PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJAN PKN KELAS V SDN 2 LABAKKANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

NUR ARISKA SYAM
921862060028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU *TRUH OR DARE* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SDN 2 LABAKKANG

Atas Nama Saudara :

Nama : NUR ARISKA SYAM

NIM : 921862060024

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi.

Pangkajene, 20 Juni 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK,S.Pd., M.Pd	**A. SHYAM SARJANI ALAM, ST,S.Pd., M.Pd**

Disetujui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekoah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 5 Juli 2025.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

AZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. SHYAM SARJANI ALAM ST., S.Pd., M.Pd. (.....)

Penguji : 1. PATTOLA MUHAJIR, SE., MM. (.....)

2. A YUNARNI YUSRI, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbinng : 1. FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd. (.....)

2. A. SHYAM SARJANI ALAM, ST., S.Pd., M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: NUR ARISKA SYAM
NPM	: 921862060024
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 2 Labakkang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyatan



NUR ARISKA SYAM

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

MOTTO

"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa." ***(Ridwan Kamil)***

" Tidak ada kesuksesan yang diraih tanpa perjuangan dan kerja keras yang tak kenal lelah, karena setiap langkah membutuhkan keteguhan hati dan semangat yang menyala."

PERSEMBAHAN

"Dengan segenap rasa syukur dan cinta yang mendalam, Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta. Ndae dan Mama, Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus, dan peluh yang tak terlihat. Di balik senyuman kalian yang sering menyembunyikan letih, aku tahu… ada luka dan beban yang tak pernah kalian bagi. Meski tak semua harap berjalan mulus, kalian tetap menjadi cahaya dalam langkahku. Skripsi ini mungkin tak sebanding dengan segala pengorbanan kalian, tapi izinkan aku mempersembahkannya sebagai bukti kecil bahwa setiap lelah kalian tidak pernah sia-sia.Semoga kelak, aku bisa membalas semua cinta dan kesabaran kalian, dengan keberhasilan dan kebahagiaan yang kalian pantas terima."

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

ABSTRAK

Nur Ariska Syam, 2021. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran PKn kelas V SDN 2Labakkang. Skripsi. Dibimbing oleh Firdha Razak dan A.Shyam Sarjani Alam program Studi Guru Sekolah Dasar.

Penelitian ini menelaah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *kartu truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 2 Labakkang. Masalah utama dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran pemahaman konsep siswa sebelum diterapkan model *problem based learning berbantuan* media kartu *truth or dare* di SD Negeri 2 Labakkang, (2) Bagaimana gambaran pemahaman konsep siswa sesudah diterapkan model *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare*, dan (3) Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam II siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa kelas V SD Negeri 2 Labakkang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pemahaman konsep, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan perbandingan hasil antar siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat pemahaman konsep siswa pada pembelajaran PKn sebelum diterapkan model *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare* berada pada kategori sangat rendah, (2) Setelah penerapan model tersebut dalam II siklus, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai kategori tinggi, dan (3) Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model *problem based learning* berbantuan media kartu truth or dare.

Kata Kunci: *problem based learning*, *truth or dare*, pemahaman konsep

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis selalu dalam keadaan sehat dan tetap bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul "Penerapan model problem based learning berbantuan media kartu truth or dare dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada Pelajaran PKN Kelas V SDN 2 Labakkang " yang disusun untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa program S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIPAndi Matappa.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran PKn. Dalam konteks pendidikan yang semakin berkembang, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat terlibat aktif dan memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, model pembelajaran problem based learning yang berbantuan media kartu dipilih sebagai pendekatan untuk meningkatkan interaksi siswa dan mendukung pemahaman mereka.

Dalam penulisan Penelitian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan Penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang Tercinta yang Telah Mengasuh, Mendidik, Memenuhi Kebutuhan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Finansial dan Moral Selama Kuliah Serta Selalu Memanjatkan Do'a yang Tulus Sehingga Penulis dapat Berhasil Menyelesaikan Studi.

2. Ibu Hj. Zaorah sapan, S,Pd, Selaku Ketua Yayasan Matahari yang telah Membantu Memfailitasi Selama Proses Perkuliahan.
3. A. Zam Imawan Alam, SH., MH, Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
4. A. Aztri Fitrayani, SH., S.Pd., MH, Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
5. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sekaligus Selaku dosen pembimbing I yang Telah Memberi Kesabaran, baik Selama Penulis Mengenyam Pendidikan Maupun Menyusun Skripsi ini.
6. A.Shyam Sarjani Alam,ST.,S.Pd.,M.Pd, Selaku Pembimbing II yang Telah Memberi Kesabaran, baik Selama Penulis Mengenyam Pendidikan Maupun Menyusun Skripsi ini.
7. Para Sahabat yang Telah Memberikan Kasih Sayang, Semangat, Masukan, dan Pengalamannya Selama ini.
8. Nur Ariska Syam, Apresiasi Sebesar Besarnya Kepada Diri Sendiri Karena Telah Bertanggung Jawab untuk Menyelesaikan apa yang Telah Dimulai. Terimahkasih karena Terus Berusaha dan Tidak Menyerah, serta Senantiasa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Menjalankan Setiap Prosesnya yang Bisa dibilang Tidak Mudah. Ini Merupakan Pencapaian yang Patut Dibanggakan untuk Diri Sendiri. Terimahkasih Sudah Bertahan.

Penulis menyadari sepenuhnya keterbatasan ilmu yang dimiliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi pembaca sekalian. Aamiin.

Pangkajene, juli 2025

Penulis

Nur Ariska Syam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **i**

LEMBAR JUDUL **ii**

LEMBAR PENGESAHAN **iii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **v**

MOTTO **vi**

ABSTRAK **vii**

ABSTRACT **viii**

KATA PENGANTAR **ix**

DAFTAR ISI **xii**

DAFTAR TABEL **xiv**

DAFTAR GAMBAR **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakaang 1
B. Penelitian Relevan 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERAANGKA PIKIR **10**

A. Kajian Pustaka 10
B. Penelitian Relevan 31

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

C. Kerangka Pikir 33
D. Hipotesis Tindakan 36

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 37
B. Subjek Penelitian 38
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
D. Prosedur dan Desain Penelitian 40
E. Instrumen Penelitian 45
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 47
G. Teknis Analisis Data 48
H. Indikator Keberhasilan 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 51

A. Hasil Penelitian 51
B. Pembahasan 76

BAB V PENUTUP 83

A. Kesimpulan 83
B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

LAMPIRAN-LAMPIRAN 86

RIWAYAT HIDUP 200

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Subjek Penelitian SDN 2 Labakkang	39
3.2	Kriteria Nilai Tes Pemahaman Konsep	49
4.1	Jadwal Pelaksanaan Siklus I	53
4.2	Presentasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Siklus I	56
4.3	Presentasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Siklus I	58
4.4	Statistik Skor Hasil Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Siklus I	59
4.5	Deskripsi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran PKn Siklus I	59
4.6	Jadwal Pelaksanaan Siklus II	65
4.7	Presentasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Siklus II	68
4.8	Presentasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Siklus II	70
4.9	Statistik Skor Hasil Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Siklus II	70
4.10	Deskripsi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran PKn Siklus I	71
4.11	Aspek Peningkatan Siklus I dan Siklus II	75
4.12	Rekapitulasi Perbandingan Pemahaman Konsep, Keterlibatan Aktivitas Peserta Didik dan Guru	75

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	35
3.1	Tahap Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II	41

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu yang terpenting dalam kehidupan manusia. Seorang individu mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pendidikan yang mampu membantunya sukses dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan juga menjadi salah satu faktor pembentuk kepribadian dan kecerdasan seseorang. Tidak hanya menginternalisasi ilmu pengetahuan, pendidikan juga menjadi wadah pelestarian nilai-nilai luhur masyarakat dan menjadikan individu menjadi manusia yang lebih baik. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran. Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar ini dilaksanakan guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulumn pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Karena mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata Pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara agar mampu memahami dan melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter.

Lubis (2018) menyebutkan bahwasannya pembelajaran PKn di SD berkedudukan sangat penting guna mempersiapkan peserta didik menjadi insan yang handal dan terpelajar serta mampu melahirkan peserta didik yang baik, cerdas, dan berkompeten yang berkarakter berlandaskan nilai-nilai pancasila

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

dan UUD 1945. Pendidikan kewarganegaraan merupakan Pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam pengembangan kepribadian peserta didik. Hal tersebut dikarenakan PKn mempelajari bagaimana peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia mempersiapkan peserta didik sematang mungkin pada tingkat sekolah dasar agar dapat menjadi peserta didik yang mampu mengembangkan potensinya dalam berbagai bidang akademik. Selain itu, peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang disiplin dan berkarakter. Walaupun hal ini sepele, namun jika tidak diajarkan sejak dini maka akan memberikan dampak negatif yang cukup besar bagi semakin majunya perkembangan negara ini (Tirtoni, 2016: 17)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada bulan September 2024 di kelas V di SD Negeri 2 Labakkang, ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran PKn masih ditemukan banyak permasalahan. Permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran PKn diantaranya materi terlalu berat sehingga peserta didik sulit untuk memahami serta kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik juga merupakan permasalahan dalam pembelajaran PKn. Banyak faktor yang menjadi penyebab adanya permasalahan, seperti pembelajaran yang membosankan, siswa menganggap mata pelajaran PKn itu tidak terlalu penting dan mudah, serta kurangnya variasi model dan media dalam pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Akibat dari keadaan tersebut pemahaman konsep siswa kurang memuaskan dan belum tercapai dengan baik karena dari 33 siswa di kelas V SD Negeri 2 Labakkang hanya 11 siswa yang memenuhi KKM sedangkan 22 siswa lainnya nilainya masih di bawah KKM yaitu 70 keatas yang telah di tetapkan di Sekolah.

Inovasi perlu dilakukan dalam pembelajaran agar mampu mengatasi permasalahan-permasalah tersebut. Salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik, yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini menjadi salah satu model yang sesuai dengan kurikulum Merdeka. Model pembelajaran PBL ini juga dapat dintegrasikan dengan media yang bervariasi pada saat proses pembelajaran sehingga akan lebih menarik minat belajar peserta didik. *Problem Based Learning* digunakan untuk melatih siswa untuk berfikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah nyata.

Menurut Khotimah (2019) model pembelajaran merupakan semua susunan penyajian materi yang meliputi banyak aspek dalam pembelajaran oleh pendidik dengan segala fasilitas proses pembelajaran. Menurut Ahyar (2017) dalam Khotimah (2019) saat ini terdapat beberapa model pembelajaran baru yang direkomendasikan oleh pemerintah untuk diterapkan pada penerapan Kurikulum Merdeka, salah satunya yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Problem based learning diterapkan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dan nilai yang diajarkan dalam mata pelajaran PKn. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik mampu menjadi lebih ingat dan lebih memahami materi yang diajarkan (Prasetyo, 2022). Melalui model pembelajaran PBL, motivasi belajar peserta didik meningkat sehingga mereka akan lebih aktif ketika proses pembelajaran. Adanya peningkatan aktivitas peserta didik menunjukkan bahwasanya model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Putri et al., 2022). Selain model pembelajaran yang dapat diterapkan, guru juga harus mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Karena tinggi dan rendahnya tingkat pemahaman peserta didik dapat dipengaruhi juga oleh media pembelajaran.

Media juga menjadi suasana proses pembelajaran agar tidak membosankan dan membuat siswa aktif (Annisa, Fajrie, dan Ahsin 2021). Peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran kartu *truth or Dare* yang merupakan media yang sangat berguna untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan umpan balik positif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efisien.

Media *truth or dare* ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran yang memungkinkan setiap pembelajaran akan berlangsung dengan aktif dan interaktif serta menarik bagi peserta didik. Media *truth or dare* ini dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Setiap pertanyaan dan perintah yang terdapat pada kartu-kartunya bisa disesuaikan dengan materi pembelajarannya yang dapat membuat peserta didik mendapatkan manfaat dari setiap pembelajaran yang menggunakan media *truth or dare* tersebut.Selain itu juga, media *truth or dare* ini mudah dibuat, mudah dibawa, dan mudah dipraktikkan.

Dampak positif media pembelajaran *truth or dare* ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar & Azizah, (Maknuun, Bakhtiar, dan Marzuki 2024). Bahwa permainan kartu kebenaran atau tantangan adalah alat pendidikan berharga yang dapat dikembangkan dan diajarkan kepada anak-anak. Selain itu penelitian lain membuktikan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap media *truth or dare.* Dalam penelitiannya membuktikan bahwa media *truth or dare* valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk pembelajaran PKn kelas V Sekolah Dasar. Dengan demikian, media *truth or dare* sangat relevan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran yang dirancang di kurikulum merdeka.

Model pembelajaran *problem based learning*, media pembelajaran kartu *truth or dare*, dan pemahaman konsep siswa saling terkait. Dimana dengan diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* membantu siswa memahami konsep-konsep PKn dengan cara memecahkan masalah, dan media kartu *truth or dare* digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pemahaman konsep siswa dapat meningkat karena mereka dapat mempraktikkan konsep-konsep PKn yang membahas hak anak untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

bermain dan kewajiban mereka untuk belajar dalam konteks yang lebih nyata dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa kelas V SD Negeri 2 Labakkang peneliti memprediksi penelitian Tindakan kelas dengan judul "*Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Kartu Truth or Dare Dalam Meningkatkan Pemahaman konsep Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 2 Labakkang*".

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan dan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perumusan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yaitu apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas V SDN 2 Labakkang?

2. Pemecahan masalah

a. Mendesain model pembelajaran PKN berbasis masalah (*problem based learning*) dengan mengintegrasikan media kartu *truth or dare.*

b. Memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrument dari model pembelajaran PBL yang dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum sekolah.

c. Menerapkan model pembelajaran PBL yang dirancang pada siswa kelas V SDN 2 Labakkang secara terbimbing.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem based learning*

a. Definisi teoritis *Problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan penyelidikan autetik (penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari contoh permasalahan nyata) dalam suatu permasalahan. Contoh nyata membantu siswa memahami konsep bukan sekedar teori saja Ardianti dkk, (2019:2). Penyelidikan juga membuat siswa mengetahui konsep dan dapat melatih daya nalar berpikir kritis dengan cara memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun mereka sendiri tentang dunia dan sekitarnya Rahmanto dan Suprayitno (2018:2).

Hal tersebut senada dengan pendapat Siregar dalam (Amalia Yunia Rahmawati 2020) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata dan stimulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian atau investigasi berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang ilmu.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah suatu proses belajar mengajar di dalam kelas dimana siswa terlebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena. Kemudian siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu tugas guru adalah merangsang untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru mengarahkan untuk bertanya, membuktikan, asumsi, dan mendengarkan persfektif yang berbeda diantara mereka.

Susanti dalam (Annisa, Fajrie, dan Ahsin 2021) menyatakan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang memuat fase-fase kegiatan pembelajaran yang dikembangkan menggunakan masalah autentik, memfasilitasi, penyelidikan, siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, mengolah data dan akhirnya menyimpulkan serta mengarahkan siswa pada kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan siswa memahami materi lewat penemuan-penemuan atau berpedoman dengan masalah sehingga siswa dihadapkan pada suatu masalah untuk di selesaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada riset ini senada dengan penelitian riset Zuliana (2017).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

b. Ciri-ciri atau karakteristik *Problem based learning*

Ciri-ciri pembelajaran *problem based learning* yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Model pembelajaran *problem based learning* menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, Rifai, Nurhayati, 2015)

c. Tujuan/fungsi teoritis *Problem based learning*

Ada beberapa tujuan dari model pemebelajaran *problem based learning* menurut (Annisa, Fajrie, dan Ahsin 2021) yaitu:

1) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah
2) Membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri dengan mencari informasi dari berbagai sumber.
3) Meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik karena masalah yang diberikan terkait kehidupan nyata.
4) Melatih berpikir kritis dan tingkat tinggi peserta didik karena harus memecahkan masalah secara mandiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

5) Memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna karena berangkat dari masalah kontekstual

d. Aspek/komponen/unsur *Problem based learning* berdasarkan pendapat (Ejin 2017)

1) Masalah (problem) yang diberikan kepada siswa. Masalah harus otentik dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.
2) Kelompok belajar. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi dan memecahkan masalah bersama-sama.
3) Peran guru sebagai fasilitator. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pemecahan masalah.
4) Sumber belajar. Siswa mencari informasi dan data dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan observasi langsung.
5) Lembar kerja siswa untuk mencatat penemuan dan proses pemecahan masalah.
6) Penilaian proses dan hasil pemecahan masalah yang dilakukan siswa.
7) Refleksi belajar bersama guru untuk mengevaluasi proses dan hasil yang dicapai.
8) Media seperti alat bantu visual, slide presentasi, dan lainnya untuk membantu memahami masalah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

e. Langkah-langkah/tahapan/prosedur

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* peneliti beracuan pada langkah-langkah model pembelajaran oleh Termedi (2017:2) sebagai berikut:

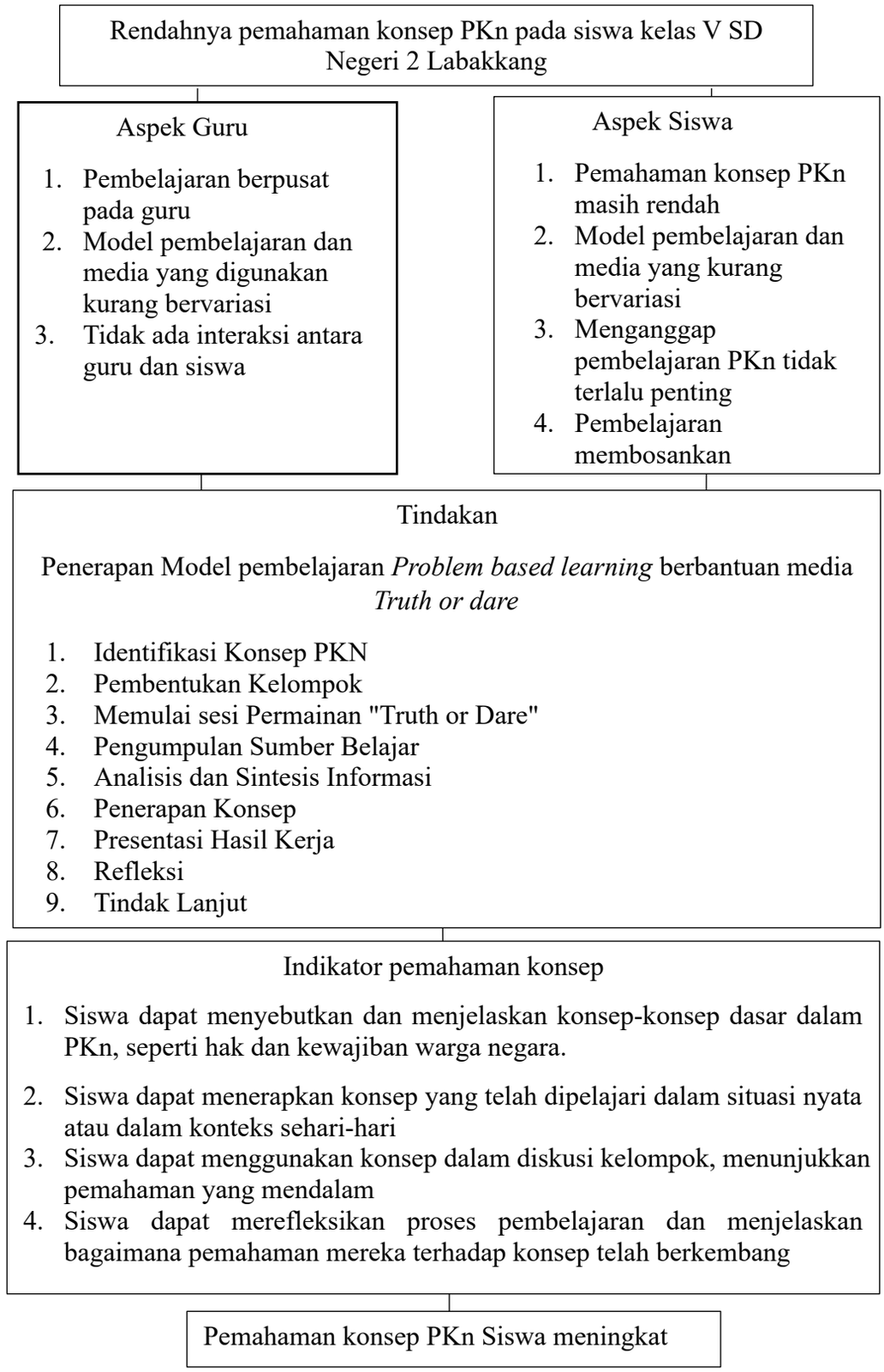
1) Mengorientasikan siswa terdapat masalah
2) Mengorientasikan siswa untuk belajar
3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5) Menganalisis dan mengevalusai proses pemecahan masalah.

f. Indikator *Problem based learning*

Adapun indikator dari model pembelajaran *problem based learning* berdasarkan pendapat (Ejin 2017)

1) Siswa dapat mengidentifikasi masalah nyata yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari.
2) Siswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi.
3) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk membahas dan mencari solusi terhadap masalah yang ada.
4) Siswa dapat merumuskan beberapa alternatif solusi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.
5) Siswa menerapkan solusi yang telah dirumuskan dan mengevaluasi efektivitasnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penedekatan kualitatif. Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 60) menjelaskan pengertian kualitatif yakni penelitian untuk menjabarkan serta menganalisa baik fenomena, kejadian, kegiatan sosial, sikap kepercayaan, pandangan, serta pemikiran orang baik secara individu maupun kelompok.

Dalam penelitian kualitatif pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data dan observasi guru yang mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan interaksi siswa selama penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu *truth or dare*. Tujuannya untuk memahami bagaimana siswa merespon metode pembelajaran ini, bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PKn.

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian tindakan dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kinerja suatu tindakan yang dilakukan sehingga menghasilkan sebuah ilmu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

tentang prosedur tindakan yang bermanfaat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Penelitian tindakan kelas adalah metode penelitian yang dirancang untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui refleksi dan tindakan sistematis oleh guru dan siswa. Dalam konteks penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang berbantuan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran PKn di kelas V, PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah, merancang intervensi, dan mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa.

Alasan penggunaan jenis penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. Guru dapat mengevaluasi dan memperbaiki metode pengajaran yang digunakan. Serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan melibatkan siswa secara langsung, diharapkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran pemahaman meningkat.

B. Subyek Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 2 Labakkang dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas V (lima) yang dijadikan responden dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu *Truth or Dare* yang berjumlah 35 orang Murid.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Tabel 3.1 Subyek Penelitian SDN 2 Labakkang

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	14
2	Perempuan	19
	Total	33

Sumber: Data Absensi Siswa Tahun 2025

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Labakkang, pemilihan Lokasi ini didasarkan dari pertimbangan berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal terdapat beberapa siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran seperti, kurang paham, kurang bersemangat dan siswa merasa jenuh hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam menarik minat belajar siswa. Serta rasa kekeluargaan dan keterbukaan dari pihak sekolah terkhusus guru kelas V SD Negeri 2 Labakkang.

2. Waktu penelitian

Adapun waktu penelitian yang dirancang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

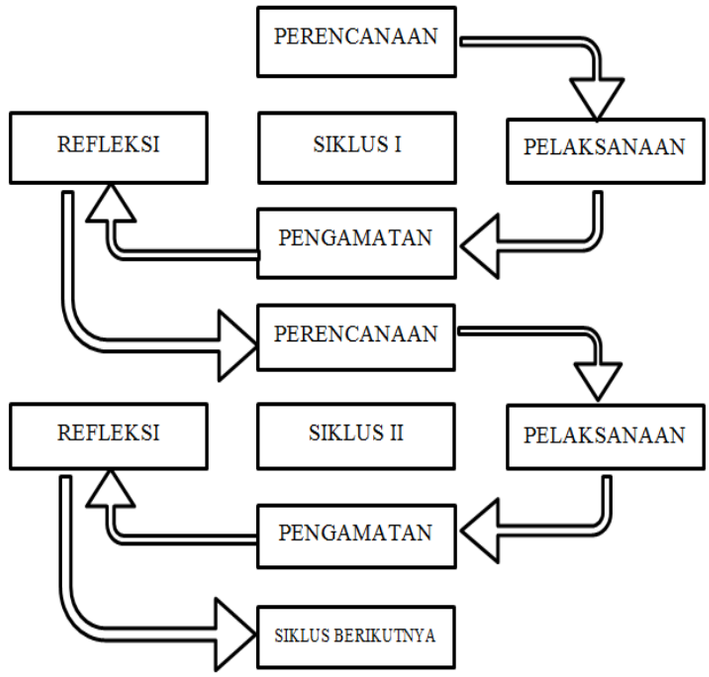
D. Prosedur dan Desain Penelitian

1. Desain penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan pada desain Kemmis dan MC Taggart yang diadopsi dari desain Kurt Lewin, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan atau tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Kemmis dan MCTaggart pada Tahun 1998 (dalam Sudiran, 2017) memperkenalkan desain penelitian tindakan kelas dengan nama spiral atau putaran (siklus). PTK adalah pelaksanaan tahapan berulang yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan dan diakhiri dengan refleksi disebut siklus 1 dan selanjutnya kembali ke perencanaan mengulangi siklus yang disebut siklus 2 sampai seterusnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Adapun bagan siklus penelitian Tindakan Kelas (PTK) digambarkan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow



Gambar 3.1 Tahapan pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2

2. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan 2 siklus dan menerapkan empat rangkain dalam setiap siklusnya. Keempat rangkaian tersebut yaitu perencanaan (*planning)*, tindakan (*acting)*, pengamatan *(observing*), dan refleksi *(reflecting)*. Adapun langkah-langkah prosedur penelitiannya pada Siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planlanning*)

Tahap ini merupakan tahapan awal sebelum melakukan tindakan yang telah dirumuskan. Tujuan dari tahapan ini guna mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang penelitian. Berikut hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data hasil penelitian

Pada tanggal 24 Mei 2025, peneliti memberikan surat izin kepada ibu Mardiana Rachman,S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Labakkang serta melakukan pertemuan dengan selaku wali kelas V, peneliti menyampaikan maksud dari tujuan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, dan menyampaikan bahwa siswa kelas V menjadi subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah di lakukan sebelumnya (kondisi awal), terdapat permasalahan yaitu rendahnya pemahanam konsep siswa pada pembelajaran PKn, dimana permasalahan yang terjadi seperti pembelajaran yang membosankan, siswa menganggap mata pelajaran PKn itu tidak terlalu penting dan mudah, serta kurangnya variasi model dan media dalam pembelajaran. Apa bila guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat, akibatnya siswa tidak akan mudah mengerti pembelajaran yang disajikan serta pemahaman konsep siswa kurang. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggert, yang terdiri dari II siklus masing-masing

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

terdapat 4 tindakan yang dilakukan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama II siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan materi dan 1 pertemuan tes akhir siklus pada semester genap tahun ajaran 2025 dengan subjek penelitian 33 orang peserta didik kelas V SD Negeri 2 Labakkang.

Dalam penelitian ini setiap siklus menggunakan lembar tes untuk mengukur kemampuan pemahamn konsep peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *problrm based learning* berbantuan media kartu *truth or dare.* Penilaian dalam penelitian ini meliputi penelitian dari observasi terhadap guru dan peserta didik selama proses pembelajaran tentang materi PKn menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare.*

1. Siklus I

a. Perencanaan

Setelah menelaah masalah yang terjadi dan selanjutnya melakukan diskusi pada Guru Kelas V, untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang penelitian. Berikut hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

1) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan materi ajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

2) Menyusun skenario proses pembelajaran dan memilih masalah yang akan digunakan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning.*

3) Mempersiapkan lembar pengamatan yang digunakan untuk mencatat aktivitas belajar peserta didik oleh observer.

4) Mempersiapkan alat perekam seperti kamera untuk dokumentasi. Mempersiapkan soal evaluasi dan lembar jawaban evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan. Berikut penjelasan pada masing-msing pertemuan.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi	Instrumen
26 Mei 2025	Pertemuan I	Menjelaskan konsep diri dan mengidentifikasi karakteristik fisik..	1. Modul ajar 2. Media kartu *truth or dare*
27 Mei 2025	Pertemuan II	Mengidentifikasi karakteristik non-fisik (perasaan, kesukaan, kemampuan) dan menumbuhkan rasa percaya diri.	1. Modul ajar 2. Media kartu *truth or dare* 3. LKPD
28 Mei 2025	Pertemuan III	Menjelaskan hubungan diri dengan lingkungan dan menumbuhkan sikap menghargai lingkungan.	1. Modul ajar 2. Media kartu *truth or dare*
31 Mei 2025	Pertemuan IV	Lembar tes siklus I	Tes pemahamn konsep PKn

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Kegiatan inti pada siklus I dilakukan dengan prosedur penelitian sebagai berikut:

1) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan bagaimana kegiatan hari ini akan dilakukan.

2) Memberikan pernyataan atau situasi nyata yang berkaitan dengan jati diri dan lingkunganku, seperti " Mengapa penting bagi kita untuk mengenal diri sendiri?"

3) Guru menjelaskan bahwa dalam PKn, mengenal diri dan lingkungan memiliki makna yang lebih luas, terkait dengan identitas sebagai warga negara dan interaksi dengan masyarakat serta negara.

4) Membagi siswa menjadi kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok) untuk mendiskusikan masalah dan menggunakan media kartu *Truth or Dare*.

5) Menjelaskan cara menggunakan kartu dan bagaimana siswa harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.

6) Setiap kelompok mengambil kartu dan mendiskusikan jawabannya. Siswa harus menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan yang ditentukan dalam kartu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

7) Guru memfasilitasi diskusi dengan berkeliling dan memberikan pertanyaan pendorong yang mengarah pada pemahaman konsep diri dalam konteks kewarganegaraan**.**

8) Setelah menjawab, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka kedepan kelas.

Diakhir tindakan siklus I peserta didik dierikan lembar tes untuk mengukur pemahaman kosep terhadap materi yang telah diajarkan dan merefleksi proses pembelajaran yang telah berlangsung.

c. Observasi

1) Aktivitas pemahaman konsep guru

Pada lembar observasi keterlibatan aktivitas pemahaman konsep guru ada lima aspek yang dinilai yaitu sebagai berikut:

a) Membangkitkan motivasi awal
b) Mengelola proses PBL
c) Mendorong pemikiran kritis peserta didik
d) Memfasilitasi media kartu
e) Memberikan umpan balik konseptual

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I pertemuan 1 dalam proses pembelajaran diperoleh data bahwa guru hanya melaksanakan 1 aspek dengan kualifikasi baik, 4 aspek dengan kualifikasi cukup dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu *truth or dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas V SDN 2 Labakkang, hal ini dapat dilihat dari skor nilai tes pemahaman konsep pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 46,12 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 77,24 sehingga mengalami peningkatan sebesar 31,12. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang awalnya rendah akibat pembelajaran yang membosankan dan kurangnya variasi metode serta media. Selama dua siklus tindakan kelas, terjadi peningkatan signifikan pada hasil tes dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Disarankan untuk mengkaji lebih lanjut dan mendorong adopsi media pembelajaran interaktif seperti kartu *truth or dare* atau sejenisnya dalam kurikulum, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam dan partisipasi aktif siswa seperti PKn. Hal ini dapat diintegrasikan dalam pedoman pembelajaran atau program pelatihan guru. Mengembangkan dan menguji efektivitas media interaktif serupa untuk mata

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Politik Luar Negeri Indonesia Dan Sikap Cinta Tanah Air Di Kelas Vi Sdn Mekarjaya 11 Kota Depok." *Jurnal Ilmu Pendidikan STKIP Kusuma Negara* 9(2): 1–23.

Annisa, Virginia, Nur Fajrie, dan Muhammad Noor Ahsin. 2021. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(1): 1–8. doi:10.24176/wasis.v2i1.4951.

Dona, Ignasius, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA TRUTH or DARE SPIN WHEEL PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP EFEK POTENSAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 10(1): 242–55. doi:10.31932/jpdp.v10i1.3155.

Ejin, Syahroni. 2017. "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 1(1): 66. doi:10.26740/jp.v1n1.p66-72.

Fatimah, Ima Siti. 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. https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/about.

Inayati, Mahfida. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dalam Pembelajaran PAI; Teori David Ausubel, Vigotsky, Jerome S. Bruner." *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan* 7(2): 144. doi:10.55102/alyasini.v7i2.4875.

Putri, Desi Yunita. 2022. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Pengembangan Model Learning Cycle 7e Setting Peer Learning." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 7(1): 238. doi:10.17977/um019v7i1p238-245.

Rahmanto. 2018. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Ips Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas Iv Sdn Singogalih Sidoarjo." *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* (Mi): 5–24.

Timu, Demitrius, Kristina E. Noya Nahak, Helena Variasa Soinbala, Marcy Tasuib,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

Norma Melani Lesik, dan Restiyani Koy. 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): 524–33. doi:10.53299/jppi.v4i2.542.

Tri Rahmanto, Lufti. 2018. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan IPS Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN Singogalih Sidoarjo. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6 (11).

Utami, H. Y. (2021). Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. Universitas Ahmad Dahlan.

Zulfikar, A., & Azizah, N. 2022. Pengembangan Media Permainan Kartu dalam Pembelajaran Kewarganegaraan.Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 7(2), 393-402.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

DOKUMENTASI








Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow

RIWAYAT HIDUP



Nur Ariska Syam merupakan anak pertama dari pasangan bapak Samsu Alam dan ibu Rismawati. Lahir di Labakkang, 11 September 2003. Pendidikan yang ditempuh mulai dari Sekolah Dasar di SD Negeri 20/3 Tonasa, Kecematan Labakkang, Kabupaten Pangkep pada tahun 2009-2015. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Labakkang pada tahun 2015-2018. Kemudian dilanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Pangkep pada tahun 2018-2021 selama jenjang Pendidikan SMA, peneliti masuk pada program kelas MIA. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikannya di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP Andi Matappa sejak tahun 2021.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZqtjKFIYfqT5uQFJFtY_ow