
PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BERBASIS PERMAINAN *TRUTH OR DARE* (TOD) MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA KELAS V UPT SDN 1 REMBANG KOTA BLITAR

¹Sabrina Amalia, ²Shofi Nur Amalia, ³Mohammad Fatih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial
Universitas Nahdlatul Ulama

e-mail: 1sabrinaamaliaa25@gmail.com, 2shofinur94@gmail.com, 3mohamadfatih@unublitar.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan menghasilkan produk media pembelajaran flashcard yang diintegrasikan dengan mekanisme permainan *Truth or Dare* dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada pokok bahasan pengamalan nilai-nilai sila Pancasila, sebagai upaya peningkatan kemampuan pemahaman kognitif peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima fase sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kelayakan produk diukur melalui proses validasi oleh dua pihak ahli, di mana penilaian dari validator ahli media menghasilkan persentase sebesar 92% dan validator ahli materi sebesar 98%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Peningkatan pemahaman kognitif siswa diukur melalui instrumen angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media, dengan perolehan rata-rata skor pra-perlakuan sebesar 6,72 dan pascaperlakuan sebesar 8,11. Analisis lebih lanjut menggunakan perhitungan *N-Gain* menghasilkan nilai 0,49 yang tergolong kategori sedang, sementara uji normalitas menghasilkan nilai 0,112 pada data awal dan 0,117 pada data akhir, uji homogenitas menunjukkan nilai 0,075, serta uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis permainan *Truth or Dare* terbukti secara empiris mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Rembang, Kota Blitar.

Kata kunci: *Flashcard* Berbasis Permainan *Truth or Dare*, Pengamalan sila pancasila

Abstract

This study aims to design and develop a flashcard-based educational media product integrated with the "Truth or Dare" game mechanism within the context of Pancasila Education, specifically focusing on the topic of practicing the values of the Pancasila principles, as an effort to enhance students' cognitive comprehension skills. The approach used in this study is *Research and Development* (R&D) by applying the ADDIE development model, which encompasses five systematic phases: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The product's feasibility was measured through a validation process by two expert panels, where the assessment by the media expert validator yielded a score of 92% and the content expert validator a score of 98%, both falling within the "highly feasible" category. The improvement in students' cognitive understanding was measured using a questionnaire administered before and after the implementation of the media, with an average pre-treatment score of 6.72 and a post-treatment score of 8.11. Further analysis using

the N-Gain calculation yielded a value of 0.49, classified as moderate, while the normality test produced a value of 0.112 for the initial data and 0.117 for the final data; the homogeneity test showed a value of 0.075; and the hypothesis test yielded a significance value of 0.000. Based on these overall results, it can be concluded that the “Truth or Dare” game-based flashcard medium has been empirically proven to improve the cognitive understanding of fifth-grade students at UPT SD Negeri 1 Rembang, Blitar City.

Keywords: “Truth or Dare” Style Flashcards Putting the Pancasila Principles into Practice



This work is licensed [under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan potensi diri serta jembatan bagi perluasan ilmu pengetahuan. Di tengah modernitas yang menawarkan kemudahan akses informasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan dinamika zaman. Pada jenjang pendidikan dasar, sekolah memegang peran krusial sebagai institusi formal pertama yang membentuk karakter, kecakapan hidup, dan wawasan akademik siswa sebagai bekal hidup bermasyarakat sekaligus fondasi menuju jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu pilar kurikulum di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini dirancang untuk mencetak warga negara yang memiliki moralitas kuat, memahami hak dan kewajiban, serta bertanggung jawab. Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kendala dalam efektivitas pembelajaran. Hal ini sering kali dipicu oleh keterbatasan guru dalam merancang skema pembelajaran yang variatif, rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat metode yang kurang interaktif, serta ketergantungan pada media visual statis (buku teks) yang cenderung membosankan dan sulit dipahami tanpa alat peraga pendukung.

Kondisi ini dipertegas oleh Fatih (2020) yang menyatakan bahwa di era digital saat ini, guru sekolah dasar sangat membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang interaktif guna mengatasi kejenuhan siswa dan mempermudah visualisasi materi yang abstrak. Penggunaan media kartu konvensional pun sebenarnya memiliki potensi besar jika dikembangkan secara kreatif; sebagaimana temuan Amalia dan Wardani (2021), orientasi penggunaan media kartu dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif siswa baik di kelas rendah maupun kelas tinggi karena sifatnya yang fleksibel dan aplikatif.

Berdasarkan pengamatan di UPT SDN 1 Rembang, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Pemanfaatan teknologi seperti PowerPoint dan video sudah dilakukan, namun belum memberikan dampak signifikan terhadap partisipasi siswa. Hasil wawancara pada 20 Oktober 2025 dengan Ibu Endah Safitri, S.Pd. (Wali Kelas V), mengungkapkan bahwa penyampaian materi mengenai pengamalan sila-sila Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Akibatnya, interaksi timbal balik antara guru dan murid menjadi minim, sehingga siswa kurang antusias dalam menyerap materi.

Masalah rendahnya partisipasi ini sejalan dengan tantangan literasi kognitif di sekolah dasar. Menurut Amalia (2022), diperlukan sebuah strategi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang secara sistematis untuk mendongkrak literasi kognitif dan daya kritis siswa dasar secara menyenangkan.

Melalui pendekatan berbasis permainan yang dinamis, proses internalisasi nilai-nilai yang rumit dapat ditransformasikan menjadi aktivitas yang menantang dan kolaboratif. Fatih dan Zakaria (2021) juga menambahkan bahwa inovasi media berbasis game tidak hanya ampuh dalam melejitkan aspek kognitif anak, melainkan juga secara simultan memperkuat karakter serta sikap sosial siswa di dalam kelas.

Guna mengatasi persoalan tersebut, diperlukan sebuah media yang mampu merangsang kognisi sekaligus motorik siswa. Flashcard, yang menurut Arsyad (2014) merupakan kartu simbolik berisi teks atau gambar, menjadi opsi yang tepat. Media ini berfungsi sebagai pemantik ingatan yang efektif dan praktis digunakan (Heru, 2020). Penggunaan media kartu terbukti mampu memberikan visualisasi konkret, yang selaras dengan temuan Fatih (2020) bahwa media berbentuk kartu instruksional (seperti talking card) yang dikombinasikan dengan model aktif mampu meningkatkan pemahaman serta retensi informasi siswa kelas 5 sekolah dasar secara signifikan.

Lebih jauh lagi, dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, pembelajaran harus diarahkan pada tingkat pemikiran yang lebih dalam agar nilai-nilai moral tidak sekadar menjadi hafalan. Amalia (2025) menegaskan bahwa implementasi model pembelajaran yang mendalam (deep learning) sangat penting dalam pembelajaran Pancasila untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SD, sehingga mereka mampu menganalisis dan mengaplikasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan nyata.

Kreativitas ini diperkuat oleh studi terdahulu yang dilakukan oleh Safar Muhyamin (2024). Penelitian tersebut membuktikan bahwa integrasi permainan Truth or Dare (ToD) dalam pembelajaran Pancasila mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa secara drastis, dari 70,21 (Siklus I) menjadi 84,5 (Siklus II), dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 94%. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas permainan ToD, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menggabungkan aspek visual Flashcard yang bersifat portabel dengan dinamika permainan Truth or Dare. Fokus utama pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran yang valid dan layak secara teoritis maupun praktis, Mendorong keterlibatan aktif siswa melalui tantangan dalam permainan, Meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V pada materi pengamalan sila Pancasila secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menginisiasi sebuah studi pengembangan dengan judul "Pengembangan Flashcard Berbasis Permainan Truth or Dare (ToD) pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas V untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SDN 1 Rembang".

Tinjauan Pustaka

Secara tematik, efektivitas mekanik permainan Truth or Dare dalam ranah pembelajaran PPKn sekolah dasar telah diuji oleh beberapa peneliti, di antaranya Safar Muhyamin (2024) dan Nurrahma Refsiana (2025). Muhyamin (2024) menerapkan media Truth or Dare melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V SD Inpres Kota Makassar dan berhasil meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa dengan kenaikan nilai rata-rata dari 70,21 menjadi 84,5. Sejalan dengan temuan tersebut, Refsiana (2025) menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk menganalisis pengaruh permainan kartu Truth or Dare di kelas V SDN 12 Rejang Lebong. Hasil penelitiannya mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan secara langsung terhadap kemampuan kognitif siswa.

Meskipun kedua penelitian di atas membuktikan keandalan mekanik Truth or Dare dalam memicu keterlibatan aktif siswa, terdapat keterbatasan metodologis dan konseptual

yang menjadi celah bagi penelitian ini. Muhaymin (2024) berfokus pada perbaikan tindakan kelas yang bersifat kontekstual-lokal tanpa menghasilkan produk media formal yang terstandarisasi melalui uji validasi ahli. Sementara itu, Refsiana (2025) menguji pengaruh permainan kartu secara umum, namun materi yang diangkat berfokus pada tema Kebudayaan Indonesia. Di sinilah letak perbedaan mendasar dengan penelitian ini, yang memfokuskan pengembangan produk khusus berupa media flashcard terstruktur yang mengintegrasikan mekanik Truth or Dare secara spesifik pada materi Pengamalan Sila Pancasila, serta menggunakan model pengembangan R&D yang lebih komprehensif.

Melalui sintesis kritis terhadap kedua penelitian relevan tersebut, dapat ditegaskan bahwa penelitian mengenai "Pengembangan Flashcard Berbasis Permainan Truth or Dare Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Kelas V UPT SDN 1 Rembang" memiliki posisi kebaruan (novelty) yang autentik. Kebaruan tersebut terletak pada: Penggabungan antara bentuk fisik flashcard yang sistematis dengan mekanik interaktif permainan Truth or Dare, Diarahkan langsung pada kontekstualisasi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar, Diukur secara khusus pada peningkatan pemahaman kognitif siswa melalui pendekatan pengembangan produk yang teruji kelayakannya. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mereplikasi penelitian terdahulu, melainkan menyempurnakan batasan-batasan media yang ada untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan metode kombinasi (mixed methods) yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif guna memperoleh analisis yang komprehensif mengenai efektivitas produk yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D) dengan mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bersifat sistematis dan terstruktur. Melalui model ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa Flashcard berbasis Permainan Truth or Dare (TOD) untuk materi pengamalan sila Pancasila bagi siswa kelas V di UPT SD Negeri 1 Rembang Kota Blitar.

Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan berkesinambungan yang diawali dari tahap analisis (analysis). Pada fase analisis kebutuhan, peneliti melakukan teknik pengumpulan data kualitatif berupa wawancara mendalam dengan Ibu Endah Safitri, S.Pd., selaku guru kelas V, guna memetakan problematika konkret dan mengidentifikasi materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan intervensi media interaktif. Selanjutnya, analisis peserta didik dilakukan untuk mengenali karakteristik psikologis, tingkat kognitif, dan gaya belajar sasaran target pengembangan media, yang disinkronkan dengan analisis lingkungan belajar melalui pengamatan langsung terhadap fasilitas pendukung di sekolah. Setelah data awal terpetakan, penelitian melangkah ke tahap perencanaan (design). Pada fase ini, peneliti merancang konsep dasar produk, menyusun draf instruksional materi Pendidikan Pancasila, menetapkan aturan permainan Truth or Dare, serta merancang tata letak visual flashcard.

Langkah berikutnya adalah tahap pengembangan (development) yang berfokus pada realisasi fisik media dan pengujian kelayakannya. Guna menjamin keabsahan data dan kualitas produk sebelum diujicobakan, peneliti melakukan proses validasi produk bahan ajar yang dinilai langsung oleh tim ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen lembar validasi. Masukan konstruktif dari tim ahli mendasari proses revisi produk demi memenuhi

kriteria kelayakan teoretis. Setelah dinyatakan layak oleh para validator, media memasuki tahap implementasi (implementation) di dalam kelas. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan media flashcard ke dalam sintaks model Project-Based Learning (PjBL) dengan alokasi waktu terjadwal selama 2 Jam Pelajaran (2 x 35 menit). Dinamika pembelajaran berbasis proyek ini dirancang agar siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan tantangan permainan, sekaligus mengonstruksi pemahaman konsep secara aktif.

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Rembang Kota Blitar dengan jumlah total responden sebanyak 18 orang siswa. Mengingat penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, teknik pengumpulan data dirancang secara paralel menggunakan instrumen kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dijarah melalui pedoman wawancara terstruktur bersama guru wali kelas untuk mengukur kepraktisan serta respon kedekatan emosional siswa terhadap media saat pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh secara terukur melalui penyebaran instrumen angket atau kuesioner tertulis yang disusun dalam bentuk Pre-test dan Post-test. Angket Pre-test diberikan secara mandiri kepada 18 siswa sebelum tindakan pembelajaran menggunakan model PjBL dimulai, dengan tujuan mengukur basis awal pemahaman kognitif mereka. Selepas intervensi pembelajaran menggunakan flashcard berbasis Truth or Dare selesai dilaksanakan, angket Post-test disebarkan kembali untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman kognitif siswa secara signifikan.

Rangkaian prosedur ADDIE diakhiri dengan tahap evaluasi (evaluation) yang berjalan secara simultan untuk mengukur efektivitas akhir produk. Pada tahapan ini, peneliti mengombinasikan hasil penilaian angket respon dari guru kelas V, data catatan lapangan selama proses pembelajaran PjBL berlangsung, dan data hasil belajar siswa. Guna meminimalkan kekurangan produk, uji coba terbatas juga didukung oleh analisis hasil pre-test dan post-test melalui teknik statistik inferensial (seperti uji-t atau perhitungan N-Gain score). Hasil analisis kuantitatif dari angket tersebut dikonfrontasikan dengan hasil wawancara deskriptif kualitatif untuk menarik kesimpulan yang utuh. Jika dari hasil evaluasi gabungan ini masih ditemukan indikasi kelemahan instruksional atau teknis, peneliti akan melakukan perbaikan akhir (revisi produk) sehingga media flashcard berbasis Truth or Dare ini benar-benar valid, praktis, dan efektif secara empiris untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

Temuan dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis permainan Truth or Dare (TOD) pada materi pengamalan sila Pancasila telah melalui serangkaian uji validasi dan uji coba lapangan di UPT SD Negeri 1 Rembang. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media ini dinyatakan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Ahli media memberikan skor sebesar 92%, sementara ahli materi memberikan penilaian yang hampir sempurna, yakni mencapai 98%. Keduanya mengkategorikan media ini sebagai produk yang "sangat valid" karena dinilai mampu menyederhanakan konsep moral yang abstrak menjadi narasi visual yang menarik serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V SD. Dukungan aspek pedagogis juga terlihat dari respon guru yang memberikan nilai kepraktisan sebesar 92% dengan kategori "sangat layak," yang menegaskan bahwa media ini mudah diimplementasikan dan efektif dalam menjembatani pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Penerapan media ini terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif 18 siswa responden. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 6,72 pada saat pre-test menjadi 8,11 pada post-test. Berdasarkan analisis statistik, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,49 yang masuk dalam kategori "sedang," menunjukkan bahwa penggunaan flashcard TOD memberikan kontribusi nyata dalam proses belajar. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Integrasi tantangan dalam permainan TOD terbukti mampu mengaktifkan struktur kognitif siswa dari tahap mengingat hingga memahami, sehingga informasi yang diterima dapat terorganisir dengan lebih baik dalam memori jangka panjang siswa. Secara keseluruhan, media flashcard TOD ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif secara empiris sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kesimpulan

Pengembangan media flashcard berbasis permainan Truth or Dare (TOD) secara keseluruhan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang mumpuni untuk tingkat sekolah dasar. Integrasi aspek visual yang menarik dengan mekanik permainan yang menuntut kejujuran serta keberanian terbukti efektif mentransformasikan materi pengamalan sila Pancasila yang bersifat abstrak menjadi konsep yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas V. Validasi dari para ahli serta respon positif dari pendidik mengonfirmasi bahwa produk ini tidak hanya layak secara teknis dan pedagogis, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata dalam memicu peningkatan kapasitas kognitif siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Saran

Guna mengoptimalkan pemanfaatan media ini di masa mendatang, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan rekonstruksi dan penyempurnaan pada kualitas butir pertanyaan atau tantangan yang terdapat di dalam kartu. Fokus perbaikan sebaiknya diarahkan pada pengembangan variasi tingkat kesulitan soal yang lebih mendalam agar dapat memacu daya nalar kritis siswa secara lebih tajam. Dengan melakukan penataan ulang pada instrumen pertanyaan tersebut, diharapkan hasil capaian N-Gain pada penelitian berikutnya dapat meningkat lebih signifikan ke kategori yang lebih tinggi, sehingga efektivitas media dalam mengukur kedalaman pemahaman kognitif menjadi jauh lebih presisi.

Referensi

- [1]. Adha, I., & Susanto, A. (2022). Pendidikan karakter dan Pancasila di sekolah dasar. Bumi Aksara.
- [2]. Akbar, S. (2021). Instrumen perangkat pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- [3]. Amalia, S. N. (2022). Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Literasi Kognitif Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar (UNU Blitar).
- [4]. Amalia, S. N., & Wardani, K. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Kartu dalam Pembelajaran Tematik di Kelas Rendah dan Tinggi. Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan.

- [5]. Amalia, S. N. (2025). Persepsi mahasiswa terhadap implementasi model deep learning dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 73-84.
- [6]. Arifin, Z. (2010). *Evaluasi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- [7]. Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- [8]. Awali, M. (2018). Pengaruh kemampuan kognitif terhadap hasil pembelajaran bola basket. *Jurnal Gelanggang Olah Raga*, 1(2), 45-56.
- [9]. Ayunda, F., & Cintya Devi. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan truth and dare untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Edunomic: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. [<https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>]
- [10]. Azhar, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- [11]. Egeh, I. M., & Kirna, I. K. (2023). *Pengembangan bahan ajar*. Graha Ilmu.
- [12]. Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Novianti. (2023). Pengembangan kartu pertanyaan truth or dare pada materi perubahan wujud zat siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 442-454.
- [13]. Fatih, M. (2020). *Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar*. *Journal.Unublitar.Ac.Id*, 4(3), 205.
- [14]. Fatih, M. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar UNU Blitar*.
- [15]. Fatih, M., & Zakaria, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Karakter dan Kognitif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan (UNU Blitar)*.
- [16]. 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(2).
- [17]. Habsy, et al. (2024). Analisis perkembangan kognitif anak berdasarkan teori piaget: Studi literatur dan kajian kurikulum. *Al Midad: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Keislaman*, 1(2), 106-115
- [18]. Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran: Mengenal, merancang, dan mempraktikkannya*. DIVA Press.
- [19]. Istiqomah, & Maemonah. (2021). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152.
- [20]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku panduan guru dan buku siswa pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Kemendikbud.
- [21]. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Kemendikbudristek.
- [22]. Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. PT Refika Aditama.

- [23]. Nugraheni, R. O., Kartinah, & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media permainan truth or dare pada pembelajaran pendidikan Pancasila hak dan kewajiban kelas IV. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 138-147.
- [24]. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [25]. Rahmawati, A., & Susanti, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan truth or dare untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-56.
- [26]. Safar Muhyamin, Muhajir Muhajir, & Musdalifah Syahrir. (2024). Penerapan media truth or dare untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(5), 216-238. [<https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i5.1206>]
- [27]. Utami, F., Rukiyah, & Andika, W. D. (2021). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi mengenal binatang laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728.
- [28]. Yudi Ilari Rayanto & Sugiati. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Lembaga Academic dan Research Institute.