



## **Efektivitas Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Trudare Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SDN 1 Sowan Lor**

**Salmah<sup>1</sup>, Hamidaturrohmah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama jepara, Indonesia

E-mail: 211330000752@unisnu.ac.id

**Abstract.** *Pancasila education is very important in building the character and identity of the Indonesian nation; The lack of understanding of these values can reduce social awareness among the younger generation, resulting in decreased participation in the application of national values in the future. This study aims to analyze the extent to which the Project Based Learning (PjBL) model supported by Truth or Dare (TRUDARE) media affects the learning outcomes of Pancasila Education of fifth grade students at SDN 1 Sowan Lor. The quantitative research method uses a non-equivalent pretest-posttest design with an unequal control group. The research sample consists of two groups, namely the experimental group using PjBL with TRUDARE media and the control group applying the conventional lecture method. The research tool is in the form of multiple choice questions whose validity has been tested. The results of the normality test with a sig value of 0.200 and homogeneity with a sig value of 0.315 indicate that the data are normally distributed and homogeneous. The results of the paired t-test with a significance value of 0.000 indicate that there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class. The average post-test score in the experimental class increased significantly by -27.400 compared to the control class. This study demonstrates that the implementation of the PjBL model with TRUDARE media is effective in improving student learning outcomes by creating an active, enjoyable, and meaningful learning environment. Therefore, this model can be used as an alternative for teachers to improve learning outcomes, especially in Pancasila Education learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Project-Based Learning, Truth or Dare Media, Pancasila Education, Learning Outcomes*

### **I. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila sangat penting dalam mewujudkan karakter dan identitas bangsa Indonesia, terutama saat menghadapi tantangan globalisasi yang berpotensi mengancam kesatuan nasional (Sidni Cahyati et al., 2024). Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dengan penekanan pada pemahaman hak dan kewajiban sebagai warga negara, Pendidikan Pancasila bertujuan agar setiap tindakan siswa sejalan dengan cita-cita bangsa, mencakup penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Pratama et al., 2023). Kurangnya pemahaman tentang nilai-nilai ini dapat melemahkan kesadaran sosial para generasi



muda, yang berdampak pada menurunnya keterlibatan dalam demokrasi dan penerapan nilai kebangsaan di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 1 Sowan lor ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu hasil belajar siswa sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada saat ulangan harian terdapat 70% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan 30% siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini disebabkan karena guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton, guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik, siswa kurang aktif, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar menjadi rendah, pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa merasa bosan dan memberikan dampak pada hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi sangat penting untuk mendorong keaktifan siswa. *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model yang efektif karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui proyek yang relevan dengan materi (Anggraeni et al., 2023). Model ini meningkatkan motivasi, keterampilan pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Khasanah & Darsinah, 2022). Meski membutuhkan waktu yang lebih lama, keterbatasan waktu dapat diatasi dengan media yang menarik, seperti *Truth or Dare*, yang memicu minat dan partisipasi aktif siswa (Hamidaturrohmah et al., 2019).

Media *Truth or Dare* adalah metode belajar sambil bermain yang menawarkan siswa pilihan “kejujuran” (*Truth*) dan “tantangan” (*Dare*), masing-masing berisi pertanyaan yang memicu jawaban “iya” atau “tidak” untuk *Truth*, serta penjelasan lebih rinci untuk *Dare* (Timu et al., 2024). Media ini dapat dimodifikasi agar sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menarik. Media ini sederhana, mudah dibuat, dibawa, dan digunakan, baik untuk kelompok besar maupun kecil (Timu et al., 2024). Kelebihannya termasuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, meskipun membutuhkan pengelolaan waktu yang baik dan dapat memicu keributan di kelas (Astuti et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dalam model *Project Based Learning* meningkatkan hasil belajar siswa dengan efektivitas tinggi dalam memahami materi (Irfana et al., 2022).

Hasil belajar mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat dievaluasi melalui tes, yang berguna untuk menilai efektivitas pembelajaran serta keberhasilan siswa dan guru (Ida Laila et al., 2024). Aspek yang diukur dalam hasil belajar meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor yang memengaruhi hasil belajar mencakup faktor internal, seperti kondisi fisik, psikologis, dan tingkat kelelahan, serta faktor eksternal, seperti pengaruh keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana yang menarik agar siswa tetap termotivasi, karena rendahnya hasil belajar siswa seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang efektif (Salma



Lidya, Ria Farawita, 2025). Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih termotivasi untuk aktif dalam proses belajar, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bertujuan untuk menguji keefektifan dalam penggunaan model pembelajaran *project-based learning* dengan berbantuan media *truth or dare* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Sowan Lor serta memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) dan media *Trudare*. Penelitian ini dapat membantu guru dalam menerapkan metode inovatif yang lebih interaktif, meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan di tingkat SD. Tujuan Penelitian di SDN 1 Sowan Lor untuk menilai evektivitas model pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, serta memberikan rekomendasi pengembangan model pembelajaran dan media yang lebih efektif. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah lain yang ingin mengimplementasikan model pembelajaran serupa. Diharapkan setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan media *truth or dare*, siswa menjadi lebih aktif, menyenangkan, menarik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest dan posttest non-equivalent group design pada dua kelas berbeda di SDN 1 Sowan Lor, yaitu kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB), yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Kriteria Pemilihan Kelas VA dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol berdasarkan beberapa kriteria spesifik (Nashiroh Dini Amaliya & Nirwana Anas, 2024). Kriteria tersebut meliputi ketersediaan waktu kedua kelas memiliki jadwal yang memungkinkan pelaksanaan penelitian tanpa mengganggu proses belajar mengajar lainnya. Kondisi Fisik Kelas VA dan VB memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung metode pembelajaran yang diterapkan. Homogenitas Kedua kelas dianggap memiliki karakteristik yang relatif sama, seperti kemampuan awal siswa dan latar belakang sosial ekonomi, sehingga perbandingan antara kedua kelompok dapat dianggap valid. Hal ini didukung oleh hasil pretest yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kemampuan awal siswa di kedua kelas.

Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila (PKN) (Sakban & Wahyudin, 2020). Tes ini terdiri dari 30 soal yang telah divalidasi oleh ahli. Modul Ajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup materi Pendidikan Pancasila yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku Kisi-kisi soal disusun untuk memastikan bahwa tes pilihan ganda mencakup seluruh materi yang diajarkan. Teknik analisis data menggunakan SPSS versi 26 yang mencakup berbagai uji prasyarat seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan Uji T



independent. Hal ini dilakukan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok tersebut guna mengetahui perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan pembelajaran.

### III. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sowan Lor yang terletak di Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara, Jawa Tengah pada kelas VA dan VB, dengan kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerapkan model *project based learning* dan kelompok control menggunakan konvensional. Data kuantitatif dalam penelitian ini dihimpun dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada hasil belajar siswa. Peneliti melaksanakan *pre-test* dengan memberikan tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang telah melalui proses uji validitas. Setelah beberapa perlakuan pembelajaran dilaksanakan, peneliti selanjutnya memberikan ujian untuk mengevaluasi dan mengukur kembali hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa tetap konsisten atau terjadi perbedaan dalam peningkatan. Data yang diperoleh tersebut diolah dengan menggunakan SPSS versi 26. Temuan analisis data penelitian secara kuantitatif dijelaskan sebagai berikut.

Hasil pengujian validitas instrumen soal yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS, nilai  $r_{hitung}$  untuk setiap bagian soal dihitung dan dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi tertentu. Dari 30 soal yang diuji, 25 dianggap valid karena memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Namun, lima soal dianggap tidak sah karena nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , sehingga tidak digunakan dalam instrumen penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar alat yang dibuat sesuai untuk mengukur hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa SDN 1 Sowan Lor. Adapun detail kegiatan treatment yang dilakukan sebagai berikut.

Pertemuan pertama, guru memulai sesi pembelajaran dengan memperkenalkan proyek yang akan dilaksanakan oleh siswa, yakni menciptakan permainan edukatif berbasis *Truth or Dare* (TRUDARE) yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Siswa selanjutnya dibagi menjadi beberapa kelompok kerja. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila yang akan menjadi pusat perhatian dalam proyek ini. Siswa diajak untuk mengerti betapa pentingnya nilai-nilai seperti kerjasama, toleransi, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga memberikan arahan teknis mengenai cara menyusun permainan, termasuk cara merancang pertanyaan dan tantangan yang sesuai dengan tema kebangsaan. Adapun detail kegiatan treatment yang dilakukan sebagai berikut.

Pertemuan kedua, setiap kelompok mulai merancang dan mencoba permainan TRUDARE yang telah diusulkan. Mereka melaksanakan simulasi permainan di kelas untuk memastikan bahwa pertanyaan dan tantangan yang dibuat selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan dapat dimengerti oleh teman-teman sekelas. Sepanjang proses ini, para siswa secara aktif berdiskusi di antara anggota kelompok mengenai isi dan bentuk permainan. Guru berfungsi sebagai pengarah yang mendampingi proses, memberikan



petunjuk jika diperlukan, serta mengamati keterlibatan dan interaksi siswa dalam kelompok.

Pertemuan ketiga, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas. Mereka menunjukkan permainan yang telah dirancang, mempraktikkan cara memainkannya, dan mengundang kelompok lain untuk mencoba. Kegiatan ini berlanjut dengan sesi refleksi kelompok yang dipimpin oleh guru untuk menilai pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari dan diterapkan dalam permainan. Dengan kegiatan ini, terbentuk suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan berarti, yang mendorong peningkatan partisipasi siswa serta hasil belajar secara keseluruhan. Berikut hasil pengujian instrumen penelitian, yang meliputi uji Homogenitas, uji Normalitas dan Uji T sebagai berikut.

### **Uji Normalitas**

Dasar pengujian normalitas skor pasca kelompok eksperimen dan kelompok control adalah Skor *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdistribusi normal dan Skor *pre-test* dan *post-test* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas VA (Kelompok Eksperimen)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.30509917
Most Extreme Differences	Absolute	.158
	Positive	.158
	Negative	-.107
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil uji normalitas pada data belajar kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05 dengan nilai sig 0,200. Ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga memenuhi kriteria untuk melakukan analisis lebih lanjut dengan uji parametrik.



Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas VB (Kelompok Kontrol)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.61228893
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.111
	Negative	-.102
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil pengujian normalitas terhadap data hasil belajar kelompok kontrol juga menunjukkan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Dengan demikian, data hasil belajar pada kelompok kontrol terdistribusi secara normal. Ini menjamin bahwa data dapat dianalisis dengan *uji-t* untuk membandingkannya dengan kelompok eksperimen.

### Uji Homogenitas

Dasar pengujian homogenitas skor pre-test dan *post-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok control adalah Kedua kelompok populasi memiliki varians yang homogen dan kedua kelompok populasi memiliki varians yang tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas VA (Kelompok Eksperimen)

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest	Posttest		
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.997	1	38	.315

Dalam uji homogenitas, data dari kelas eksperimen dianalisis bersamaan dengan kelas kontrol melalui *Levene's Test*. Nilai signifikansi yang didapatkan  $0,315 > 0,05$ , menunjukkan bahwa varians data pada kelompok eksperimen adalah homogen. Keseragaman varian ini menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen dapat dilakukan uji hipotesis lanjutan dengan asumsi homogenitas yang terpenuhi.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas VB (Kelompok Kontrol)

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest	Posttest		
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.509	1	38	.420

Data kelas kontrol diuji homogenitasnya bersamaan dengan kelas eksperimen. Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi  $0,420 > 0,05$ , dengan demikian, dapat



disimpulkan bahwa varian data di kelompok kontrol juga homogen. Kesamaan varians mendukung validitas perbandingan data pretest dan posttest.

### Uji T

Dasar pengambilan keputusan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok control Adalah Tidak terdapat perbedaan peningkatan penggunaan model *Project based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan terdapat perbedaan peningkatan penggunaan model *Project based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 5. Hasil Uji T Kelas VA (Kelompok Eksperimen)

Paired Samples Test												
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.400	6.261	1.400	-30.330	-24.470	-19.571	19	.000			

Dalam kelas eksperimen, hasil uji-T berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, < 0,05. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang jelas antara nilai sebelum dan setelah tes. Dengan rata-rata selisih sebesar -27,400, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media TRUDARE.

Tabel 6. Hasil Uji T Kelas VB (Kelompok Kontrol)

Paired Samples Test												
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.600	4.728	1.057	-26.813	-22.387	-23.267	19	.000			

Hasil uji-t berpasangan untuk kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest. Hasil dengan rata-rata selisih sebesar -24,600 menunjukkan bahwa, meskipun peningkatan ini lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen, hasil belajar kelompok kontrol mengalami peningkatan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan analisis data bahwa: Terdapat pengaruh dari penerapan model Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 1 Sowan Lor. Dapat



disampaikan bahwa kemajuan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, sehingga model Project Based Learning yang didukung media TRUDARE terbukti lebih ampuh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

### **Pembelajaran Menggunakan Model PJBL di Kelas Eksperimen**

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung media *Truth or Dare* (TURDARE) dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test di kelas eksperimen, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa model PjBL dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek yang relevan dan bermakna (Damayanti Nababan et.al., 2023).

Media TRUDARE yang digunakan di kelas percobaan juga berkontribusi baik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Konsep *Truth or Dare* menggabungkan elemen permainan dengan kegiatan tanya jawab dan tantangan, sehingga mendorong rasa keingintahuan dan tanggung jawab siswa (Qalbi Abd. Aziz, Muhamir, 2024). Penggunaan media ini mendukung hasil penelitian Fatimah (2023), yang menyebutkan bahwa metode *Truth or Dare* mampu meningkatkan pemahaman materi PKn dengan signifikan. Oleh karena itu, pendekatan PjBL yang didukung media TRUDARE terbukti efektif untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar yang sebelumnya disebabkan oleh metode ceramah yang membosankan (Ardanti et al., 2025).

Di samping itu, keselarasan antara tujuan pembelajaran dan kegiatan proyek membuat siswa lebih bersemangat dan bertanggung jawab atas tugasnya, sesuai dengan pendapat Letasado & Muhsam (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara efektif meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan model PjBL yang didukung TRUDARE di kelas percobaan dapat disarankan sebagai alternatif kreatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar. Ini mendukung usaha penguatan karakter bangsa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Timu et al., 2024).

### **Model *Project Based Learning* berbantuan Media TRUDARE dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Model Pembelajaran Proyek (PjBL) yang dipadukan dengan media TRUDARE telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan keterampilan komunikasi saat menyelesaikan proyek yang berhubungan langsung dengan konteks kehidupan mereka (Ayu et al., 2021). Ini membuat pembelajaran menjadi lebih berarti dan tidak hanya fokus pada menghafal. Pemanfaatan media TRUDARE dalam pendekatan PjBL menghasilkan lingkungan belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Ketika siswa dihadapkan pada opsi antara "truth" (pertanyaan) atau "dare" (tantangan), mereka



merasa terdorong untuk menjawab atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan materi. Strategi ini terbukti memperkuat keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran (Latip et al., 2024).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung oleh media TRUDARE memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama pada materi Pendidikan Pancasila. Temuan (Ramadianti, 2021) mendukung bahwa PjBL efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa karena peserta didik terlibat secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek pembelajaran.

Kefektifan model ini juga dapat dievaluasi melalui peningkatan konsistensi kehadiran siswa dan minat mereka terhadap mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit. Tingginya kehadiran menjadi tanda bahwa minat belajar meningkat, seperti yang dilaporkan oleh (Arifudin et al., 2023). Model PjBL yang berorientasi pada permainan seperti TRUDARE selaras dengan prinsip kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual serta diferensiasi. Guru dapat menyesuaikan kesulitan dalam permainan sesuai dengan tingkat kemampuan setiap siswa (Sakti & Ainiyah, 2024).

Penelitian ini, pemanfaatan media TRUDARE membantu menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan penuh tantangan. Konsep *Truth or Dare* yang diimplementasikan dalam pembelajaran membantu mengurangi kebosanan metode tradisional dengan memberikan tantangan dan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Temuan ini didukung oleh penelitian (A'inul Haq, 2021) yang mengungkapkan bahwa permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri siswa dalam berbahasa. Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran, media TRUDARE menurunkan kecemasan belajar siswa karena pendekatan permainan tidak memberikan tekanan seperti ujian konvensional. Dampak psikologis ini sangat krusial bagi anak-anak pada usia sekolah dasar yang tengah berada dalam fase perkembangan sosial-emosional (Prasetyo et al., 2023). Penerapan pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, dan nilai karakter siswa yang ditunjukkan oleh kemampuan kepemimpinan, di mana 83% siswa mengalami peningkatan signifikan dalam aspek-aspek tersebut (Hamidaturrohmah et al., 2025).

Di samping itu, hasil ini sejalan dengan penelitian oleh (Astuti et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa media permainan *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman bahan secara mendalam, karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berdiskusi, memberi respons, dan menjalani tantangan yang relevan dengan materi. Oleh karena itu, integrasi media TRUDARE dalam PjBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Prasutri et al., 2019) dijelaskan bahwa penerapan media permainan edukatif dalam konteks pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa agar proaktif dalam mencari informasi dan menyajikannya secara mandiri. Ini menjadi dasar bahwa partisipasi aktif peserta didik merupakan kunci dalam meningkatkan pencapaian belajar yang berkelanjutan.



Kelebihan metode ini adalah mendorong pembelajaran yang berfokus pada siswa, sejalan dengan pendapat (Albina et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran di abad ke-21 perlu mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara nyata. Dalam kegiatan di kelas percobaan, siswa tampak lebih bersemangat dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan proyek. Dampak positif ini terlihat pada nilai *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode ceramah konvensional. Aspek sosial juga mengalami kemajuan pesat berkat penerapan model ini. Siswa diberi pelatihan untuk berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan mengatasi masalah secara bersama-sama. Dampak dari interaksi sosial ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademis, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai kebersamaan dan tanggung jawab sosial (Halimatus Sa'diyah, Laksmi EvaSufi Widi Fajari, Syarifah Aini, 2023).

Tantangan dalam penerapan model ini memang ada, seperti keterbatasan waktu atau kebutuhan pelatihan untuk para guru. Akan tetapi, peningkatan hasil belajar yang terjadi secara signifikan menunjukkan bahwa pengeluaran waktu dan usaha dalam model ini sangat bernilai (Damara & Fernandes, 2025). Dengan demikian, penerapan model Project Based Learning yang didukung media TRUDARE menjadi solusi kreatif dan fleksibel untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Bukan hanya dari sudut pandang kognitif, tetapi juga dari sisi afektif dan psikomotorik, ini membuatnya pantas diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran SD saat ini.

#### IV. Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan media TRUDARE terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDN 1 Sowan Lor. Hal ini terbukti melalui hasil dari uji normalitas dengan nilai sig 0,200 dan homogenitas dengan nilai sig 0,315 menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dan homogen. Hasil uji-t berpasangan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen selisih sebesar -27,400 mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan media TRUDARE dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model PjBL yang didukung oleh media TRUDARE dapat menjadi salah satu pilihan inovasi pembelajaran guna mengatasi rendahnya pencapaian belajar yang sering muncul dalam pembelajaran menggunakan metode konvensional. Diharapkan hasil studi ini bisa menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.



## Daftar Pustaka

- A'inul Haq, M. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(03), 102–107. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Anggraeni, A. R., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Bahan Alam pada Kelas 1 SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3683–3690. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5790>
- Ardanti, B. M., Reffiane, F., & Cahyadi, F. (2025). Efektivitas Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Materi IPAS di SDN Gayamsari 01. 10.
- Arifudin, Korompot, C. A., & Riswan, A. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 3(1), 95–105. <https://doi.org/10.26858/v3i1.52348>
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24. <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Ayu, N., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., Sukri, & Katili. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Model Project Based Learning (PjBL) pada Siswa madrasah Ibtidaiyah. 2, 196–201.
- Damara, M., & Fernandes, R. (2025). Tantangan Penerapan Model Project Based Learning (PjBL ) dalam Pembelajaran Sosiologi pada Materi Interaksi Sosial di SMA Pertwi 1 Padang. 2(1), 326–330.
- Damayanti Nababan, Alisia Klara Marpaung, A. K. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- 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. <https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/about>
- Halimatus Sa'diyah, Laksmi EvaSufi Widi Fajari, Syarifah Aini, L. F. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11 (1) 38–46, 11(October).
- Hamidaturrohmah, H., Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Niswah, N. (2025). Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program. *Journal of Leadership in Organizations*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>
- Hamidaturrohmah, Zumala, F., Hasanah, U., & Suroyya, S. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 122–131.



- Ida Laila, Ema Pariati, & Eka Widiyati. (2024). Pengembangan Tes-tes Hasil Belajar. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 12–25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1.7>
- Khasanah, S. U., & Darsinah. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 281–287. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.666>
- Latip, A., Musa, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al, A. M. (2024). Implementasi Dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran : A Systematic Literatur Review. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356, 255–262.
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C terhadap Percaya Diri dan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2559>
- Nashiroh Dini Amaliya, & Nirwana Anas. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2037–2048. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/752>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Central Publisher*, 1(11), 274–288.
- Prasutri, D. R., Muzaqi, A. F., Purwati, A., Nanda Choirun, N., Dan, & Susilo, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaboratif Siswa Sma Pada Pembelajaran Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Dan Workshop Biologi-IPA Dan Pembelajarannya Ke-4*, 4(September), 489. <https://www.researchgate.net/profile/Herawati-Susilo/publication/346970399>
- Pratama, D. A., Ginanjar, D., & Solehah, L. S. (2023). Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>
- Qalbi Abd. Aziz, Muhajir, M. S. (2024). Penerapan Media Kartu Truth Or Dare Dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas v Di SDN 30 Rumajau Kabupaten Luwu. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 341–350.
- Ramadianti, A. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 93–98. <https://doi.org/10.30872/primatika.v10i2.668>
- Sakban, A., & Wahyudin, W. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.924>



- Sakti, N. C., & Ainiyah, M. U. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 706–711. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1970>
- Salma Lidya, Ria Farawita, M. B. A. (2025). Pengaruh Metode Mengajar Guru Bahasa Indonesia Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JJIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i2.572>
- Sidni Cahyati, B., Az Zahra, F., Naima, N., & Hasanah, N. (2024). Menjadi Generasi Maju dengan Memahami Demokrasi, Pancasila dan UUD 1945 Dalam Konteks Indonesia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 687–693. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1192>
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, 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>