, mencakup kemampuan menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan berdasarkan logika serta bukti yang kuat (Mustajab & Sutarni, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan berpikir kritis tidak hanya bergantung pada materi pelajaran, tetapi juga pada kemampuan

individu dalam memahami dan mengolah informasi yang diperoleh (Fithriyah et al., 2016).

Berdasarkan berbagai pengertian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa. Keterampilan ini meliputi kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, menyelesaikan masalah, membuat keputusan yang tepat, serta menyusun pemikiran secara logis dan reflektif. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memproses, menilai, dan merefleksikannya secara mendalam. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis menjadi faktor krusial dalam mendukung keberhasilan akademik, pengembangan pribadi, serta kesiapan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.2.2 Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dimiliki seseorang untuk menangani suatu masalah. Karakteristik kemampuan berpikir kritis mencakup sebagai berikut:

- a. Mengenali masalah – kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul secara jelas.
- b. Menemukan cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah – kemampuan merumuskan solusi atau strategi yang efektif.
- c. Mengumpulkan serta menyusun informasi yang diperlukan – kemampuan mengumpulkan data relevan dan mengorganisasikannya secara sistematis.

- d. Mengenal nilai dan asumsi – kemampuan memahami dasar pemikiran, keyakinan, dan asumsi yang mendasari informasi atau argumen.
- e. Mengenali dan berbicara dengan istilah yang jelas – kemampuan menyampaikan ide atau pendapat dengan bahasa yang tepat dan mudah dipahami.
- f. Mengevaluasi pertanyaan dan fakta – kemampuan menilai validitas pertanyaan, informasi, dan bukti yang tersedia.
- g. Menilai apakah ada hubungan logis antar masalah – kemampuan melihat keterkaitan antara berbagai permasalahan atau data yang ada.
- h. Membuat kesimpulan dan mengidentifikasi persamaan yang relevan – kemampuan menarik kesimpulan yang tepat serta menemukan kesamaan penting antar situasi.
- i. Meneliti informasi dengan menarik kesimpulan dan persamaannya – kemampuan menganalisis data untuk mendapatkan pemahaman dan kesimpulan yang akurat.
- j. Menggunakan pengalaman untuk menata ulang pola keyakinan seseorang – kemampuan memanfaatkan pengalaman sebelumnya untuk memperbaiki pemikiran atau keyakinan.
- k. Mengevaluasi atribut tertentu secara memadai – kemampuan menilai kualitas atau karakteristik informasi, ide, atau objek secara kritis (Aybek & Aslan, 2024).

### **2.1.2.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis dapat dikelompokkan ke dalam

beberapa indikator yang memudahkan pemahaman dan pengembangan keterampilan ini pada siswa.

a. Memberikan penjelasan sederhana (*Elementary Clarification*)

Kemampuan siswa untuk mengklarifikasi masalah atau pertanyaan secara mendasar. Pada tahap ini, siswa mampu memfokuskan perhatian pada inti masalah, mengajukan pertanyaan yang relevan, serta memberikan jawaban atau penjelasan sederhana yang dapat dipahami dengan mudah. Indikator ini menekankan pemahaman awal sebelum menganalisis informasi lebih mendalam.

b. Membangun keterampilan dasar (*Basic Support*)

Kemampuan siswa untuk mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi sebagai dasar berpikir kritis. Siswa diharapkan dapat menilai kredibilitas sumber informasi, melakukan observasi dengan cermat, serta menarik kesimpulan awal melalui deduksi, induksi, atau pemahaman definisi. Tahap ini menjadi fondasi bagi proses berpikir yang lebih kompleks.

c. Membuat penjelasan lanjut (*Advance Clarification*)

Kemampuan siswa untuk menyusun penjelasan yang lebih mendalam dan komprehensif. Siswa mampu mengidentifikasi istilah dan definisi yang relevan, serta memahami dan menilai asumsi yang mendasari informasi atau argumen. Tahap ini mengembangkan kemampuan analisis yang lebih tinggi dan memungkinkan siswa berpikir kritis secara lebih sistematis.

d. Strategi dan taktik (*Strategies and Tactics*)

Kemampuan siswa dalam merencanakan dan menentukan langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, siswa juga belajar berinteraksi dengan orang lain secara efektif untuk mencari solusi atau mencapai pemahaman bersama. Indikator ini menekankan penerapan berpikir kritis dalam tindakan nyata dan kolaborasi (Nurvianti, 2025).

Anderson dan Krathwohl memperbarui buku Taksonomi Bloom dengan menyusun kembali tingkat kemampuan kognitif sebagai berikut.

- a. Mengingat (C1) adalah kemampuan untuk memunculkan kembali informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- b. Memahami (C2) mencakup kemampuan dasar untuk mengerti, yaitu membangun makna dari berbagai sumber informasi melalui proses penafsiran.
- c. Menerapkan (C3) berkaitan dengan penggunaan langkah atau prosedur tertentu untuk menyelesaikan masalah, terutama yang berhubungan dengan pengetahuan prosedural.
- d. Menganalisis (C4) melibatkan pemecahan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil serta melihat hubungan antar bagiannya sehingga membentuk suatu keseluruhan.
- e. Mengevaluasi (C5) adalah kemampuan untuk menilai materi, metode, atau tujuan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, termasuk aspek kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

- f. Mencipta (C6) merujuk pada kemampuan menggabungkan berbagai elemen menjadi suatu bentuk baru, atau memodifikasi struktur yang sudah ada untuk menghasilkan gagasan atau produk baru (Mahanal, 2019).

Indikator kemampuan berpikir kritis dapat dijabarkan melalui kerangka Taksonomi Bloom revisi yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl, khususnya pada level menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) sebagai bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Level menganalisis (C4) menjadi dasar dalam mengidentifikasi kemampuan berpikir kritis karena pada tahap ini peserta didik dituntut untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian penting, menghubungkan setiap elemen, serta menilai struktur atau pola yang terdapat dalam suatu permasalahan. Aktivitas seperti membedakan fakta dan opini, merumuskan hubungan logis, serta menilai relevansi informasi mencerminkan kemampuan analitis yang merupakan prasyarat utama dalam berpikir kritis. Selanjutnya, indikator mengevaluasi (C5) menggambarkan kemampuan siswa dalam memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang jelas, baik terkait kualitas, efektivitas, maupun konsistensi suatu argumen atau solusi. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memahami informasi, tetapi turut menguji keabsahan bukti, menimbang kelemahan dan kekuatan argumen, serta menentukan keputusan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Kedua indikator ini menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) menjadi ukuran penting dalam mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mampu berpikir kritis melalui proses penalaran yang mendalam, sistematis, dan reflektif.

### **2.1.3 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran PKN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pembelajaran PKN diarahkan untuk membekali peserta didik agar mampu memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang baik sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Selain itu, mata pelajaran PKN mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang bersumber dari Pancasila sebagai dasar dalam pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Melalui pembelajaran PKN, peserta didik juga dikembangkan keterampilan intelektual dan sosialnya sehingga mampu berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan sadar akan perannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Anastasya & Dewi, 2021).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan proses pendidikan yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai kewarganegaraan, pemahaman hak, serta pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara, agar setiap perilaku individu selaras dengan arah pembangunan dan cita-cita nasional. Melalui pendidikan kewarganegaraan, peserta didik dibekali pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Selain itu, pendidikan ini berperan dalam membentuk pribadi yang bertanggung jawab, memiliki integritas, dan dapat dipercaya dalam menjalankan perannya sebagai bagian dari bangsa dan negara (Maya et al., 2024).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat disimpulkan sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk peserta didik agar memiliki pemahaman, sikap, dan keterampilan sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik dibekali pengetahuan mengenai hak dan kewajiban, nilai-nilai Pancasila, serta kehidupan bermasyarakat dan bernegara, sehingga mampu bersikap demokratis, berkarakter, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan tujuan dan cita-cita nasional.

#### **2.1.3.2 Karakteristik Pembelajaran PKN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar dan memiliki karakteristik khusus dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran PKn menitikberatkan pada pengembangan pemahaman konsep, penanaman nilai, pembentukan moral, serta penginternalisasian norma yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui karakteristik tersebut, PKn berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik agar tumbuh menjadi warga negara Indonesia yang mampu menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila serta ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2019).

Menurut Abdul Wahid (2023), mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang sekolah dasar memiliki sejumlah karakteristik khusus.

- a. Pertama, PKn merupakan proses pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika, yang diarahkan untuk menanamkan semangat nasionalisme serta rasa cinta tanah air pada peserta didik.
- b. Kedua, pembelajaran PKn menitikberatkan pada pengembangan aspek mental, nilai, moral, dan budi pekerti yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan gotong royong sebagai bagian dari pembelajaran kewarganegaraan.
- c. Ketiga, PKn berorientasi pada pencapaian tujuan Pancasila, yaitu membentuk peserta didik agar berkembang menjadi individu yang cakap, bermoral, dan bertanggung jawab sebagai calon penerus kepemimpinan bangsa dan negara.
- d. Keempat, PKn berfungsi sebagai sarana pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai moral Pancasila dan membangun kesadaran psikologis sosial kewarganegaraan, dengan tujuan menciptakan warga negara yang bermartabat, demokratis, dan bertanggung jawab.
- e. Kelima, pembelajaran PKn menjadi wadah untuk menumbuhkan nilai keadilan sosial, kekeluargaan, serta semangat gotong royong yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila dalam rangka membangun bangsa Indonesia yang merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta

penginternalisasian nilai, moral, dan norma yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik agar tumbuh menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter, bermoral, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi prinsip demokrasi.

### **2.1.3.3 Prinsip Dasar Pembelajaran PKN**

Menurut Nurcholis dan Istiningsih dalam (Pangestu, 2021), prinsip-prinsip pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar berfungsi sebagai pedoman dalam merancang, mengarahkan, dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan kewarganegaraan dapat tercapai secara optimal. Prinsip-prinsip ini menjadi dasar bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran PKN yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran PKN di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

#### **a. Prinsip Berorientasi pada Nilai**

Pembelajaran PKN menitikberatkan pada penanaman dan pemahaman nilai-nilai dasar seperti Pancasila, hak asasi manusia, demokrasi, keadilan sosial, serta norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut menjadi fondasi utama dalam membentuk peserta didik agar berkembang menjadi warga negara yang baik.

#### **b. Prinsip Keterkaitan antara Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan**

Pembelajaran PKN mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep

kewarganegaraan, tetapi juga memiliki sikap positif serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

c. Prinsip Kontekstual

Pembelajaran PKn disesuaikan dengan kondisi nyata yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Materi dan aktivitas pembelajaran dirancang agar relevan dengan pengalaman siswa sehingga memudahkan mereka dalam memahami makna pembelajaran.

d. Prinsip Partisipatif

Pembelajaran PKn menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mengambil keputusan secara bersama-sama.

e. Prinsip Demokratis

Pembelajaran PKn dilaksanakan dengan menjunjung nilai demokrasi, yaitu memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk berpendapat, berdialog, dan bermusyawarah dalam proses pembelajaran.

f. Prinsip Keseimbangan antara Teori dan Praktik

Pembelajaran PKn harus memadukan pemahaman konsep dengan penerapan nilai kewarganegaraan. Peserta didik tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai tersebut melalui kegiatan nyata seperti simulasi pemilu, musyawarah, dan kerja bakti.

g. Prinsip Berkelanjutan

Pembelajaran PKn perlu dilaksanakan secara terus-menerus dan berkesinambungan agar nilai-nilai kewarganegaraan dapat tertanam menjadi kebiasaan dan karakter peserta didik, karena pembentukan sikap dan perilaku tidak dapat dicapai dalam waktu singkat.

h. Prinsip Keteladanan

Guru PKn diharapkan menjadi contoh nyata dalam menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan seperti kejujuran, keadilan, toleransi, dan tanggung jawab. Keteladanan guru memudahkan peserta didik memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

i. Prinsip Multikultural

Pembelajaran PKn menanamkan sikap saling menghargai dan toleransi terhadap keberagaman suku, agama, dan budaya yang ada di Indonesia, sehingga peserta didik memiliki kesadaran hidup berdampingan secara harmonis sejak dini.

j. Prinsip Pengembangan Keterampilan Sosial

Selain memberikan pengetahuan, pembelajaran PKn bertujuan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

k. Prinsip Keterpaduan

Pembelajaran PKn perlu diintegrasikan dengan mata pelajaran lain serta berbagai aspek kehidupan peserta didik. Guru dapat mengaitkan materi

PKn dengan pelajaran lain seperti IPS, seni budaya, dan pendidikan agama agar siswa memahami keterkaitan nilai kewarganegaraan dengan kehidupan sehari-hari.

#### 1. Prinsip Pendidikan Karakter

Pembelajaran PKn berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik, seperti disiplin, kejujuran, kerja keras, dan sikap saling menghormati. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan untuk menciptakan warga negara yang bermoral dan bertanggung jawab.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip pembelajaran PKn di sekolah dasar diharapkan mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai kewarganegaraan baik secara konseptual maupun praktis, serta mengembangkan keterampilan dan karakter positif yang mendukung penerapan nilai kewarganegaraan dalam kehidupan nyata.

#### **2.1.3.4 Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

Media pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk karakter, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran PKn tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep kewarganegaraan, tetapi juga pada proses internalisasi nilai dan sikap yang tercermin dalam perilaku sehari-hari (Hidayat et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna agar peserta

didik tidak sekadar menerima materi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang relevan diterapkan dalam pembelajaran PKn adalah media *Truth or Dare*. Media *Truth or Dare* pada dasarnya merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memberikan dua pilihan kepada peserta didik, yaitu menjawab pertanyaan secara jujur (*truth*) atau melaksanakan tantangan tertentu (*dare*). Utami (2021) menjelaskan bahwa media ini digunakan dengan membentuk kelompok dan melibatkan aktivitas belajar sambil bermain melalui kartu *Truth* dan *Dare*. Dalam pengembangannya, media *Truth or Dare* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti penggunaan dadu bersisi enam yang diberi nomor 1 sampai 6. Nomor ganjil (1, 3, dan 5) merepresentasikan kategori *Truth*, sedangkan nomor genap (2, 4, dan 6) menunjukkan kategori *Dare*. Selain itu, tersedia kartu bernomor yang dibedakan menjadi kartu *Truth* berisi pertanyaan dan kartu *Dare* berisi instruksi atau tantangan yang harus dilaksanakan oleh siswa (Timu et al., 2024).

Sebagai media pembelajaran interaktif, *Truth or Dare* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini mengadopsi konsep permainan “jujur atau tantangan” yang dimodifikasi menjadi sarana edukatif dengan tujuan mendorong siswa berpikir, berpendapat, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran, siswa dilatih untuk menganalisis,

memberikan alasan, serta mengambil keputusan secara logis (Framesti et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran PKn, penggunaan media *Truth or Dare* menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini menekankan pembentukan karakter dan penghayatan nilai-nilai kebangsaan. Pembelajaran PKn yang hanya mengandalkan metode ceramah dinilai kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai tersebut secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah, 2023). Media *Truth or Dare* memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi, dan refleksi terhadap nilai-nilai yang dipelajari.

Permainan *Truth or Dare* umumnya dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang menuntut jawaban jujur, sedangkan kartu *Dare* berisi perintah atau pertanyaan yang memerlukan penjelasan dan alasan. Proses permainan diawali dengan penentuan giliran, kemudian siswa memilih jenis kartu sesuai dengan mekanisme permainan, dan diberikan waktu tertentu untuk menjawab atau melaksanakan tantangan yang diberikan (Indayanti, 2016). Melalui mekanisme tersebut, siswa dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir secara kritis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Truth or Dare Pancasila*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang

secara khusus untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran PKn. Media ini berbentuk kartu permainan yang terdiri atas kartu *Truth* dan kartu *Dare* yang disesuaikan dengan materi dan nilai-nilai Pancasila. Kartu *Truth* berisi pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan. Sementara itu, kartu *Dare* berisi tantangan berupa tindakan nyata yang mencerminkan sikap sesuai dengan nilai setiap sila, seperti menghargai perbedaan, bekerja sama, dan peduli terhadap lingkungan.

Melalui kombinasi antara aktivitas berpikir dan bertindak, media *Truth or Dare Pancasila* membantu siswa memahami makna nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari. Selain sebagai sarana pembelajaran, media ini juga berfungsi sebagai alat pembentukan karakter dan penanaman nilai kebangsaan. Siswa didorong untuk aktif berdiskusi, berargumentasi, dan menyampaikan pendapat secara santun sesuai dengan nilai musyawarah, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial yang sejalan dengan nilai kemanusiaan dan keadilan sosial. Dengan demikian, media *Truth or Dare Pancasila* tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga membentuk kepribadian yang berkarakter dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila, sehingga pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna dan efektif.

## 2.2 Penelitian Relevan

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

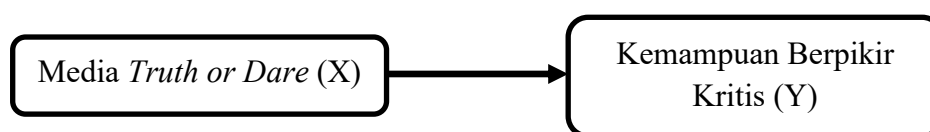
No	Nama/ Tahun	Judul & Jenis Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Luthfia et al., (2025)	Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta	- Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media <i>Truth or Dare</i> - Hasil Belajar	Hasil penelitian memperlihatkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran gamifikasi yang memanfaatkan media <i>Truth or Dare</i> terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata <i>post test</i> pada kelas eksperimen sebesar 85,34, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 73,80. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis <i>Truth or Dare</i> berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 236 Jakarta.
2.	Elviana & Warika (2025)	Permainan <i>Truth or Dare</i> dalam Layanan Bimbingan	- <i>Truth or Dare</i> - Bimbingan Kelompok	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam

		Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa		tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah mengikuti permainan <i>Truth or Dare</i> . Analisis skor N-Gain mengindikasikan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan <i>Truth or Dare</i> dalam layanan bimbingan kelompok terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa.
3.	Zarkasihnur (2025)	Pengaruh permainan <i>Truth or Dare</i> terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab santri kelas XI MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar	- <i>Truth or Dare</i> - Keterampilan Berbicara	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan <i>Truth or Dare</i> (ToD) Terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Hal ini di buktikan dengan nilai uji statistik T-test sebesar $20,447 > t\text{-table}$ sebesar 2,060 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ ini berarti bahwa $H_a$ di terima $H_0$ di tolak.
4.	Sri Rahma,	Meta-Analysis	- <i>Truth or</i>	Hasil penelitian

	& Fajrina, (2024)	Pengembangan Media Permainan <i>Truth or Dare</i>	<i>Dare</i>	menunjukkan bahwa rata-rata tingkat validitas pengembangan media permainan <i>Truth or Dare</i> mencapai 86,42%, termasuk dalam kategori valid, sementara rata-rata tingkat praktikalitasnya sebesar 91,45%, tergolong sangat praktis. Berdasarkan hasil meta-analisis, media permainan <i>Truth or Dare</i> dinyatakan valid dan praktis, sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran.
5.	Fadillah et al., (2023)	Pengembangan Kartu Pertanyaan <i>Truth or Dare</i> Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar	- <i>Truth or Dare</i>	Hasil uji keefektifan media pada siswa kelas V menunjukkan rata-rata sebesar 83,65%, termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Dengan demikian, media kartu pertanyaan <i>Truth or Dare</i> untuk materi perubahan wujud zat pada siswa kelas V SDN 1 Ulak Kemang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan hubungan antara media *Truth or Dare* (X) sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis (Y) sebagai variabel terikat. Media ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong berpikir spontan, mengemukakan pendapat, serta melakukan refleksi terhadap tantangan yang diberikan. Aktivitas bermain sambil belajar melalui media ini menstimulasi kemampuan kognitif siswa, termasuk analisis, evaluasi, dan penalaran logis. Kemampuan berpikir kritis meliputi menganalisis informasi, menilai argumen, menarik kesimpulan, dan membuat keputusan secara rasional. Penggunaan media *Truth or Dare* diharapkan memberikan stimulus kognitif yang mendorong siswa berpikir mendalam, berdiskusi, dan mengevaluasi jawaban, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, media ini berpotensi memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### 2.4 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- $H_0$  : Media pembelajaran *Truth or Dare* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.
- $H_a$  : Media pembelajaran *Truth or Dare* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian dipahami sebagai suatu prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis agar memperoleh informasi yang objektif dan sesuai dengan kondisi nyata, bukan didasarkan pada asumsi subjektif, serta diarahkan untuk mencapai tujuan penelitian tertentu (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada pengolahan data dalam bentuk angka melalui proses pengukuran, perhitungan, dan analisis statistik. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan terukur mengenai fenomena yang diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-Test–Post-Test Design*, yang termasuk dalam kategori penelitian pra-eksperimen. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal sebelum perlakuan (Pre-Test) dan pengukuran akhir setelah perlakuan diberikan (Post-Test). Perubahan yang terjadi dianalisis dengan membandingkan hasil Pre-Test dan Post-Test pada kelompok yang sama untuk mengetahui dampak dari perlakuan yang diberikan (Arikunto, 2019).

**Tabel 3.1. Design Penelitian *One-Group Pre-test Post-test***

<b>Pre-test</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post-test</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- $O_1$  : Pengukuran awal (pre-test) sebelum perlakuan diberikan
- $X$  : Perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada subjek penelitian
- $O_2$  : Pengukuran akhir (post-test) setelah perlakuan diberikan

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067690 Medan, yang beralamat di Jl. Karya Jaya No.52, Pangkalan Masyhur, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20143.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama tujuh bulan, yaitu sejak bulan Oktober 2025 hingga bulan Mei 2026. Rentang waktu tersebut mencakup seluruh proses penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan berkesinambungan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian, hingga penyelesaian dan evaluasi akhir. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap dan sistematis sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan agar setiap kegiatan dapat berjalan secara efektif dan terarah. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai rincian waktu dan tahapan penelitian, jadwal pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.2 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	2025		2026				
		Okt	Nov	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul							
2	Penyusunan Proposal							
3	Seminar Proposal							

4	Perbaikan Proposal							
5	Pelaksanaan Penelitian							
6	Penyusunan Skripsi							
7	Perbaikan Skripsi							
8	Sidang Skripsi							

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah ruang lingkup yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 067690 Medan yang berjumlah 55 siswa orang dalam 2 kelas (A dan B).

**Tabel 3.3 Populasi Penelitian**

Kelas	Laki-laki (L)	Perempuan (P)	Jumlah
V A	13	14	27
V B	10	18	28
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>32</b>	<b>55</b>

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik keseluruhan. Pengambilan sampel bertujuan agar penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien tanpa mengurangi keabsahan hasil. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan

pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VB SDN 067690 Medan yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pemilihan kelas VB didasarkan pada karakteristik yang relatif homogen, baik dari segi usia maupun kemampuan akademik, serta kesiapan dalam menerima inovasi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *purposive sampling* diharapkan menghasilkan data yang relevan, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian, khususnya dalam menganalisis pengaruh media Truth or Dare terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn.

### **3.4 Variabel dan Definisi Operasional**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian dan memiliki variasi nilai yang dapat diukur untuk memperoleh data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Variabel digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dan hasil yang diperoleh, sehingga keberadaan variabel menjadi unsur penting dalam menjawab rumusan masalah penelitian (Saputra et al., 2022).

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu:

X1 : Sebelum penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare*

X2 : Setelah penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare*

Y : Kemampuan Berpikir Kritis

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu X1, X2, dan Y. Sebelum penggunaan media pembelajaran Truth or Dare, terlebih dahulu dilakukan

pengukuran kemampuan awal siswa untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kritis sebagai dasar pembandingan. Variabel X1 menggambarkan kondisi kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan sebelum penggunaan media pembelajaran Truth or Dare pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pada tahap ini, pembelajaran masih berlangsung tanpa perlakuan khusus, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa diukur untuk mengetahui kemampuan awal pada ranah kognitif tingkat tinggi, yaitu C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Hasil pada variabel X1 digunakan sebagai data awal dan pembandingan.

Selanjutnya, variabel X2 menggambarkan kondisi kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran Truth or Dare pada mata pelajaran PKn. Pada tahap ini, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Truth or Dare yang bertujuan meningkatkan keaktifan, keberanian berpendapat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, kemampuan berpikir kritis siswa diukur kembali dengan indikator kognitif yang sama.

Adapun variabel Y dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup aktivitas menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Truth or Dare digunakan untuk mengetahui perubahan serta membuktikan adanya pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam penelitian atau alat penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan pada kajian teori (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, yaitu alat evaluasi berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir kritis secara objektif dan terukur. Tes diberikan kepada seluruh subjek penelitian dalam dua tahap, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media pembelajaran; tahap pertama dilakukan sebelum siswa memperoleh perlakuan, sedangkan tahap kedua dilaksanakan setelah penerapan media dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen tes yang digunakan terdiri atas 15 butir soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, serta dilengkapi dengan kisi-kisi tes sebagai pedoman agar sesuai dengan tujuan penelitian.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Memberikan penjelasan sederhana	C4 (Menganalisis)	Uraian	1, 2, 3

2	Membangun keterampilan dasar	C4 (Menganalisis)	Uraian	4,5
3	Membuat penjelasan lanjut	C5 (Mengevaluasi)	Uraian	6, 7, 8, 9, 10
4	Strategi dan taktik	C6 (Mencipta)	Uraian	11, 12, 13, 14, 15

**Tabel 3.5 Indikator Penilaian**

Rentang Nilai	Keterangan
81–100	Sangat Tinggi (A)
61–80	Tinggi (B)
41–60	Standar (C)
21–40	Rendah (D)
0–20	Sangat Rendah (E)

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Kualitas Data

##### 3.6.1.1 Uji Validitas

Uji validitas (Sugiyono, 2019) menyatakan mengenai hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang ada pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini, yang di uji validitas dan reliabilitasnya untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel adalah instrumen penelitiannya (Hardani et al., 2020).

Validitas butir soal ditentukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan  $(df) = n - 2$ . Suatu butir dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel, sedangkan apabila  $r$  hitung kurang dari atau sama dengan  $r$  tabel, maka butir

tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam praktik SPSS, pemeriksaan validitas dapat dilakukan melalui menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* untuk melihat korelasi antara setiap butir dengan total skor, atau melalui menu *Reliability Analysis* pada bagian *Item-Total Statistics*, yang secara otomatis menampilkan korelasi masing-masing butir terhadap total sehingga memudahkan peneliti menentukan valid atau tidaknya setiap item.

### 3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Menurut (Sugiyono, 2019) digunakan untuk menunjukkan tingkat keandalan, keakuratan, ketelitian dan konsistensi dari indikator yang ada dalam kuesioner. Sehingga suatu penelitian yang baik selain harus valid juga harus reliabel supaya memiliki nilai ketepatan saat diuji dalam periode yang berbeda. Pengujian reliabilitas menggunakan metode koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach's*. Dalam praktik menggunakan SPSS, uji reliabilitas dapat dilakukan melalui menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*, kemudian memilih model *Cronbach's Alpha*. Hasil analisis akan menampilkan nilai *alpha* sebagai dasar penilaian reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60, sedangkan apabila nilai *alpha* kurang dari 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Truth or Dare* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan regresi linear sederhana melalui SPSS pada menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*. Dua

uji utama yang digunakan adalah Uji  $t$  dan Uji Koefisien Determinasi ( $R^2/Adjusted R^2$ ).

### 3.6.2.1 Uji $t$

Uji  $t$  digunakan untuk menguji signifikansi koefisien regresi, yaitu untuk mengetahui apakah variabel independen (media *Truth or Dare*) berpengaruh terhadap variabel dependen (kemampuan berpikir kritis). Mengacu pada Ghozali (2018), uji ini menilai pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Hipotesis yang diuji adalah:

- $H_0$ : Media *Truth or Dare* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.
- $H_a$ : Media *Truth or Dare* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

Kriteria pengambilan keputusan:

- f. Jika  $t$  hitung  $> t$  tabel atau nilai  $Sig. < 0,05 \rightarrow H_0$  ditolak, berarti terdapat pengaruh signifikan.
- g. Jika  $t$  hitung  $\leq t$  tabel atau nilai  $Sig. \geq 0,05 \rightarrow H_0$  gagal ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh signifikan.

Dengan demikian, uji  $t$  memberikan bukti apakah penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* benar-benar memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067690 Medan dengan subjek penelitian siswa kelas VB yang berjumlah 28 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Setelah seluruh data diperoleh, selanjutnya dilakukan proses pengolahan dan analisis data untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang melibatkan siswa kelas VA sebanyak 27 orang. Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

#### **4.2 Analisis Data Penelitian**

##### **4.2.1 Hasil Uji Validitas**

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Pelaksanaan uji validitas dilakukan pada siswa kelas VA SDN 067690 Medan yang berjumlah 27 siswa. Data yang digunakan dalam uji validitas ini merupakan

hasil pengisian instrumen penelitian berupa soal yang telah diberikan kepada responden. Melalui uji validitas ini, dapat diketahui kelayakan setiap butir soal sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas**

<b>Pertanyaan</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
Soal 1	0,745	0,380	Valid
Soal 2	0,554	0,380	Valid
Soal 3	0,515	0,380	Valid
Soal 4	0,631	0,380	Valid
Soal 5	0,547	0,380	Valid
Soal 6	0,554	0,380	Valid
Soal 7	0,590	0,380	Valid
Soal 8	0,537	0,380	Valid
Soal 9	0,523	0,380	Valid
Soal 10	0,670	0,380	Valid
Soal 11	0,631	0,380	Valid
Soal 12	0,550	0,380	Valid
Soal 13	0,569	0,380	Valid
Soal 14	0,673	0,380	Valid
Soal 15	0,554	0,380	Valid

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2026)

Berdasarkan jumlah angket yang digunakan dalam penelitian, yaitu sebanyak 15 butir pernyataan yang diisi oleh 27 responden, dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 serta derajat kebebasan ( $df = N - 2 = 27 - 2 = 25$ ), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,380. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan, mulai dari item 1 hingga item 15, dinyatakan valid karena nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada masing-masing item lebih tinggi dibandingkan nilai r tabel (0,373). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

seluruh butir soal tersebut layak dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

#### 4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliabilitas Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,865	15

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,865 dari total 10 butir pertanyaan. Nilai tersebut berada di atas batas minimal yang disyaratkan, yaitu 0,60, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, seluruh butir pertanyaan dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

### 4.3 Uji Prasyarat

#### 4.3.1 Deskripsi Data

Sebelum dilakukan uji prasyarat, terlebih dahulu disajikan data hasil penelitian dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Penyajian data ini meliputi perhitungan nilai rata-rata, interval kelas, frekuensi, nilai tertinggi, nilai terendah, serta persentase hasil pre-test dan post-test pada siswa kelas V SDN 067690 Medan.

### a. Deskripsi Hasil Pre-test

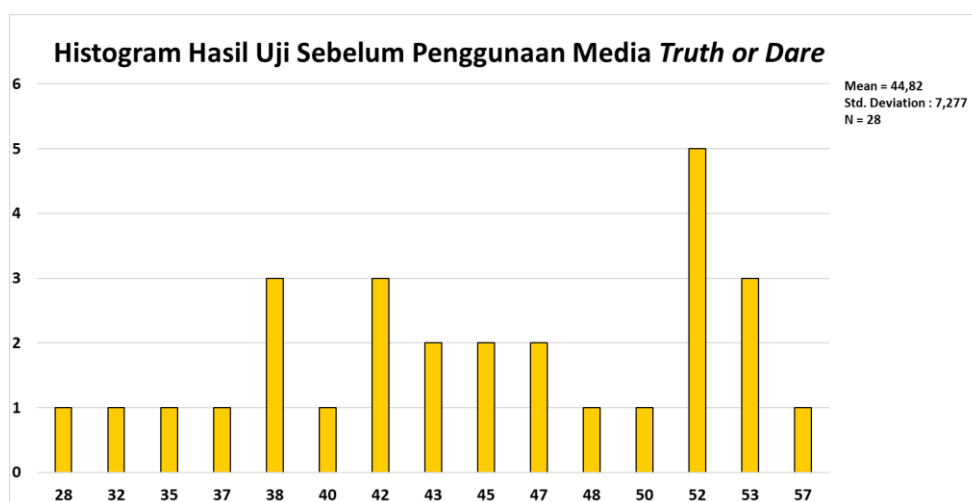
Berikut ini merupakan hasil pre-test yang diperoleh peneliti pada siswa kelas VB SDN 067690 Medan terkait pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Nilai Pre-Test**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase %</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	0	0 %
61-80	Tinggi (B)	0	0 %
41-60	Standar (C)	20	71 %
21-40	Rendah (D)	8	29 %
0-20	Sangat Rendah (E)	0	0 %
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>44,82</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>57</b>
<b>Nilai Terendah</b>			<b>28</b>

Berdasarkan Tabel 4.3 tentang data nilai pre-test, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori yang relatif sedang dan cenderung rendah, yang terlihat dari mayoritas siswa yaitu sebanyak 20 orang (71%) berada pada rentang nilai 41–60 dengan kategori standar (C), sementara sebanyak 8 siswa (29%) berada pada kategori rendah (D) dengan rentang nilai 21–40, serta tidak terdapat siswa yang mencapai kategori tinggi (B) maupun sangat tinggi (A), dan juga tidak ada yang berada pada kategori sangat rendah (E). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44,82 semakin memperkuat bahwa secara umum kemampuan berpikir kritis siswa masih belum optimal, dengan nilai tertinggi sebesar 57 dan nilai terendah 28 yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan antar siswa namun

masih dalam batas kategori standar hingga rendah, sehingga hasil pre-test ini mengindikasikan bahwa diperlukan upaya peningkatan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti *Truth or Dare* agar dapat mendorong keaktifan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.



**Gambar 4.1 Diagram Pre-test**

Berdasarkan diagram histogram hasil pre-test siswa dengan jumlah responden sebanyak 28 siswa terlihat bahwa distribusi nilai siswa cenderung terpusat pada rentang nilai menengah, khususnya pada interval 38–55. Nilai yang paling sering muncul berada di sekitar angka 52, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang. Sementara itu, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah seperti 28, 32, dan 35, meskipun jumlahnya relatif sedikit. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44,82 dengan standar deviasi 7,277 menunjukkan adanya variasi kemampuan antar siswa, namun tidak terlalu menyebar jauh dari nilai rata-rata. Secara keseluruhan,

histogram ini menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada tingkat sedang dan belum merata, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### b. Deskripsi Hasil Post-test

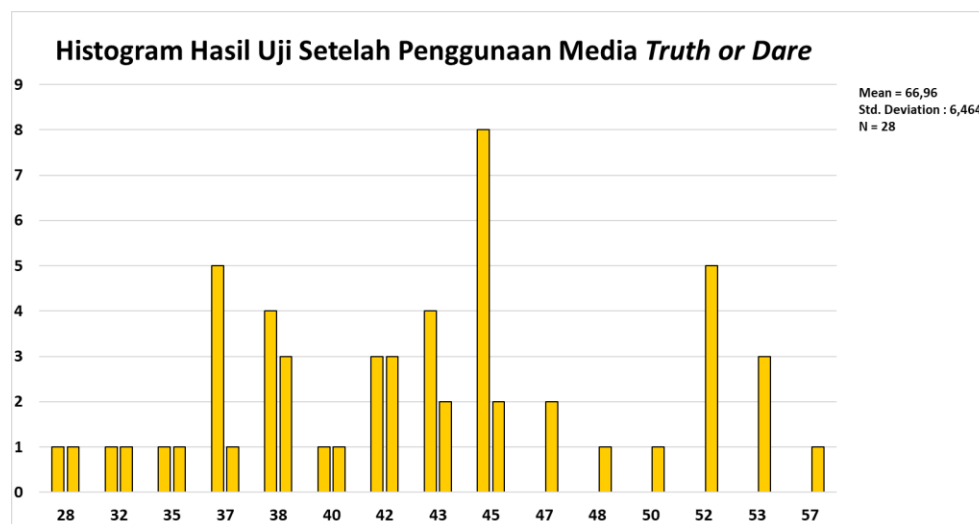
Berikut ini merupakan hasil post-test yang diperoleh peneliti pada siswa kelas VB SDN 067690 Medan terkait pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Data Nilai Post-Test**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase %</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	0	0 %
61-80	Tinggi (B)	22	79 %
41-60	Standar (C)	6	21 %
21-40	Rendah (D)	0	0 %
0-20	Sangat Rendah (E)	0	0 %
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>66,96</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>75</b>
<b>Nilai Terendah</b>			<b>53</b>

Berdasarkan Tabel 4.4 tentang data nilai post-test, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yang terlihat dari mayoritas siswa yaitu sebanyak 22 orang (79%) berada pada rentang nilai 61–80 dengan kategori tinggi (B), sedangkan sebanyak 6 siswa (21%) berada pada kategori standar (C), serta tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah (D), sangat rendah (E), maupun sangat tinggi (A). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 66,96 menunjukkan bahwa secara

umum kemampuan berpikir kritis siswa telah berada pada kategori tinggi, dengan nilai tertinggi mencapai 75 dan nilai terendah 53, yang menandakan bahwa seluruh siswa telah mencapai tingkat kemampuan minimal pada kategori standar hingga tinggi. Dengan demikian, hasil post-test ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.



**Gambar 4.2 Diagram Post-Test**

Berdasarkan diagram histogram hasil post-test, terlihat bahwa distribusi nilai siswa cenderung terpusat pada rentang nilai tinggi, khususnya pada interval 60–75. Nilai yang paling dominan muncul adalah 75, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori kemampuan berpikir kritis yang tinggi setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai lain seperti 62, 63, dan 70 juga memiliki frekuensi yang cukup banyak, yang semakin memperkuat bahwa mayoritas

siswa berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata sebesar 66,96 dengan standar deviasi 6,464 menunjukkan bahwa data relatif homogen dan tidak terlalu menyebar jauh dari rata-rata. Meskipun masih terdapat beberapa siswa dengan nilai lebih rendah seperti 53, 55, dan 60, jumlahnya sangat sedikit dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai tinggi. Secara keseluruhan, histogram ini menggambarkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media *Truth or Dare*, yang ditunjukkan dengan pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi.

#### 4.4 Uji Hipotesis

**Tabel 4.5 Hasil Uji t**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17.944	1.734		10.346	.000
PRE-TEST	.827	.064	.931	12.982	.000

a. Dependent Variable: POST-TEST

(Sumber: Output SPSS)

Berdasarkan tabel *coefficients*, diperoleh nilai konstanta sebesar 17,944 dan koefisien regresi untuk variabel Pre-Test sebesar 0,827, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada nilai Pre-Test akan meningkatkan nilai Post-Test sebesar 0,827. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa variabel Pre-Test berpengaruh secara signifikan terhadap Post-Test. Selain itu, nilai t hitung sebesar 12,982 yang lebih besar dari t tabel = 1,706 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik, sehingga

hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Nilai *standardized coefficients* (Beta) sebesar 0,931 juga mengindikasikan bahwa pengaruh yang diberikan tergolong sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* berpengaruh secara signifikan dan kuat terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

#### **4.5 Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **4.5.1 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Penggunaan Media *Truth or Dare* pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan**

Berdasarkan hasil pre-test yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang dan cenderung rendah. Hal ini terlihat dari distribusi nilai siswa yang didominasi oleh kategori standar (C) sebanyak 20 siswa atau 71% dengan rentang nilai 41–60, sedangkan 8 siswa atau 29% berada pada kategori rendah (D) dengan rentang nilai 21–40. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori tinggi (B) maupun sangat tinggi (A), yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan berpikir kritis siswa masih belum berkembang secara optimal. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44,82 (kategori standar (C), dengan nilai tertinggi 57 dan nilai terendah 28, menunjukkan bahwa capaian siswa masih berada pada tingkat menengah ke bawah dan belum merata.

Jika dilihat dari diagram histogram pre-test, distribusi nilai siswa cenderung terpusat pada rentang nilai menengah, khususnya antara 38 hingga 55,

dengan nilai yang paling sering muncul berada di sekitar angka 52. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mencapai tingkat berpikir kritis pada level dasar, seperti memahami dan menjawab pertanyaan sederhana, namun belum mampu menganalisis atau mengevaluasi secara mendalam. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa dengan nilai rendah seperti 28, 32, dan 35, yang mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan antar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir kritis, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran PKn.

#### **4.5.2 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penggunaan Media *Truth or Dare* pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan**

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Truth or Dare*, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil post-test yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu sebanyak 22 orang atau 79%, berada pada kategori tinggi (B) dengan rentang nilai 61–80, sedangkan 6 siswa atau 21% berada pada kategori standar (C). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah (D) maupun sangat rendah (E), yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mengalami peningkatan kemampuan. Nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yang cukup besar dari 44,82 menjadi 66,96 yang terkategori tinggi (B) dengan nilai tertinggi mencapai 75 dan nilai terendah 53, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kategori minimal standar hingga tinggi.

Berdasarkan histogram post-test, terlihat bahwa distribusi nilai siswa mengalami pergeseran ke arah yang lebih tinggi, dengan mayoritas nilai berada pada rentang 60–75 dan nilai yang paling dominan adalah 75. Selain itu, nilai lain seperti 62, 63, dan 70 juga memiliki frekuensi yang cukup tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada sebagian kecil siswa, tetapi merata pada hampir seluruh siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa lebih aktif dalam berpikir, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menganalisis permasalahan secara lebih kritis dalam pembelajaran PKn.

#### **4.5.3 Pengaruh Penggunaan Media *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Siswa Kelas V SDN 067690 Medan**

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media *Truth or Dare* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 12,982 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,706, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Selain itu, nilai koefisien regresi sebesar 0,827 menunjukkan bahwa setiap peningkatan nilai pre-test akan diikuti dengan peningkatan nilai post-test, sedangkan nilai standardized coefficients (Beta) sebesar 0,931 menunjukkan bahwa tingkat pengaruh yang diberikan tergolong sangat kuat.

Jika dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan yang sangat jelas baik dari segi rata-rata maupun distribusi nilai siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 44,82 menjadi 66,96, dan tidak lagi ditemukan siswa pada kategori rendah setelah perlakuan diberikan. Selain itu, distribusi nilai yang semula berada pada kategori sedang cenderung rendah, berubah menjadi dominan pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mampu mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan keberanian dalam berpendapat, serta melatih siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* memberikan pengaruh positif, signifikan, dan kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan penelitian terdahulu yang relevan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Isnanita et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan skor sebesar 96,92% serta tergolong praktis dengan perolehan skor 82,85%. Selain itu, media tersebut juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan nilai N-Gain sebesar 53,34%. Selanjutnya, penelitian Faizah et al. (2025) juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Truth or Dare* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning*, di mana hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan

nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , serta terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 52,27 pada pre-test menjadi 82,72 pada post-test. Sejalan dengan itu, penelitian Prisila et al. (2025) juga membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media kartu *Truth or Dare*, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa dari 60,46 pada pre-test menjadi 75,43 pada post-test. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa temuan dalam penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran PKn.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai berikut:

- a. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum penggunaan media *Truth or Dare* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih berada pada kategori sedang dan cenderung rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 44,82 (kategori Standar (C)), di mana sebagian besar siswa berada pada kategori standar (71%) dan sisanya pada kategori rendah (29%), serta belum terdapat siswa yang mencapai kategori tinggi.
- b. Kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media *Truth or Dare* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebesar 66,96 (kategori Tinggi (B)), di mana mayoritas siswa berada pada kategori tinggi (79%) dan sisanya pada kategori standar (21%), serta tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah.
- c. Terdapat pengaruh penggunaan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung sebesar  $12,982 > t$  tabel

1,706, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, media *Truth or Dare* berpengaruh positif, signifikan, dan kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 067690 Medan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* sebaiknya diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), karena terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, media ini dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran seperti *problem based learning* atau *cooperative learning* agar hasil yang diperoleh lebih optimal.
- b. Diharapkan pendidik dapat menerapkan media pembelajaran yang inovatif seperti *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran, serta mampu menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis serta berani mengemukakan pendapat.

- c. Diharapkan pihak sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
- d. Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.
- e. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan memperluas variabel penelitian, menggunakan metode atau model pembelajaran lain yang dikombinasikan dengan media *Truth or Dare*, serta menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam, luas, dan bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304.
- Aslan, S., & Aybek, B. (2024). *Development of critical-thinking skills rubric within the scope of multicultural education. Educational Process: International Journal*, 13(3), 139–158. <https://doi.org/10.22521/edupij.2024.133.8>.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of student research*, 1(1), 282-294.
- Elviana, & Warika, L. (2025). *Permainan Truth or Dare dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 6(2), 311–420. <https://doi.org/10.29103/jspm.v6i2.21112>.
- 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.
- Faizah, N., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2025). Keefektifan penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pelajaran pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 221–236.
- Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-5.
- Fithriyah, I., Sa'dijah, C., & Sisworo. (2016). *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX-D SMPN 17 Malang. Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP I)*, 580–590.
- Framesti, T. A., Pulukadang, W. T., Monoarfa, F., Husain, R., & Ardini, P. P. (2025). Pengembangan media monopoli *Truth or Dare* untuk kemampuan berbicara siswa di kelas IV SD Negeri. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 130–139.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan teknologi dan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.
- Indayanti, E. N. (2016). Penerapan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi terhadap hasil belajar siswa di SMP. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 1–4.
- Isnanita, N., Rakhmawati, F., & Reflina. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(4), 1–10.
- Khakim, N. (2025). Optimalisasi pembelajaran PPKn dengan metode inquiry learning dalam mengembangkan nilai-nilai demokrasi. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(1), 1–12.
- Khoirun Nisa, S. Z., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa setingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(1), 85–99. <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i1.2087.g519>.
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. *Jagaddhita: Jurnal Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Kusuma, E. S. J., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>.
- Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran PPKn: Teori pengajaran abad ke-21 di SD/MI*. Samudra Biru.
- Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh pembelajaran gamifikasi berbasis media *Truth or Dare* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(3), 8136–8155.
- Mahanal, S. (2019). Asesmen keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal penelitian dan pengkajian ilmu pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 51-73.
- Maya, V., & Putuhunnisa, R. E. S. (2024). *Konsep dasar PPKn*. Penerbit KNM Indonesia.

- Mustajab, W., & Sutarni, N. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Kuasi eksperimen pada materi koperasi di kelas X IPS di SMAN 30 Kabupaten Tangerang)*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3523–3538. <https://doi.org/10.58230/27454312.799>
- Nurazizah, S., & Nurjaman, A. (2018). *Analisis hubungan self-efficacy terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada materi lingkaran*. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 361–370. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p361-370>
- Nurvianti, G. (2025). *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tambang (1447 H/2025 M)* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Pangestu, D. (2021). *Upaya guru dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas VIII D (studi mata pelajaran IPS terpadu) di SMP 1 Ma'arif Ponorogo* (Skripsi, IAIN Ponorogo).
- Prasetyo, N. H., & Firmansyah, D. (2022). *Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII dalam soal High Order Thinking Skill*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 271–279. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1958>
- Prisila, R., & Yumni, A. (2025). *Pengaruh media kartu Truth or Dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD IT Haudhin Ilma*. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 177–187.
- Putri, H. P. D. (2023). *Peran pendidikan dasar dalam pembentukan dasar kemampuan anak di SD Negeri 6 Wonogiri*. *Jurnal Bahusacca*, 4(1), 11–16. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>.
- Rahardhian, A. (2022). *Kajian kemampuan berpikir kritis (Critical Thinking skill) dari sudut pandang filsafat*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S. U., & Kurnawati, W. O. I. (2023). *Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran*. *Journal on Education*, 5(3), 10646-10653.
- Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023). *Kategorisasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas empat sekolah dasar di SD se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 88–104.

- Rasyid, I., & Rohani. (2018). *Manfaat media dalam pembelajaran. AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika, 1*, 91–96.
- Saputra, D. N., Novita Listyaningrum, S. H., Leuhoe, Y. J., Apriani, S. S., Asnah, S. P., & Rokhayati, T. (2022). *Buku ajar metodologi penelitian*. Feniks Muda Sejahtera.
- Setiana, D. S., & Purwoko, R. Y. (2020). *Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari gaya belajar matematika siswa. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 7*(2), 163–177. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34290>
- Sholeh, M. I., 'Azah, N., Tasya, D. A., Sokip, A., Syafi'i, A., Sahri, S., Rosyidi, H., Arifin, Z., & Rahman, S. F. B. A. (2024). *Penerapan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. JurnalTinta, 6*(2), 158–176.
- Sinaga, T., & Suparji. (2021). *Meta-analisis penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran mekanika teknik. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB), 7*(2), 1–7. <https://doi.org/10.26740/jkptb.v7i2.40375>.
- Siswanto, D. H., & Andriyani. (2024). *Analisis kemampuan berpikir kritis dalam penyelesaian masalah matriks berkonteks perjalanan wisata. Buletin Edukasi Indonesia, 3*(3), 93–103. <https://doi.org/10.56741/bei.v3i03.647>.
- Sofiah, T. (2025). *Strategi pembelajaran guru dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila kelas IV DI SDN 1 Mojokerto Padang Ratu Kabupaten Lampung Tengah* (Disertasi doctoral, UIN Raden Intan Lampung).
- Sri Rahma, Y., & Fajrina, S. (2024). *Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan Truth or Dare. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(1), 9260–9267. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13798>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2*(2), 103–114.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soimbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). *Analisis penerapan media Truth or Dare untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas II sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4*(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.
- Wagino, S. (2025). *Pengembangan LKPD berbasis problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan*

*Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas IV SD Negeri 5 Kuripan (Disertasi doktoral, Universitas Lampung).*

- Wahid, A. (2023). *Buku ajar konsep dasar PKn SD*. Samudra Biru.
- Yuliarsih, T., Santosa, S., & Mutiansi, D. (2024). *Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar pada fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan implikasinya dalam pembelajaran*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–346. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15770>.
- Zakiyah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). *Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1852–1861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5693>.
- Zarkasihnur, M. I. (2025). *Pengaruh permainan Truth or Dare terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab santri kelas XI MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar [Skripsi, UIN Suska]*. UIN Suska.

# LAMPIRAN

### Lampiran 1. Perencanaan Pembelajaran Pancasila

Nama Penyusun	: Serina Fadia
Fase/Kelas/Semester	: B/V/2
Dimensi Profil Lulusan	: Kewarganegaraan, Kreativitas, Kolaborasi, dan Komunikasi
Alokasi Waktu	: 3 JP (2 × 35 menit)

### DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, menganalisis penerapan nilai tersebut, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan kegiatan pembelajaran menggunakan media Truth or Dare.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berpusat pada siswa ( <i>student-centered learning</i> ) dengan pendekatan aktif dan partisipatif melalui diskusi, tanya jawab, serta penggunaan media Truth or Dare untuk mendorong keberanian berpendapat dan berpikir kritis
Kemitraan Pembelajaran	Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, sementara siswa bekerja secara individu maupun kelompok untuk saling bertukar ide dan pengalaman terkait nilai-nilai Pancasila.
Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan kelas yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa aman untuk berpendapat, aktif berpartisipasi, serta terlibat dalam proses pembelajaran.
Pemanfaatan Digital	Penggunaan media pembelajaran berbasis digital sederhana seperti PowerPoint atau video pendukung, serta alat bantu interaktif untuk mendukung penerapan media Truth or Dare dalam pembelajaran.

## PENGALAMAN BELAJAR

### Pertemuan 1

#### **Kegiatan Awal**

1. Pembukaan dengan salam, berdoa, dan pengecekan kehadiran siswa.
2. Murid menyanyikan lagu Indonesia Raya dan melafalkan Pancasila.
3. Murid menyimak penjelasan pendidik tentang tujuan pembelajaran, rencana kegiatan pembelajaran, dan manfaat pembelajaran.

Catatan: manfaat pembelajaran adalah melatih kerja sama, keberanian, serta kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bernyanyi dan membuat yel-yel.

4. Murid mengikuti asesmen awal dengan menyampaikan pengalaman mereka terkait kegiatan bernyanyi, yel-yel, atau kerja kelompok secara singkat kepada teman di sebelahnya. Murid saling tanya jawab selama 1–2 menit, kemudian menyampaikan hasilnya secara bergiliran.

Contoh:

- Saya pernah ikut lomba yel-yel, sedangkan teman saya belum pernah.
  - Saya suka bernyanyi di depan kelas, sedangkan teman saya masih malu.
  - Saya pernah membuat yel-yel kelompok, sedangkan teman saya hanya mengikuti saja (Pendidik mencatat murid yang masih kurang percaya diri atau belum mampu menyampaikan pendapat).
5. Jika murid sudah mampu dalam asesmen awal, mereka dapat diminta membaca teks singkat tentang kerja sama dalam kelompok dan menjawab pertanyaan secara mandiri, kemudian didiskusikan bersama. Jika murid belum mampu, murid diarahkan berdiskusi dalam kelompok kecil dengan bimbingan guru, kemudian menyimak hasil diskusi kelas.

### Ayo, Bernyanyi



Gambar 1.2 Kegiatan Pemanasan Pembelajaran

Kalian akan keluar kelas dan duduk melingkar dibimbing oleh guru. Buatlah yel-yel sederhana tentang nilai Pancasila yang kalian sudah pelajari pada fase sebelumnya! Nada yel-yel dapat kalian kembangkan dari lagu yang kalian ketahui. Jika sudah membuat rancangannya, silakan nyanyikan di sekitar tempat duduk kalian dengan antusias dan gembira.

### Kegiatan Inti

6. Murid diajak melakukan tanya jawab:
  - “Mengapa kita perlu berani menyampaikan pendapat?”
  - “Apa manfaat bernyanyi atau membuat yel-yel bersama teman?”
7. Murid mengamati ilustrasi atau contoh kegiatan “Ayo, Bernyanyi”. Sebelum kegiatan dimulai, murid diminta untuk memperhatikan apa yang mereka lihat, pikirkan, dan ingin ketahui.
8. Murid melakukan kegiatan Lihat, Pikir, dan Bertanya berdasarkan ilustrasi/kegiatan yang diamati (Asesmen Formatif):
  - “Saya melihat ...”
  - “Saya pikir ...”
  - “Saya ingin tahu ...”
 Hasil pemikiran dituliskan dan didiskusikan bersama.
9. Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta membuat yel-yel sederhana yang mencerminkan semangat, kerja sama, dan kebersamaan. Guru membimbing proses diskusi dan mendorong setiap anggota berpartisipasi.
10. Setiap kelompok menampilkan yel-yel di depan kelas atau di luar kelas dengan penuh semangat dan percaya diri. Kelompok lain memberikan

apresiasi.

11. Murid dan guru mendiskusikan nilai-nilai yang diperoleh dari kegiatan tersebut, seperti kerja sama, komunikasi, keberanian, dan kreativitas.

### **Kegiatan Penutup**

12. Murid dan pendidik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya kerja sama, keberanian, dan komunikasi dalam kegiatan kelompok.
13. Murid menyampaikan satu kalimat kesan terhadap pembelajaran hari ini (seperti headline singkat).
14. Pendidik memberikan penguatan dan apresiasi atas partisipasi siswa.
15. Murid dan pendidik melakukan doa bersama, kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

## **Pertemuan 2**

### **Kegiatan Awal**

1. Pembukaan dengan salam, berdoa, dan pengecekan kehadiran siswa.
2. Murid menyanyikan lagu Indonesia Raya dan melafalkan Pancasila.
3. Murid menyimak penjelasan pendidik tentang tujuan pembelajaran, rencana kegiatan, dan manfaat pembelajaran.

Catatan: manfaat pembelajaran adalah siswa mampu mengenali dan mengekspresikan perasaan secara tepat serta meningkatkan kepercayaan diri.

4. Murid mengikuti asesmen awal dengan menyebutkan perasaan yang sedang mereka rasakan hari ini secara singkat kepada teman di sebelahnya.

Contoh:

- Saya merasa senang hari ini.
- Saya merasa sedikit sedih karena hujan.
- Saya merasa semangat belajar (Pendidik mencatat siswa yang masih kesulitan mengungkapkan perasaan).

5. Jika murid sudah mampu, mereka diminta menjelaskan alasan dari perasaan tersebut secara singkat. Jika belum mampu, murid dibimbing melalui contoh

sederhana oleh guru.



### Ayo, Berekspresi

Gambarkan emotikon ekspresi wajah yang mewakili perasaan kalian saat ini di atas kertas!



Gambar 1.3 Beragam Ekspresi Peserta Didik

### Kegiatan Inti

6. Murid diajak tanya jawab:
  - “Apa itu ekspresi?”
  - “Mengapa kita perlu mengungkapkan perasaan?”
  - “Apa saja contoh ekspresi yang pernah kalian lihat?”
7. Murid mengamati gambar “Ayo, Berekspresi” yang menampilkan berbagai emotikon (senang, sedih, kesal, bingung, bosan, mengantuk).
8. Murid melakukan kegiatan Lihat, Pikir, dan Bertanya (Asesmen Formatif):
  - Saya melihat ... (berbagai ekspresi wajah)
  - Saya pikir ... (setiap ekspresi menunjukkan perasaan tertentu)
  - Saya ingin tahu ... (kapan ekspresi itu muncul)
9. Murid diminta menggambar ekspresi wajah yang mewakili perasaan mereka saat ini di atas kertas.
10. Setelah selesai, murid secara bergiliran menunjukkan hasil gambar dan menjelaskan perasaan yang digambarkan serta alasannya.
11. Murid dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pentingnya memahami perasaan diri sendiri dan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.
12. Guru memberikan penguatan tentang nilai empati, kejujuran dalam

mengungkapkan perasaan, serta pentingnya menghargai perasaan orang lain.

### **Kegiatan Penutup**

13. Murid dan pendidik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya mengenali dan mengekspresikan perasaan dengan baik.
14. Murid menyampaikan satu kalimat kesan terhadap pembelajaran hari ini.
15. Pendidik memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasinya.
16. Murid dan pendidik berdoa bersama, kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

## **Pertemuan 3**

### **Kegiatan Awal**

1. Pembukaan dengan salam, berdoa, dan pengecekan kehadiran siswa.
2. Murid menyanyikan lagu Indonesia Raya dan melafalkan Pancasila.
3. Murid menyimak penjelasan pendidik tentang tujuan pembelajaran, rencana kegiatan, dan manfaat pembelajaran.

Catatan: manfaat pembelajaran adalah melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat serta menghargai pendapat orang lain.

4. Murid mengikuti asesmen awal dengan menyampaikan pendapat sederhana terkait pengalaman mereka, misalnya tentang kegiatan belajar yang mereka sukai.

Contoh:

- Saya suka belajar dengan bermain.
- Saya lebih suka belajar secara kelompok.
- Saya senang jika guru menjelaskan dengan gambar (Pendidik mencatat siswa yang masih belum berani atau kesulitan menyampaikan pendapat).

5. Jika murid sudah mampu, mereka diminta memberikan alasan dari pendapatnya. Jika belum mampu, murid dibimbing dengan pertanyaan sederhana oleh guru.



### Kegiatan Inti

6. Murid diajak tanya jawab:
  - “Apa yang dimaksud dengan pendapat?”
  - “Mengapa kita perlu menyampaikan pendapat?”
  - “Bagaimana cara menyampaikan pendapat yang baik?”
7. Murid mengamati gambar “Ayo, Berpendapat” yang menampilkan kutipan tokoh Ir. Soekarno: “*Negara Indonesia merdeka berasaskan Ketuhanan Yang Maha Esa.*”
8. Murid melakukan kegiatan **Lihat, Pikir, dan Bertanya** (Asesmen Formatif):
  - Saya melihat ... (gambar tokoh dan kutipan)
  - Saya pikir ... (makna dari kutipan tersebut)
  - Saya ingin tahu ... (mengapa kutipan itu penting)
9. Murid diminta menyampaikan pendapat mereka terkait kutipan tersebut, apakah setuju atau tidak, serta memberikan alasan secara sederhana.
10. Murid berdiskusi dalam kelompok kecil untuk bertukar pendapat dan mendengarkan pendapat teman.
11. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
12. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya kebebasan berpendapat yang bertanggung jawab, serta sikap saling menghargai dalam perbedaan pendapat.

**Kegiatan Penutup**

13. Murid dan pendidik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya menyampaikan pendapat dengan baik dan menghargai pendapat orang lain.
14. Murid menyampaikan satu kalimat kesan terhadap pembelajaran hari ini.
15. Pendidik memberikan apresiasi atas keberanian siswa dalam berpendapat.
16. Murid dan pendidik berdoa bersama, kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

Kepala Sekolah

Medan, 7 Januari 2026  
Guru Kelas VB

Deli Kesuma, S.Pd., M.Si  
NIP. 196812301989022002

Syahrani, S.Pd.  
NIP. 198109122025212029

Praktikan

Serina Fadia  
NPM. 2202090055

## Lampiran 2. Materi Pembelajaran

**Tujuan Pembelajaran**

Kalian akan memahami sejarah kelahiran Pancasila dan meneladani sikap para pendiri bangsa dalam kehidupan sehari-hari.

**Dimensi Profil Pelajar Pancasila**

Kreatif, bergotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.

**Peta Konsep**

```
graph TD; A[Membiasakan Perilaku Pancasila] --- B[Pancasila dalam Kehidupanku]; C[Sejarah Kelahiran Pancasila] --- B; D[Meneladani Perilaku Pancasila] --- B;
```

The concept map shows a central box labeled "Pancasila dalam Kehidupanku" (Pancasila in Daily Life). Three boxes are connected to it: "Membiasakan Perilaku Pancasila" (Habituate Pancasila Behavior) at the top, "Sejarah Kelahiran Pancasila" (History of the Birth of Pancasila) on the left, and "Meneladani Perilaku Pancasila" (Emulate Pancasila Behavior) on the right.

**Kata Kunci**

Pancasila, kronologi, sikap, pendiri bangsa

2. Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V



Gambar 1.1 Suasana Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Halo pelajar Pancasila, peserta didik sekolah dasar (SD)/madrasah ibtidayah (MI) kelas V, selamat atas keberhasilan kalian menyelesaikan studi pada kelas sebelumnya. Kalian patut bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberhasilan yang sudah diraih dengan cara belajar lebih giat dan selalu berperilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Ingat, kalian sudah akan memasuki fase baru dalam persekolahan. Maka dari itu, semangat belajar dan pengendalian diri perlu kalian tingkatkan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan dilakukan di kelas V merupakan pembelajaran yang penuh dengan aktivitas. Kalian akan mengembangkan kemampuan yang dimiliki berdasarkan minat dan rasa ingin tahu yang tinggi melalui pembelajaran yang menyenangkan didampingi oleh bapak/ibu guru di sekolah. Bab pertama yang akan segera kalian pelajari adalah *Pancasila dalam Kehidupan*. Pembelajaran ini bermanfaat untuk kehidupan kalian sehari-hari. Sebelum mempelajarinya lebih dalam, lakukan aktivitas menarik berikut untuk mengenali kemampuan awal pada bab ini.

### Ayo, Bernyanyi



Gambar 1.2 Kegiatan Pemanasan Pembelajaran

Kalian akan keluar kelas dan duduk melingkar dibimbing oleh guru. Buatlah yel-yel sederhana tentang nilai Pancasila yang kalian sudah pelajari pada fase sebelumnya! Nada yel-yel dapat kalian kembangkan dari lagu yang kalian ketahui. Jika sudah membuat rancangannya, silakan nyanyikan di sekitar tempat duduk kalian dengan antusias dan gembira.

### Ayo, Bereksresi

Gambarkan emotikon ekspresi wajah yang mewakili perasaan kalian saat ini di atas kertas!



Gambar 1.3 Beragam Ekspresi Peserta Didik

Bagi kalian yang menggambarkan emotikon dengan ekspresi wajah senang seperti yang kalian rasakan saat ini, silakan ceritakan alasan kalian memulai pembelajaran dengan senang dan bahagia. Sampaikan dengan antusias agar suasana pembelajaran yang kalian lakukan dapat mempengaruhi suasana belajar kelas menjadi lebih menyenangkan.



### Ayo, Berpendapat

#### Kutipan Tokoh



Gambar 1.4 Sukarno, Presiden Indonesia Pertama

Sumber: Wikimedia commons/dowah publik (1945)



Setujukah kalian dengan kutipan tokoh di atas?

Ayo baca kutipan tokoh di atas sekali lagi, cermati dan pahami dengan baik. Berdasarkan kutipan tokoh tersebut, silakan sampaikan pendapatmu di hadapan teman-teman di kelas! Jika kalian mempunyai contoh kutipan lain, kalian dipersilakan untuk mengemukakannya juga!



Gambar 1.5 Peserta didik belajar mengemukakan pendapat di depan kelas.

### A. Sejarah Kelahiran Pancasila

Sekarang kalian akan mempelajari sejarah lahirnya Pancasila. Selamat belajar!



#### Refleksi Awal

Sebelum belajar, silakan kalian isi tabel berikut sesuai dengan keterangan yang ada. Selamat belajar!

Hal yang Sudah Saya Ketahui	Hal yang Ingin Saya Ketahui	Hal yang Saya Pelajari (Diisi Setelah Selesai Pelajaran)

**Ayo, Membaca****Komik Pancasila  
Pemilihan Ketua Kelas**

### **Lampiran 3. Kisi-Kisi Tes**

#### **C4 – Menganalisis (Soal 1, 2, 3)**

**(Indikator: Memberikan penjelasan sederhana)**

1. (Truth)

Jika kamu melihat teman tidak mau bekerja sama saat belajar kelompok, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan? Mengapa sikap tersebut penting dilakukan?

2. (Truth)

Jika ada teman yang mengejek teman lain karena berbeda kebiasaan di rumah, apa dampak sikap tersebut bagi suasana kelas?

3. (Truth)

Saat musyawarah kelas, hasil keputusan tidak sesuai dengan keinginanmu. Apa yang seharusnya kamu lakukan? Jelaskan alasannya!

#### **C4 – Sebab dan Akibat (Soal 4,5)**

**(Indikator: Membangun keterampilan dasar)**

4. (Truth)

Mengapa pertengkaran antar teman dapat membuat kelas menjadi tidak rukun? Apa akibatnya jika hal ini sering terjadi?

5. (Truth)

Mengapa sikap tidak mau berbagi dengan teman dapat menimbulkan masalah dalam pergaulan di sekolah?

#### **C5 – Mengevaluasi (Soal 6,7,8)**

**(Indikator: Membuat penjelasan lanjut)**

6. (Truth)

Apakah sikap saling menghargai pendapat teman itu penting? Jelaskan pendapatmu!

7. (Truth)

Jika kamu berbuat salah kepada teman, apakah meminta maaf itu perlu dilakukan? Mengapa demikian?

8. (Truth)

Menurutmu, apakah bekerja kelompok lebih baik daripada bekerja sendiri?

Berikan alasanmu!

**C5 – Menilai Solusi (Soal 9,10)**

**(Indikator: Membuat penjelasan lanjut)**

9. (Truth)

Jika terjadi pertengkaran antar teman, guru menyarankan untuk menyelesaikannya dengan musyawarah. Apakah cara tersebut sudah tepat?

Jelaskan alasannya!

10. (Truth)

Jika ada siswa yang melanggar aturan kelas, apakah sebaiknya diberi hukuman atau dinasihati terlebih dahulu? Berikan penilaianmu!

**C6 – Mencipta (Soal 11,12,13,14,15)**

**(Indikator: Mencipta / merancang solusi)**

11. (Dare)

Buatlah dua aturan kelas yang dapat menjaga kerukunan dan sikap saling menghargai antar siswa!

12. (Dare)

Sebutkan satu kegiatan di kelas yang dapat melatih kerja sama dan sikap gotong royong!

13. (Dare)

Rancang satu contoh sikap yang menunjukkan penerapan nilai Pancasila saat bermain bersama teman!

14. (Dare)

Buatlah satu solusi sederhana agar siswa di kelas tidak saling mengejek satu sama lain!

15. (Dare)

Tuliskan satu tindakan nyata yang dapat kamu lakukan di sekolah untuk mencerminkan nilai keadilan dan kepedulian sosial!

## Lampiran 4. Instrumen Penelitian

### A. Petunjuk Soal

1. Bacalah setiap soal dengan teliti.
2. Soal terdiri dari dua jenis, yaitu Truth (menjawab pertanyaan) dan Dare (membuat atau merancang jawaban).
3. Jawablah setiap soal dengan jujur dan jelas sesuai dengan pendapatmu.
4. Tidak ada jawaban benar atau salah mutlak. Yang dinilai adalah alasan dan penjelasanmu.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

### B. Identitas Responden

Nama :  
 Kelas : VB SDN 067690 Medan  
 Usia :  
 Jenis Kelamin :

### C. Soal

No	Soal	Jawaban
1	Jika kamu melihat teman tidak mau bekerja sama saat belajar kelompok, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan? Mengapa?	
2	Jika ada teman yang mengejek teman lain karena berbeda kebiasaan di rumah, bagaimana pengaruh sikap tersebut terhadap suasana kelas?	
3	Saat musyawarah kelas, hasil keputusan tidak sesuai dengan keinginanmu. Apa yang seharusnya kamu lakukan? Jelaskan alasannya!	

4	Mengapa pertengkaran antar teman dapat membuat kelas menjadi tidak rukun? Apa akibatnya jika hal ini sering terjadi?	
5	Mengapa sikap tidak mau berbagi dengan teman dapat menimbulkan masalah dalam pergaulan di sekolah?	
6	Apakah sikap saling menghargai pendapat teman itu penting dalam musyawarah kelas? Jelaskan jawabanmu!	
7	Jika kamu berbuat salah kepada teman, apakah meminta maaf itu perlu dilakukan? Mengapa demikian?	
8	Menurutmu, apakah bekerja kelompok lebih baik daripada bekerja sendiri? Jelaskan alasanmu!	
9	Jika terjadi pertengkaran antar teman, guru menyarankan untuk menyelesaikannya dengan musyawarah. Apakah cara tersebut sudah tepat? Jelaskan alasannya!	
10	Jika ada siswa yang melanggar aturan kelas, apakah sebaiknya diberi hukuman atau dinasihati terlebih dahulu? Jelaskan pendapatmu!	
11	Buatlah dua aturan kelas agar semua siswa dapat hidup rukun dan saling menghargai!	
12	Sebutkan satu kegiatan di kelas yang	

	dapat melatih kerja sama dan sikap gotong royong!	
13	Tuliskan satu contoh sikap yang menunjukkan penerapan nilai Pancasila saat bermain bersama teman!	
14	Buatlah satu solusi sederhana agar siswa di kelas tidak saling mengejek!	
15	Tuliskan satu tindakan nyata yang dapat kamu lakukan di sekolah untuk mencerminkan sikap adil dan peduli terhadap sesama!	

### Lampiran 5. Kunci Jawaban

No	Soal	Jawaban
1	<p>Jika kamu melihat teman tidak mau bekerja sama saat belajar kelompok, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan? Mengapa?</p>	<p>Menegur dengan baik dan mengajak bekerja sama, karena kerja kelompok membutuhkan kebersamaan dan saling membantu agar tugas dapat diselesaikan dengan baik.</p>
2	<p>Jika ada teman yang mengejek teman lain karena berbeda kebiasaan di rumah, bagaimana pengaruh sikap tersebut terhadap suasana kelas?</p>	<p>Suasana kelas menjadi tidak nyaman, timbul pertengkaran, dan rasa persatuan antar siswa berkurang.</p>
3	<p>Saat musyawarah kelas, hasil keputusan tidak sesuai dengan keinginanmu. Apa yang seharusnya kamu lakukan? Jelaskan alasannya!</p>	<p>Menerima keputusan dengan lapang dada karena keputusan musyawarah harus dihormati demi kepentingan bersama.</p>
4	<p>Mengapa pertengkaran antar teman dapat membuat kelas menjadi tidak rukun? Apa akibatnya jika hal ini sering terjadi?</p>	<p>Karena menimbulkan permusuhan dan perpecahan. Akibatnya suasana belajar terganggu dan hubungan antar siswa menjadi tidak baik.</p>
5	<p>Mengapa sikap tidak mau berbagi dengan teman dapat menimbulkan masalah dalam pergaulan di sekolah?</p>	<p>Karena membuat teman merasa tidak dihargai sehingga dapat menimbulkan konflik dan dijauhi oleh teman lainnya.</p>
6	<p>Apakah sikap saling menghargai pendapat teman itu penting dalam musyawarah kelas? Jelaskan</p>	<p>Sangat penting, karena setiap orang memiliki pendapat yang harus dihargai agar musyawarah berjalan</p>

	jawabanmu!	dengan baik.
7	Jika kamu berbuat salah kepada teman, apakah meminta maaf itu perlu dilakukan? Mengapa demikian?	Perlu, karena meminta maaf dapat memperbaiki hubungan dan menunjukkan sikap bertanggung jawab.
8	Menurutmu, apakah bekerja kelompok lebih baik daripada bekerja sendiri? Jelaskan alasanmu!	Bekerja kelompok lebih baik karena dapat saling membantu, bertukar pendapat, dan mempererat kerja sama.
9	Jika terjadi pertengkaran antar teman, guru menyarankan untuk menyelesaikannya dengan musyawarah. Apakah cara tersebut sudah tepat? Jelaskan alasannya!	Sudah tepat, karena musyawarah dapat menyelesaikan masalah secara damai dan adil bagi semua pihak.
10	Jika ada siswa yang melanggar aturan kelas, apakah sebaiknya diberi hukuman atau dinasihati terlebih dahulu? Jelaskan pendapatmu!	Sebaiknya dinasihati terlebih dahulu agar siswa menyadari kesalahannya dan tidak mengulangnya.
11	Buatlah dua aturan kelas agar semua siswa dapat hidup rukun dan saling menghargai!	1) Saling menghormati sesama teman. 2) Tidak mengejek atau merendahkan teman lain.
12	Sebutkan satu kegiatan di kelas yang dapat melatih kerja sama dan sikap gotong royong!	Kerja bakti membersihkan kelas bersama-sama.
13	Tuliskan satu contoh sikap yang menunjukkan penerapan nilai Pancasila saat bermain bersama teman!	Bermain secara adil dan tidak memilih-milih teman.
14	Buatlah satu solusi sederhana agar	Mengingatnkan untuk saling

	siswa di kelas tidak saling mengejek!	menghargai dan melaporkan kepada guru jika terjadi ejekan.
15	Tuliskan satu tindakan nyata yang dapat kamu lakukan di sekolah untuk mencerminkan sikap adil dan peduli terhadap sesama!	Membantu teman yang kesulitan tanpa membedakan latar belakangnya.

## Lampiran 6. Rubrik Penilaian

Rubrik penilaian ini digunakan untuk menilai jawaban siswa pada tes kemampuan berpikir kritis berbentuk soal uraian. Penilaian dilakukan dengan skala 1–4 berdasarkan kelengkapan dan ketepatan jawaban siswa.

### Skala Penilaian






















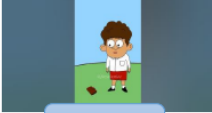


- Skor 4 = Jawaban sangat tepat, jelas, dan lengkap
- Skor 3 = Jawaban tepat dan cukup jelas
- Skor 2 = Jawaban kurang tepat dan kurang lengkap
- Skor 1 = Jawaban tidak tepat atau sangat singkat

Skor	Kriteria Penilaian
4	Jawaban sangat tepat, sesuai dengan permasalahan, mengandung alasan logis, mencerminkan nilai-nilai Pancasila, dan menunjukkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta solusi secara jelas dan runtut.
3	Jawaban tepat, sesuai dengan permasalahan, disertai alasan, namun penjelasan belum sepenuhnya mendalam atau kurang lengkap. Tetap menunjukkan pemahaman nilai Pancasila.
2	Jawaban cukup tepat, masih relevan dengan pertanyaan tetapi alasan kurang jelas, bersifat umum, atau hanya menjawab sebagian dari permasalahan.
1	Jawaban kurang tepat atau tidak sesuai, tidak disertai alasan yang jelas, sangat singkat, atau menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap permasalahan dan nilai Pancasila.

### Ketentuan Penilaian

1. Setiap soal memiliki skor maksimum 4.
2. Jumlah soal sebanyak 15 soal, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 60.
3. Skor akhir siswa diperoleh dari jumlah skor seluruh soal.
4. Hasil penilaian digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

## Lampiran 7. Media *Truth or Dare*

 <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p> 	 <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p> 	 <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p> 	 <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p> 
<p>Temanmu tidak membawa bekal ke sekolah karena ibunya lupa menyiapkannya. Apa yang kamu lakukan sebagai temannya?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Mengapa kita harus mematuhi aturan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Kamu melihat temanmu menyontek saat ulangan. Apa yang akan kamu lakukan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Kamu melihat temanmu sedang membuli temannya. Apa yang akan kamu lakukan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>
<p>Apa yang kamu lakukan ketika terpilih menjadi ketua kelas?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Guru memberi tugas kelompok untuk membuat makanan tradisional. Apa yang kamu lakukan agar pembagian tugas bisa secara adil?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Bagaimana sikapmu, jika ada teman yang berbeda pendapat denganmu?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Apa yang kamu lakukan jika mendapat teman baru yang berbeda agama?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>
<p>Apa yang kamu lakukan ketika hasil musyawarah tidak sesuai dengan keinginanmu?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Apa yang kamu lakukan ketika temanmu kesulitan dalam mengerjakan soal ulangan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Tetangamu memutar lagu dengan kencang. Padahal tetangga sebelah sedang sakit. Apa yang kamu lakukan sebagai tetangganya?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Apa yang akan kamu lakukan jika datang terlambat ke sekolah?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>
<p>Kamu tergesa-gesa ke sekolah karena bangun kesiangan. Saat di jalan kamu melihat orang yang jatuh dari sepeda. Apa yang akan kamu lakukan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Ketika sedang berjalan kamu menemukan dompet yang berisi uang cukup banyak. Apa yang akan kamu lakukan?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Saat berjalan kamu melihat sampah yang berserakan. Bagaimana sikapmu seharusnya?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>	<p>Temanmu sedang sakit. Sudah seminggu ia tidak sekolah. Apa yang akan kamu lakukan sebagai temannya?</p>  <p style="text-align: center;"><b>TRUTH</b></p>

			
<p>Praktikan cara bertemu dengan guru!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Nyanyikan lagu nasional garuda pancasila!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Praktikan cara menolong teman yang terjatuh!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Nyanyikan lagu nasional satu nusa satu bangsa!</p>  <p><b>DARE</b></p>
<p>Ambilah sampah yang berserakan kemudian masukkan ke dalam tong sampah!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Tunjukkan cara meminta maaf jika berbuat salah pada teman!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Nyanyikanlah lagu nasional Bagimu Negeri!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Bacalah doa setelah makan!</p>  <p><b>DARE</b></p>
<p>Nyanyikanlah lagu nasional Hari Merdeka!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Minta maaf pada teman kelasmu yang pernah kamu olok-olok!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Nyanyikan profil pelajar pancasila beserta gerakannya!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Tunjukkan cara permissi jika melewati orang yang sedang diam!</p>  <p><b>DARE</b></p>
<p>Ucapkan terima kasih pada temanmu yang selalu membantumu di kelas!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Peragakan simbol-simbol pancasila tanpa mengucapkannya kemudian suruh teman lain menjawabnya!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Buatlah pidato singkat jika terpilih menjadi calon ketua kelas!</p>  <p><b>DARE</b></p>	<p>Nyanyikan lagu nasional Halo-Halo Bandung!</p> <p><b>DARE</b></p>

### Lampiran 8. Nilai Siswa Kelas VB Mata Pelajaran PKN

MATA PELAJARAN PKN										
No	Nama	Tugas Kelompok	Kuis	Catatan	Tugas Cetak	PR LKS	UTS	Nilai Semester	Nilai Akhir	Nilai Rapor
1	AHZA DANISH RANGKUTI	85	70	75	78	68	70	72	71	72
2	AKIFA NAILA WIYOGO	82	68	72	75	67	69	70	70	71
3	AKMAL RIZQAN	85	72	75	78	70	72	74	73	74
4	ALİYAH AFIFAH PUTERI SARAGIH	80	65	70	72	66	68	69	69	70
5	ARKHAN ALFARIEL RAMADHAN	80	66	70	72	67	68	69	69	70
6	ASHYA AZ-ZAHRA	82	68	72	75	69	70	71	70	71
7	BALQIS ALMIRAH	78	65	70	72	66	67	68	68	69
8	CLARA PUTRI HASIBUAN	95	88	90	92	85	88	90	91	92
9	DZIDAN RIZKY PRADANA	80	67	70	72	68	69	70	69	70
10	FADIA DERRIN	85	72	75	78	70	72	74	73	74
11	FATIN NADIFAH APRILLIA	88	75	78	80	72	74	76	76	77
12	FIRJA MAULANA	80	66	70	72	67	68	69	69	70
13	GENNES RAJA GUK GUK	78	65	68	70	66	67	68	68	69
14	HAFSYAH AQILA PUTRI	90	82	85	88	78	80	82	83	84
15	HALWA TAFFANA DYANDRA	78	66	68	70	66	67	68	68	69
16	KISWAH LABIQA LUBIS	92	85	88	90	80	82	85	86	87
17	MUHAMMAD HAMZAH	78	65	68	70	66	67	68	68	69
18	MUHAMMAD YUSUF	80	67	70	72	67	68	69	69	70
19	NADILA NAHDA AZAHRA	85	72	75	78	70	72	74	73	74
20	NAYLA SEKAR SARI	88	75	78	80	72	74	76	76	77
21	NEORINE FELICIA DOMINIQUE	95	90	92	94	88	90	92	93	94
22	NURUL YASMIN	88	75	78	80	72	74	76	76	77
23	RAFID IHSAN	85	73	76	78	70	72	74	74	75
24	RAISYA PUTRI RAMADHANI	80	67	70	72	67	68	69	69	70
25	SAKEEZA AINA NIZAR	92	85	88	90	80	82	85	86	87
26	SALSABILA MUTIARA S.	95	90	92	94	88	90	92	93	94
27	DANIS ANANTARA	82	70	72	75	68	70	71	71	72
28	RAZIQA HANAN LAZUARDI	80	68	70	72	67	68	69	69	70

Mengetahui,  
Guru Kelas VB

Syahrani, S.Pd.  
NIP. 198109122025212029

### Lampiran 9. Hasil Penilaian Pre-Test

NILAI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE																		
NO	NAMA	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	NILAI	KONVERSI
1	AHDR	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
2	ANW	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
3	AR	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	26	43
4	AAPS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	30	50
5	AAR	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2	28	47
6	AAZ	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	28	47
7	BA	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	22	37
8	CPH	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
9	DRP	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	27	45
10	FD	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	32	53
11	FNA	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53
12	FM	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	4	2	32	53
13	GRGG	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	27	45
14	HAP	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	34	57
15	HTD	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	25	42
16	KLL	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17	28
17	MH	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	21	35
18	MY	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	19	32
19	NNA	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	25	42
20	NSS	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	25	42
21	NFD	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	23	38
22	NY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	29	48
23	RI	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
24	RPR	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	23	38
25	SAN	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	23	38
26	SMS	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	24	40
27	DA	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
28	AAFR	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	26	43

### Lampiran 10. Hasil Penilaian Post-Test

NILAI SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE																		
NO	NAMA	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	TOTAL	KONVERSI
1	NSS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
2	AAR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
3	FD	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	40	67
4	MH	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	42	70
5	CPH	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	38	63
6	AAZ	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	42	70
7	RPR	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	37	62
8	KLL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
9	AR	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	39	65
10	NNA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
11	GRGG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
12	ANW	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	40	67
13	HTD	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	42	70
14	DA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
15	RI	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	38	63
16	FNA	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	53
17	MY	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	37	62
18	AAPS	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	33	55
19	DRP	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	38	63
20	AAFR	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	38	63
21	SAN	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	37	62
22	FM	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	42	70
23	BA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
24	NFD	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	36	60
25	NY	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	37	62
26	HAP	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	37	62
27	AAR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75
28	FD	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	40	67

### Lampiran 11. Hasil Uji Validitas

SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	TOTAL	NILAI AKHIR
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	26	43
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	30	50
2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2	28	47
3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	28	47
2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	22	37
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	27	45
3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	32	53
3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53
2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	4	2	32	53
2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	27	45
3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	34	57
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	25	42
1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17	28
1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	21	35
2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	19	32
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	25	42
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	25	42
1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	23	38
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	29	48
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	23	38
1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	23	38
2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	24	40
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	26	43

Correlations

	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	TOTAL			
SOAL 1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .342 28	.186 .132 28	.292 .477 28	.368 .322 28	.581 .530 28	.054 .000 28	.001 .001 28	.186 .342 28	.251 .197 28	.312 .106 28	.480 .010 28	.279 .151 28	.368 .054 28	.211 .282 28	.446 .017 28	.570 .002 28	.186 .342 28	.745 .000 28
SOAL 2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.186 .342 28	1 .477 28	.140 .322 28	.194 .322 28	.124 .530 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	.160 .415 28	.292 .131 28	.719 <sup>**</sup> .000 28	.194 .322 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.132 .502 28	.219 .263 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.554 <sup>**</sup> .002 28		
SOAL 3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.292 .132 28	.140 .477 28	1 .313 28	.198 .313 28	.277 .154 28	.140 .477 28	.247 .206 28	.852 <sup>**</sup> .000 28	.324 .092 28	.220 .260 28	.198 .313 28	.233 .152 28	.278 .128 28	.295 .477 28	.140 .128 28	.515 .005 28		
SOAL 4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.368 .054 28	.194 .322 28	.198 .313 28	1 .559 28	.115 .322 28	.115 .042 28	.194 .533 28	.397 .481 28	.123 .481 28	.139 .067 28	.351 .000 28	.386 .072 28	.386 .043 28	.401 <sup>**</sup> .035 28	.194 .322 28	.631 <sup>**</sup> .000 28		
SOAL 5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.581 <sup>**</sup> .001 28	.124 .530 28	.277 .154 28	.115 .559 28	1 .124 28	.124 .000 28	.000 .1000 28	.466 .012 28	.459 <sup>**</sup> .014 28	.185 .345 28	.115 .559 28	.018 .930 28	.550 <sup>**</sup> .002 28	.240 .220 28	.124 .530 28	.547 <sup>**</sup> .003 28		
SOAL 6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.186 .342 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.140 .477 28	.194 .322 28	.124 .530 28	1 .001 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	.160 .415 28	.292 .131 28	.719 <sup>**</sup> .000 28	.194 .322 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.132 .502 28	.219 .263 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.554 <sup>**</sup> .002 28		
SOAL 7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.251 .197 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	.247 .206 28	.387 .042 28	.000 .1000 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	1 .324 28	.193 .285 28	.209 .002 28	.568 <sup>**</sup> .042 28	.387 .000 28	.734 <sup>**</sup> .000 28	.000 .1000 28	.558 <sup>**</sup> .002 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	.590 .001 28		
SOAL 8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.312 .106 28	.160 .415 28	.852 <sup>**</sup> .000 28	.123 .533 28	.466 .012 28	.194 .415 28	.397 .324 28	1 .071 28	.347 .110 28	.309 .533 28	.123 .254 28	.223 .098 28	.319 .206 28	.123 .206 28	.247 .415 28	.537 <sup>**</sup> .003 28		
SOAL 9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.480 <sup>**</sup> .010 28	.292 .131 28	.324 .092 28	.139 .481 28	.459 <sup>**</sup> .014 28	.292 .131 28	.209 .285 28	.347 .071 28	1 .058 28	.362 .279 28	.139 .481 28	.132 .505 28	.200 .309 28	.283 .144 28	.292 .131 28	.523 <sup>**</sup> .004 28		
SOAL 10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.279 .151 28	.719 <sup>**</sup> .000 28	.220 .260 28	.351 .067 28	.185 .345 28	.719 <sup>**</sup> .002 28	.588 <sup>**</sup> .002 28	.309 .110 28	.362 .058 28	1 .067 28	.351 .001 28	.576 <sup>**</sup> .001 28	.279 .150 28	.483 <sup>**</sup> .009 28	.670 <sup>**</sup> .000 28			
SOAL 11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.368 .054 28	.194 .322 28	.198 .313 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.115 .042 28	.194 .533 28	.397 .481 28	.123 .481 28	.139 .067 28	.351 .000 28	1 .072 28	.345 .043 28	.386 .035 28	.401 <sup>**</sup> .035 28	.194 .322 28	.631 <sup>**</sup> .000 28		
SOAL 12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.211 .282 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.233 .072 28	.345 .072 28	.018 .930 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.734 <sup>**</sup> .000 28	.223 .254 28	.132 .505 28	.576 <sup>**</sup> .001 28	.345 .072 28	1 .072 28	.032 .872 28	.175 .372 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.550 <sup>**</sup> .002 28		
SOAL 13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.446 <sup>**</sup> .017 28	.132 .502 28	.278 .152 28	.386 <sup>**</sup> .043 28	.550 <sup>**</sup> .002 28	.132 .502 28	.000 .1000 28	.319 .098 28	.200 .309 28	.279 .150 28	.386 <sup>**</sup> .043 28	.032 .872 28	1 .171 28	.266 .502 28	.132 .502 28	.569 <sup>**</sup> .002 28		
SOAL 14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.570 <sup>**</sup> .002 28	.219 .263 28	.295 .128 28	.401 .035 28	.240 .220 28	.219 .263 28	.558 <sup>**</sup> .002 28	.247 .206 28	.283 .144 28	.483 <sup>**</sup> .009 28	.401 .035 28	.175 .372 28	.266 .171 28	1 .219 28	.673 <sup>**</sup> .000 28			
SOAL 15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.186 .342 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.140 .477 28	.194 .322 28	.124 .530 28	1.000 <sup>**</sup> .000 28	.611 <sup>**</sup> .001 28	.160 .415 28	.292 .131 28	.719 <sup>**</sup> .000 28	.194 .322 28	.801 <sup>**</sup> .000 28	.132 .502 28	.219 .263 28	1 .554 <sup>**</sup> 28	.554 <sup>**</sup> .002 28		
TOTAL	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.745 <sup>**</sup> .000 28	.554 <sup>**</sup> .002 28	.515 <sup>**</sup> .005 28	.631 <sup>**</sup> .000 28	.547 <sup>**</sup> .003 28	.554 <sup>**</sup> .002 28	.590 <sup>**</sup> .001 28	.537 <sup>**</sup> .003 28	.523 <sup>**</sup> .004 28	.670 <sup>**</sup> .000 28	.631 <sup>**</sup> .002 28	.550 <sup>**</sup> .002 28	.569 <sup>**</sup> .002 28	.673 <sup>**</sup> .000 28	.554 <sup>**</sup> .002 28	1 .000 28		

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	15

### Lampiran 13. Hasil Uji Hipotesis

#### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	PRE-TEST <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: POST-TEST

b. All requested variables entered.

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.931 <sup>a</sup>	.866	.861	1.445

a. Predictors: (Constant), PRE-TEST

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	351.832	1	351.832	168.544	.000 <sup>b</sup>
	Residual	54.275	26	2.087		
	Total	406.107	27			

a. Dependent Variable: POST-TEST

b. Predictors: (Constant), PRE-TEST

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.944	1.734		10.346	.000
	PRE-TEST	.827	.064	.931	12.982	.000

a. Dependent Variable: POST-TEST

## Lampiran 14. Permohonan Judul Skripsi



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Serina Fadia

NPM : 2202090055

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,78

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas V SDN 067690 Medan	
	Penerapan Media Ajar Berbasis Life Cycle Di Pelajaran IPA Siswa Kelas III SDN 067690 Medan	
	Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis Elektronik Pada Materi PPKN Kelas III SDN 0607690 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 6 Oktober 2025  
Hormat Pemohon,



**Serina Fadia**  
2202090055

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 15. Permohonan Dosen Pembimbing



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas V SDN 067690 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :  
 Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 07 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Serina Fadia

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 16. Lembar Pengesahan Proposal dan Dosen Pembimbing



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2392/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Sgrina Fadia**  
N P M : 2202090055  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengaruh Media Truth Or Dare terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri 067690 Medan**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Oktober 2026**

Medan, 17 Rabi'ul Akhir 1447 H  
09 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 17. Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)




### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Mahasiswa : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/12/2025	Revisi Bab 1, 2, 3	✓
15/12/2025	Revisi Rumusan masalah	✓
15/12/2025	Revisi Teori Analisis data	✓
22/12/2025	Revisi Design penelitian	✓
22/12/2025	Revisi Paparasi penelitian	✓
12/01/2025	Revisi Lampiran, modul	✓
17/01/2026	Ases skripsi	✓

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 18. Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> | email: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh: Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
 <b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</b>	 <b>Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.</b>

UMSU  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
 Website: <http://www.kip.umma.ac.id> E-mail: [kip@umma.ac.id](mailto:kip@umma.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	perbaikan gelar s.pd. (ditambahi titik).
2.	perbaikan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah dan tujuan masalah.
3.	penambahan materi PKH pada bab 2.
4.	perbaikan waktu penelitian pada bab 3.
5.	perbaikan variabel dan definisi operasional ( $X_1$ , $X_2$ ).
6.	penumbuhan soal beserta indikatornya.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nashidun, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-4622400 Ext. 22, 19, 30  
Website: <http://www.ripamua.ac.id> Email: [ripamua.ac.id](mailto:ripamua.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Serina Fadia  
NPM : 2202090055  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	ikuti arahan Pembimbing
2.	perbaikan gelar s-pd (ditambah titik)
3.	perbaikan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah dan tujuan masalah.
4.	penambahan materi PM pada bab 2.
5.	perbaikan waktu penelitian pada bab 3
6.	perbaikan variabel dan definisi operasional ( $X_1$ , $X_2$ ).
7.	penambahan soal beserta indikatornya.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui


Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 20. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**



Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 067690 Medan


Pada hari Jumat, tanggal 30 Januari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

<p>Pembahas</p>  <p><b>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.</b></p>	<p>Pembimbing</p>  <p><b>Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.</b></p>
---	--

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Pustaka



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**PERPUSTAKAAN**

Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 00059/LAP.PT/X 2018  
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567  
 NPP. 1271202101000003 <http://perpustakaan.umsu.ac.id> [perpustakaan@umsu.ac.id](mailto:perpustakaan@umsu.ac.id) [perpustakaan.umsu.ac.id](http://perpustakaan.umsu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 01671/KET/II.4-AU/UMSU-P/M/2026

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

**Nama** : Serina Fadia  
**NPM** : 2202090055  
**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Jurusan/ P.Studi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 13 Syawal 1447 H  
 01 April 2026 M

Kepala Perpustakaan,  
  
 Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

## Lampiran 22. Surat Izin Penelitian



Nomor : 502/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H  
12 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 067690 Medan  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Serina Fadia**  
N P M : 2202090055  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V SD Negeri 067690 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 23. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SD NEGERI 067690**

Jalan Karya Jaya No. 56 Medan Johor, Medan, Sumatera Utara 20143  
Pos-el : [sdnegeri067690@gmail.com](mailto:sdnegeri067690@gmail.com)

Medan, 8 Januari 2026

Nomor : 422/042  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di-  
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 8 Januari 2026 perihal permohonan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama "Serina Fadia dengan judul skripsi, " Pengaruh Media Truth Or Dare Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa V SD Negeri 067690 Medan Johor".

Dengan ini saya sampaikan bahwa UPT SD Negeri 067690 menerima permohonan penelitian atas nama yang tertera diatas.

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Saya,  
Kepala UPT SD Negeri 067690  
Medan Johor.



Medan, 8 Januari 2026  
Syaiful Huda, S.Pd., M.Si.  
Kepala UPT SD Negeri 067690  
NIP. 19681230 198902 2 002

## Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian



**Melakukan Observasi dan Evaluasi Kelas VB SDN 067690 Medan**



**Foto dengan Kepala Sekolah SDN 067690 Medan**



**Foto dengan Wali Kelas VB SDN 067690 Medan**






**Pelaksanaan Penelitian dengan Siswa Kelas VB SDN 067690 Medan**

## Lampiran 25. Hasil Turnitin

TURNITIN RSY

### FILE 14W-SKRIPSI SERINA FADIA.docx

-  26S-B2-Informatik 2 DES 029
-  26S-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

#### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::1:3451370851

**81 Pages**

**Submission Date**

Apr 14, 2026, 11:25 AM GMT+7

**13793 Words**

**Download Date**

Apr 14, 2026, 11:30 AM GMT+7

**102288 Characters**

**File Name**

FILE 14W-SKRIPSI SERINA FADIA.docx

**File Size**

402 KB



Page 1 of 81 - Cover Page

Submission ID trn:oid::1:3451370851






Page 2 of 92 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::1:3451370851

## 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Top Sources

- 16%  Internet sources
- 9%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

## Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Data Pribadi

Nama : Serina Fadia  
 NPM : 2202090055  
 Tempat /Tgl Lahir : Medan, 14 Maret 2004  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Warga Negara : Indonesia  
 Alamat : Jl. Ekawarni No. 28 LK III  
 Anak Ke : 2 dari 5 bersaudara  
 Email : serinafadia1@gmail.com  
 No Hp/ WA : 0821-1448-0714



#### Nama Orang Tua

Ayah : Mariono  
 Pekerjaan : Wiraswasta  
 Ibu : Widi Astuti  
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
 Alamat : Jl. Ekawarni No. 28 LK III  
 No. Telepon : 0813-7575-2782

#### Pendidikan Formal

1. SD Negeri 067690 Medan Tamat Tahun 2016
2. SMP Negeri 28 Medan Tamat Tahun 2019
3. SMA Harapan Mandiri Medan Tamat Tahun 2022
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2022 s/d Sekarang