



PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD IT HAUDHIN ILMA

Rizki Prisila

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Aufa Yumni

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Safran

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl.Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Email: rizkiprisila3@gmail.com¹, aufayumni@uinsu.ac.id², safran@uinsu.ac.id³

Abstract. *This study aims to examine how the influence of truth or dare card media to improve the critical thinking of students of PKN learning in grade 4 of SD IT Haudhin Ilma Langkat City. The learning process is not innovative, especially in terms of the use of media, and learning becomes monotonous and uninteresting if using conventional approaches. This is the motivation of this study. This has an impact on students' critical thinking level towards the lesson, which in turn causes them to not have much learning activity. In this study, the researcher used a quantitative approach, with a type of pre-experimental method of research. This data was collected using, pre-test and post-test, then analyzed using t-test. The results of this study show that there is a significant influence of the truth or dare card media. The results of this study show that the mean score of the post-test students is 75.43 and the mean pre-test value is 60.46. This means that there is an increase in the average score of students' critical thinking skills using the media of truth or dare cards. The average score of students' thinking ability in the post-test score using the media of truth or dare cards is much higher than the pre-test score that suppresses the conventional learning model.*

Keywords: *critical thinking of students, PKN, and Truth Or Dare Card Media*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengaruh media kartu truth or dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa para pembelajaran PKN kelas 4 SD IT HAUDHIN ILMA Kota Langkat. Proses pembelajaran tidak inovatif, terutama dalam hal penggunaan media, dan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik jika menggunakan pendekatan konvensional. Ini adalah motivasi dari penelitian ini. Hal ini berdampak pada tingkat berpikir kritis siswa terhadap pelajaran, yang pada gilirannya menyebabkan mereka tidak memiliki banyak aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian metode pre-eksperimental. Data ini dikumpulkan dengan menggunakan, pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media kartu truth or dare. Yang di mana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai mean post-test siswa sebesar 75,43 dan nilai mean pre-test 60,46. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media kartu truth or dare. Nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa pada nilai post-test menggunakan media kartu truth or dare jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test yang menekan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Berpikir Kritis, Siswa SD, PKN, dan Media Kartu *Truth Or Dare*

Received Mei , 2025; Revised Mei , 2025; Juni , 2025

* Rizki Prisila, rizkiprisila3@gmail.com

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di Indonesia karena sangat penting untuk menjamin stabilitas dan kesejahteraan bangsa dan negara dalam jangka panjang. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dan mendorong kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam UU Sistem Pendidikan Nasional adalah upaya yang terarah dan terstruktur untuk menciptakan kondisi dan tata cara yang memungkinkan tumbuhnya secara aktif kemampuan peserta didik dalam hal kerohanian agama, pengendalian diri, bakat intelektual, integritas moral, dan keterampilan esensial. Pendidikan adalah proses yang membimbing individu menuju pertumbuhan pribadi dan mengejar upaya yang bermakna.

Dalam pendidikan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh peserta didik, karena berpikir kritis merupakan proses pemikiran seseorang mengelola cara berpikirnya lebih dalam, bukan cara berpikir keras, tetapi bagaimana kemampuan berpikir kritisnya diolah lebih terperinci pemikirannya, sesuatu hal yang dibuat menjadi konkret. Menurut Siegel, H. (2021) kemampuan berpikir kritis siswa adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi argument-argumen secara kritis, mengambil keputusan yang berdasarkan bukti dan rasional, serta memecahkan masalah secara efektif dengan cara proses mental yang sistematis dan logis.

Menurut Ennis (2019), kemampuan berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan sebuah informasi atau argument secara obyektif dan rasional. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan karena seseorang yang berpikir kritis akan mampu berpikir secara logis, menjawab permasalahan dengan baik dan dapat mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang diyakini. Berpikir kritis adalah keterampilan berpikir tinggi yang berpotensi meningkatkan daya analitis kritis peserta didik. Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran menjadi upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PKN SD IT Haudhin Ilma Kota Langkat terungkap bahwa prestasi belajar siswa kelas IV masih kurang. Ketelitian prestasi selama ujian semester ganjil menunjukkan hal tersebut. Dari total 28 siswa, sekita 64,28% diantaranya memperoleh nilai di bawah batas kelulusan 70,

meskipun ada 5 siswa yang mencapai nilai di atas 70. Berdasarkan tingkat prestasi belajar yang kurang baik, terlihat bahwa nilai kritis siswa masih terlihat rendah. Pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih belum berkembang dengan baik. Proses pembelajaran yang kurang terlaksana secara efektif di sekolah menyebabkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa kurang berkembang. Proses pembelajaran masih kurang mendorong kemampuan berpikir kritis mereka, dimana siswa hanya diarahkan dalam menghafal informasi saja dan memahami apa yang mereka hafalkan. Pada pembelajaran PKN khususnya materi penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari, variasi penggunaan media sangatlah dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan materi ajar. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD IT Haudhin Ilma Kota Langkat.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk membantu siswa berpikir kritis dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah dipelajari adalah dengan menggunakan media pembelajaran *truth or dare*. Media *truth or dare* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah, serta mempunyai rasa tertarik terhadap soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi & Purnomo (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran Truth and Dare berbasis SSCS materi perubahan lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dikatakan valid, praktis, dan efektif diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al (2022) menghasilkan media permainan *Truth Or Dare* pada pembelajaran PKN valid dan praktis serta memiliki efek potensial menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Sehingga media *Truth Or Dare* pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut menjadi sebuah judul penelitian, dengan judul berikut: “Pengaruh Media Kartu *Turth Or Dare* Untuk Melatih Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas IV SD IT Haudhin Ilma Kota Langkat”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental yang merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (Treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Prof. Dr. Sugiyono, 2019). Penelitian ini hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Design penelitian yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest (Tes Awal-Tes Akhir pada kelompok tunggal), dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui pretest. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan posttest. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut: Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Jumlah Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Haudhin Ilma Kota Langkat, sebanyak 28 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sesuatu untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa, penyampaian tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sehingga keterampilan berpikir kritis siswa dapat terbentuk. Media pembelajaran kartu *truth or dare* merupakan kartu yang mana terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab (Mimmah, 2015:4).

Tantangan belajar PKn saat ini adalah kurangnya semangat siswa dikarenakan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Permasalahan ini berkontribusi terhadap menurunnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKN. Fenomena

tersebut terlihat pada kondisi pembelajaran yang diamati di lokasi penelitian, dimana hasilnya menunjukkan kurangnya semangat anak-anak dalam mempelajari PKN. Selain itu, kurangnya minat dan motivasi anak untuk melakukan pembelajaran mandiri, siswa terlihat kurang fokus dan tidak memperhatikan guru dengan baik.

Pendidikan kewarganegaraan membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang peran mereka sebagai warga negara. Mata pelajaran ini mengajarkan partisipasi aktif dan tanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Tujuannya adalah membentuk individu yang memahami hak dan kewajiban mereka serta aktif dalam mewujudkan nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi. Pendidikan kewarganegaraan berperan penting dalam mempersiapkan generasi yang sadar dan terlibat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Maka dari itu telah diterapkan materi yang dikembangkan untuk penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. Penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Iman monoteistik. Berikut gambaran pola pikir ketika menjumpai premis awal Pancasila:

- a) Taat menjalankan ibadah, melaksanakan ritual keagamaan sesuai dengan keyakinannya.
- b) Secara konsisten melakukan doa sebelum dan sesudah makan, mengungkapkan rasa syukur melalui tindakan ini.
- c) Merawat tanaman dengan teliti dan mempunyai rasa sayang yang mendalam terhadap seluruh makhluk Tuhan.
- d) Memberikan rezeki kepada hewan terlantar yang mengalami kesulitan
- e) Berkolaborasi dan membantu satu sama lain dalam bidang keamanan sosial, ekonomi, dan lingkungan hidup, tanpa membedakan agama yang dianut.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menganggap jika pembelajaran PKN kurang menyenangkan. Rendahnya motivasi belajar ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang kemudian berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa. Proses pembelajaran masih kurang mendorong kemampuan berpikir kritis mereka, dimana siswa hanya diarahkan dalam menghafal informasi saja dan memahami apa yang mereka hafalkan. Pentingnya

pengajaran berpikir kritis tidak dapat dikesampingkan, karena hal ini memberdayakan siswa dengan kapasitas untuk meneliti dan mengurangi ketidakpastian, sehingga membekali mereka untuk menghadapi permasalahan yang semakin rumit dalam kehidupan.

Diperlukan suatu alternatif yang dapat memudahkan guru dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kartu bermain berbasis truth or dare. Media kartu bermain truth or dare merupakan media yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Media pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar yang dapat dimanfaatkan adalah media kartu truth or dare. Kartu truth or dare adalah media visual bergambar yang mudah dimengerti dan dipahami siswa. Oleh karena itu penggunaan media kartu truth or dare ini akan meningkatkan dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

SD IT Haudhin Ilma menerapkan sistem pembelajaran pagi selama enam hari dalam seminggu. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini menggabungkan nilai-nilai agama Islam dengan standar pendidikan nasional, sehingga mampu mencetak siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur. Sekolah ini juga memiliki dedikasi tinggi dalam mengembangkan karakter siswa. Selain kegiatan belajar mengajar, SD IT Haudhin Ilma juga menyelenggarakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti kegiatan keagamaan, seni, dan olahraga. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan minat dan bakat mereka, serta meningkatkan potensi diri secara menyeluruh.

SD IT Haudhin Ilma berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan mencetak lulusan yang berkualitas dan berdaya saing. Sekolah ini terus berupaya untuk meningkatkan fasilitas, mengembangkan kurikulum, dan meningkatkan kompetensi guru. Karakteristik responden merupakan rincian kehadiran responden dalam survey, observasi atau kemampuan berpikir kritis siswa. Ciri-ciri tersebut disajikan menurut jenis kelamin dengan sampel sebanyak 28 siswa, sebagai berikut :

Tabel 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	13	46	46	54
Valid Laki-Laki	15	54	54	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Sumber: data diolah peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang jadi sampel penelitian ini terdapat 13 siswa (46%) jenis kelamin perempuan dan sebanyak 15 siswa laki-laki (54%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel pada penelitian ini jumlah laki-laki lebih banyak dibanding perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai mean posttest siswa sebesar 75.43 dan nilai mean pretest sebesar 60,46. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa menggunakan Media Kartu *Turth Or Dare*. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada nilai posttest yang menggunakan Media Kartu *Turth Or Dare* jauh lebih tinggi dibanding dengan nilai pretest yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian paired sample test didapat bahwa nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa untuk nilai Pre-test dengan nilai Post-test. Artinya terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa, melalui *truth or dare*. Sehingga makin sering dan makin mahir siswa dalam menggunakan media kartu turt or dare maka akan makin meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Berdasarkan nilai pretest siswa didapat sebanyak 9 siswa (32%) pada kategori sangat rendah, nilai rentang 60-68 atau kategori rendah sebanyak 13 siswa (46,5%) yang berarti lebih dari setengah jumlah siswa memperoleh nilai pada kategori rendah. Sedangkan sisanya pada kategori sedang 6 siswa (21,5%). Kemudian hasil posttest siswa menunjukkan peningkatan, yang mana tidak lagi terdapat siswa yang memiliki nilai pada kategori sangat rendah, siswa yang mendapat nilai pada rentang 60-69 atau kategori rendah sebanyak 5 siswa (17,8%). Sedangkan sisanya pada kategori sedang 15 siswa

(53,6%) dan kategori tinggi terdapat 8 siswa (28,6%). Artinya terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa, dimana lebih banyak siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang tidak akan muncul dengan sendirinya atau tanpa usaha, melainkan memerlukan Latihan yang terstruktur dan berulang-ulang. Hal ini penting untuk melatih siswa agar mengeksplorasi masalah dengan bijaksana. Untuk mengasah kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, maka diperlukan Upaya dari seorang guru dalam mengembangkan berbagai media dan model pembelajaran.

Permainan Truth or dare dianggap sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif, merangsang kerjasama dan mengembangkan kreatifitas. Penerapan media permainan *Truth or dare* cocok sebagai media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi yang menuntut penalaran dan daya ingat yang tinggi. Selain itu, penggunaan media permainan juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan harapan dapat memberikan dampak positif dan mendukung pencapaian pembelajaran yang optimal bagi siswa. Melalui penggunaan media permainan ini, siswa dapat memberikan umpan balik yang memacu semangat dan efektif dalam proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kritis siswa sesudah dilakukan penerapan media pembelajaran menggunakan *truth or dare*, didapat nilai mean posttest siswa sebesar 75.43 dan nilai mean pretest sebesar 60,46. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada nilai posttest yang menggunakan Media Kartu Turth Or Dare jauh lebih tinggi dibanding dengan nilai pretest yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai mean posttest siswa sebesar 75.43 dan nilai mean pretest sebesar 60,46. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa menggunakan Media Kartu *Turth Or Dare*. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada nilai posttest yang menggunakan Media Kartu *Turth Or Dare*

jauh lebih tinggi dibanding dengan nilai pretest yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil pengujian *paired sample test* didapat bahwa media kartu *truth or dare* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa, peneliti memberikan berbagai saran bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *truth or dare* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding menggunakan pembelajaran konvensional metode ceramah sehingga diharapkan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar yang disesuaikan dengan materi ajar dan minat siswa agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

DAFTAR REFERENSI

- Adristi, A. S., Damanik, W. A., & Nadira, D. A. (2024). Pentingnya Pendidikan Adristi, A. S., Damanik, W. A., & Nadira, D. A. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD / MI dalam Persepektif Islam. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8, 682–690.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo.
- Hasibuan, A. A., Okrianti, R., Fadlan, A., Irawan, R., & Wandini, R. R. (2022). *Cara Efektif Menumbuhkan Bakat Siswa pada Pembelajaran PKn melalui Teknik Debat di Ruang IV SDN 10 Koto Balingka*. 6, 14136–14141.
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (p. 161). https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+media+pembelajaran&pg=PA164&printsec=frontcover
- Moh Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. *Journal Article*, 1–10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuanlitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wira Suciono. (2021). *Berpikir Kritis*. 19.
- Yasifa, A., Hasibuan, N. H., Siregar, P. A., Zakiyah, S., & Anas, N. (2023). Implementasi Pembelajaran STEM pada Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

- Peserta Didik. *Journal on Education*, 05(04), 11385–11396.
- Adristi, A. S., Damanik, W. A., & Nadira, D. A. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD / MI dalam Persepektif Islam. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8, 682–690.
- Anisatur Rizqiyah, Nisrina. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6.3
- Ennis, R. H. (2019). *Critical thinking: A Streamlined conception*, In *The Palgrave Handbook of Critical Thinking in Higher Education* (pp. 23-43). Palgrave Macmillan
- Siegel, H. (2021). *Education for critical Thinking*. Routledge.
- Asturi, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Silampari Sains and Education*, 1(2).
- Departemen Agama RI. (2007) *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Dewi, R.R & Purnomo, T. (2023). Pengembangan Media Truth And Dare Berbasis Sscs Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmu Pendidikan Biologi*, 12(3).
- Hasibuan, A. A., Okrianti, R., Fadlan, A., Irawan, R., & Wandini, R. R. (2022). Cara Efektif Menumbuhkan Bakat Siswa pada Pembelajaran PKN melalui Teknik Debat di Ruang IV SDN 10 Koto Balingka. 6, 14136–14141.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. *Journal Article*, 1–10.
- Republik Indonesia. (2003) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yasifa, A., Hasibuan, N. H., Siregar, P. A., Zakiyah, S., & Anas, N. (2023). Implementasi Pembelajaran STEM pada Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal on Education*, 05(04), 11385–11396.
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., &

- Sumatera, N. (2021). Diklat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. Journal Article, 1–10.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- M. Arafat. L. (2018). *Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Medan : Akash Sakti.
- Nasution.T. (2022). *Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI Studi Observasi*. Medan :CV. Azka Pustaka.
- Pertiwi, P. I., & Dewi, D. A. (2022). Kewarganegaraan Dalam Upaya Membangun Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Pendidikan*, 2(6), 188–193. <https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v1i12.275>
- Saadah, N., Pratiwi, E. S., Irwani, N. R., & Siregar, D. (2023). Sejarah Istilah Dan Lahirnya Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tips Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 37–45. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/2465>