

# Pengembangan media pembelajaran kartu truth or dare islami sebagai upaya meningkatkan pemahaman pembelajaran agama

Tsania Nisaul Jamilah<sup>1</sup>, M. Amir Fariq<sup>2</sup>, Nizam Ihludy Pramandiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 230101110038@student.uin-malang.ac.id

## Kata Kunci:

Truth or dare; PAI; partisipasi peserta didik; media pembelajaran; interaktif

## Keywords:

Truth or dare; Islamic education; student participation; learning media; interactive

## ABSTRAK

Pembelajaran sejatinya adalah sebuah komunikasi interaktif yang melibatkan guru dengan peserta didik dan juga sumber belajarnya dalam sebuah komunitas belajar. Setiap pembelajaran perlu media sebagai pengantar untuk menyalurkan informasi dengan cepat. Namun seringkali hal ini diabaikan oleh guru dalam pembelajarannya. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Truth or Dare dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yakni dengan pengambilan data bersumber dari pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Truth or Dare mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media Truth or Dare

efektif dalam meningkatkan pemahaman dan juga berhasil membangun suasana belajar asyik, menyenangkan, dan interaktif yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.

## ABSTRACT

Learning is actually an interactive communication that involves teachers and students and also their learning resources in a learning community. Every learning needs media as an introduction to quickly distribute information. But often this is ignored by teachers in their learning. This article aims to analyze the application of Truth or Dare media in Islamic Religious Education learning. This research method uses a qualitative method, namely by taking data sourced from observations, documentation, and interviews. The results of the study show that the application of Truth or Dare media is able to increase the activeness and participation of students in the learning process. This indicates that Truth or Dare media is effective in increasing understanding and also succeeds in creating a fun, fun, and interactive learning atmosphere that attracts students' interest and motivation to learn.

## Pendahuluan

Pembelajaran Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat strategis dalam pembentukan karakter, moral, dan wawasan keagamaan peserta didik. Menurut (Wahid & Hamami, 2021), pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam menghadapi berbagai tantangan dalam menyiapkan kompetensi abad ke-21, strategi pembaruannya harus mengintegrasikan keterampilan relevan agar dapat memenuhi tuntutan masa depan. Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, tuntutan pendidikan tidak hanya terbatas



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pada transfer pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada peningkatan keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media dan metode inovatif yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Upaya inovasi media pembelajaran, terutama pada ranah pendidikan agama, menjadi semakin mendesak karena media konvensional yang bersifat monoton seperti ceramah dan hafalan tanpa keterlibatan aktif cenderung tidak menyentuh aspek motivasi intrinsik peserta didik. Berbagai penelitian di Indonesia telah menunjukkan bahwa penerapan media visual dan digital dalam pembelajaran PAI terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan interaksi siswa secara signifikan (Azwar, 2024).

Namun demikian, dinamika pembelajaran PAI di lapangan masih diwarnai berbagai tantangan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya minat belajar siswa akibat metode yang tidak interaktif, hanya menekankan pada penyampaian materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa secara emosional dan kognitif. Guru masih sangat dominan, sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif atau penyalin catatan, suasana yang mengarah pada kebosanan dan ketidaktertarikan terhadap materi agama yang sejatinya menjadi dasar pembentukan keimanan dan karakter. Selain itu, kondisi ini menyebabkan keterbatasan dalam membangun dialog, diskusi, dan refleksi yang seharusnya menjadi bagian penting dalam pembelajaran agama (Al Ghani et al., 2023).

Untuk mengatasi hal itu, kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran (Rahma et al., 2024). Pembelajaran aktif, yang meliputi kegiatan bermain, diskusi, simulasi, dan eksperimen, memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan memaknai materi sesuai kadar pemahaman masing-masing. Dalam konteks PAI, metode yang mampu menghadirkan unsur keseruan dan interaksi sosial dapat berdampak pada peningkatan keterlibatan peserta didik, serta menjadikan pembelajaran agama tidak lagi dipandang membosankan, melainkan relevan dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang potensial untuk diadaptasi adalah kartu Truth or Dare. Game ini, yang pada dasarnya dapat memicu keterbukaan siswa melalui tantangan serta pengungkapan kebenaran, dapat dimodifikasi untuk mengandung elemen Islami seperti pertanyaan seputar nilai-nilai akhlak, ibadah, sejarah Islam, serta tantangan yang menuntut siswa mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan nyata. Modifikasi ini menjadikan media tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang mendalam. Implementasi kartu Truth or Dare Islami diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak agama dengan pengalaman konkret peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih autentik, bermakna, dan membawa perubahan sikap nyata. Media ini selaras dengan hasil-hasil studi yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti infografis, video, maupun game edukatif mampu meningkatkan literasi digital dan pemahaman agama siswa.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran kartu Truth or Dare Islami bukan semata-mata inovasi format, tetapi sebuah upaya holistik untuk merevitalisasi

pendidikan agama dalam kerangka pembelajaran abad ke-21 yang responsif terhadap konteks digital dan psikososial peserta didik. Artikel ini akan memaparkan aspek konseptual, perancangan, dan manfaat pedagogis dari media tersebut sebagai salah satu strategi transformasi PAI yang partisipatif, kreatif, dan berdampak.

### **Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara konseptual merujuk pada segala bentuk alat dan sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar siswa. Fungsi utama media adalah memperjelas penyampaian informasi, menghidupkan keterlibatan siswa, serta memperkuat daya ingat melalui dukungan visual, auditori, dan kinestetik. Peran strategis media pembelajaran terlihat dari kemampuannya meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti mempercepat pemahaman konsep abstrak dan memperluas pengalaman representasi materi di luar teks biasa (Miftah, 2013).

Penelitian Nur Isnanita dkk. (2023) yang mengembangkan media Truth or Dare pada materi Statistika menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, serta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan N-Gain 0,53. Hasil serupa ditemukan oleh Aisyah Fitri Handayani Sagala dkk. (2023) dalam konteks Matematika SMA yang menggunakan media yang sama, terbukti meningkatkan kemampuan berpikir logis maupun motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kreatif bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas kognitif dan afektif peserta didik.

### **Prinsip Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran aktif menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran melalui tanya-jawab, diskusi, simulasi, bermain peran, dan proyek. Prinsip ini bertujuan memindahkan peran siswa dari pendengar pasif menjadi pelaku belajar aktif, sehingga mereka merumuskan sendiri konsep, melatih keterampilan pemecahan masalah, serta membangun pemaknaan sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Literatur penelitian menunjukkan bahwa penerapan media berbentuk permainan seperti Truth or Dare yang dirancang sesuai prinsip masalah nyata (problem-based learning) terbukti meningkatkan pemikiran kritis, logis, serta motivasi sosial siswa. Keaktifan siswa dalam menjawab "Truth" dengan refleksi nilai dan melakukan tantangan "Dare" mendorong interaksi sosial, empati, dan keberanian dalam mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata.

### **Konsep Truth or Dare sebagai Media edukasi**

Truth or Dare merupakan permainan populer yang terdiri dari dua pilihan yaitu menjawab pertanyaan jujur ("Truth") atau melakukan tantangan ("Dare"). Melalui pendekatan konstruktivistik, game ini dapat dialihkan menjadi media edukasi yang merangsang siswa untuk berpikir, berekspresi, dan bertindak kreatif sesuai konten materi. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas modifikasi kartu Truth or Dare pada ranah akademik. Menurut (Isnanita & Rakhmawati, 2024), media ini layak, praktis, dan efektif meningkatkan berpikir kritis siswa. Modifikasi ini biasanya meliputi

penyusunan pertanyaan atau tantangan sesuai tema pelajaran, penggunaan roda putar, serta pengkombinasian secara sistematis dalam kerangka alur pembelajaran aktif.

Media ini tidak hanya memfasilitasi kognisi, tetapi juga mendorong aspek metakognitif, kemampuan refleksi diri, dan keterampilan sosial. Terlebih, siswa ditantang untuk mengungkapkan pengetahuan secara lisan, mendiskusikan nilai-nilai, serta melaksanakan aktivitas nyata sesuai skenario Dare. Sebagai media yang fleksibel, Truth or Dare pun dapat dikontekstualisasikan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI.

### **Integrasi Nilai-nilai Islam**

Integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran menjadi penting, tidak hanya di mata pelajaran PAI tetapi juga dalam muatan umum, karena membentuk karakter religius dan moral siswa. Studi Maawiyah dkk. (2022) menekankan integrasi nilai keimanan, akhlak, dan ibadah dalam proses belajar umum di PTKIN Aceh. Sejalan dengan itu, penelitian di madrasah menegaskan bahwa penggabungan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, serta penghayatan konsep Ketuhanan dalam materi Matematika dan IPA memungkinkan siswa memahami agama dalam konteks ilmiah dan moral (Firstya Adji, 2023).

Integrasi nilai-nilai Islam perlu berlandaskan prinsip holistik yaitu menyatukan aspek teoretis dan praktis, mendorong siswa memahami bahwa ilmu dan agama bukan dua ranah terpisah, melainkan saling menguatkan. Implementasi idealnya membangkitkan kesadaran nilai religius di semua kegiatan belajar mengajar, di dalam dan luar kelas, untuk menciptakan watak beriman dan bertakwa. Menurut (Prasetyo et al., 2024), penanaman nilai-nilai moderasi Islam pada lembaga pendidikan terbukti efektif dalam mencegah dan menanggulangi munculnya paham radikalisme di lingkungan masyarakat.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penerapan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa keaktifan siswa ketika belajar dengan menggunakan media tersebut sangatlah tinggi. Hal ini sangat terlihat dalam hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran di kelas. Hal ini sangat terlihat dari reaksi mereka ketika diminta maju dan memilih angka untuk mendapatkan slide bermainnya, mereka begitu antusias dan bersemangat untuk mencoba memainkannya.

Pada saat diskusi juga siswa terlihat aktif ketika masing-masing mulai memberikan jawabannya untuk digunakan dalam menjawab, mereka juga berlomba-lomba menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan atau melakukan perintah sesuai isi di dalam kartu yang didapatkan. Suasana ini dapat terjadi karena siswa yang sangat tertarik dengan medianya apalagi dibuatkan dalam bentuk permainan. Penggunaan *Strategi Everyone is A Teacher* dengan bantuan Media *Truth or Dare* mempengaruhi meningkatnya pemahaman konsep siswa, di mana hal ini terlihat dari peserta didik yang sangat antusias ketika memberikan jawaban dari setiap pertanyaan yang terdapat dalam kartunya (Delsi et al., 2024).

## Desain Media Kartu Truth or Dare Islami

### Kartu Truth or Dare

Desain media ini mengadopsi format ukuran kartu truth or dare yang sesungguhnya, yang terbuat dari kertas art peper tebal dengan ukuran standar sekitar 5,3 × 8,5 cm, mirip kartu flashcard namun dilengkapi ilustrasi islami seperti ornamen geometris, motif kaligrafi, atau ilustrasi tokoh Islam. Bentuk visual ini tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memberikan sentuhan religius yang memperkuat identitas media. Menurut (Rofah & Mulyawati, 2022) penggunaan media kartu bergambar terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa usia dini melalui daya tarik visual dan interaktivitas tinggi. Hal ini selaras dengan konsep edutainment yang memadukan edukasi dan hiburan, sebuah pendekatan yang sangat relevan untuk media truth or dare Islami.

Media kartu disusun dalam dua warna berbeda untuk membedakan kategori “Truth” dan “Dare”. Setiap kartu memuat teks pertanyaan atau tantangan serta petunjuk singkat, misalnya “Ambil kartu Dare & baca doa setelah wudhu di depan temanmu”. Kartu diberi sudut tumpul untuk keamanan dan dilapisi plastik tipis agar tahan lama. Desain bersifat modular dan fleksibel, sehingga kartu bisa dikembangkan atau disesuaikan dengan kebutuhan jenjang SD, SMP, maupun SMA.

Untuk kategori Truth, desain kartu memuat pertanyaan yang mendorong refleksi spiritual dan pengetahuan agama. Contoh pertanyaan disusun dalam beberapa subkategori:

1. Rukun Islam dan Iman: Menanyakan pemahaman dasar seperti “Sebutkan rukun islam yang belum kamu pahami maknanya dan jelaskan” atau “Bagaimana kamu mengaplikasikan syahadat dalam kehidupan sehari-hari?”. Pendekatan ini memperdalam penghayatan doktrin agama. Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa pengembangan media permainan truth or dare dalam berbagai mata pelajaran telah terbukti meningkatkan pemikiran kritis serta pemahaman siswa
2. Kisah Nabi dan Sahabat: Pertanyaan seperti “Ceritakan satu kisah Nabi Muhammad tentang kesabaran dan apa hikmahnya untukmu” atau “Siapaakah sahabat yang paling kamu kagumi? Jelaskan alasannya beserta satu pelajaran”. Pertanyaan ini tidak hanya menuntut pengetahuan, tetapi juga refleksi personal terhadap role model. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan kartu edukasi sirah yang memperkenalkan nilai historis sambil interaktif .
3. Adab dan Akhlak Sehari-hari: Contohnya “Apakah kamu pernah menolong teman tanpa disuruh? Jelaskan situasinya.” atau “Menurutmu apa makna akhlak mulia dalam konteks sekolah?” Kategori ini menuntut siswa untuk merefleksikan perilaku dan berkomitmen terhadap nilai moral.
4. Hukum Fiqh Dasar: Misalnya “Sebutkan syarat sah wudhu dan sebutkan alasan hukumnya.” atau “Apa beda wudhu dan mandi besar? Kapan masing-masing diperlukan?” Pertanyaan ini memperkuat dimensi kognitif dan spiritual dalam praktik ibadah sehari-hari. Penggabungan pengetahuan fiqh dasar dalam format pertanyaan interaktif seperti ini mendukung pengintegrasian ilmu dan nilai – sebuah langkah penting dalam pendidikan PAI.

Kategori Dare Islami berisi tantangan yang mendorong aksi nyata nilai agama, tidak hanya sekadar retorik. Contoh kategori ini mencakup:

1. Membaca Doa Harian: Tugas seperti “Bacalah doa sebelum tidur di depan teman sekelas” atau “Bacakan doa sebelum makan dan jelaskan artinya”. Ini melatih kebiasaan ibadah harian sambil membangun kepercayaan diri siswa dalam pengucapan doa.
2. Menghafal Surat Pendek: Sebagai tantangan Dare, misalnya “Hafalkan dan baca Surat Al-‘Asr dengan tajwid yang benar” atau “Tunjukkan hafalan Surat Al-Ikhlas dan jelaskan kandungannya singkat”. Tantangan ini memperkuat hafalan Al-Qur’an dan pemahaman maknawi.
3. mempraktikkan Wudhu yang Benar: “Peragakan cara wudhu yang benar sesuai sunnah” atau “Jelaskan saatnya wajib kedatangan dan tunjukkan wudhu dalam kelompok”. Kartu ini menggabungkan praktik langsung dengan pemahaman fiqh, memfasilitasi pemahaman kinestetik.
4. Menyampaikan Kisah Islami: “Ceritakan kisah singkat Nabi Yusuf dan jelaskan nilai kesabarannya.” atau “Sampaikan riwayat singkat tentang salah satu sahabat dan ambil pelajaran moralnya”. Kegiatan ini membangun keterampilan berbicara dan narasi religius.

#### **Tempat Kartu Truth or Dare**

Tempat kartu Truth or Dare di desain sendiri terbuat dari bahan bahan kertas artpaper 260 gram, dengan berbentuk balok ukuran yang disesuaikan ukuran kartu sehingga bisa pas saat dimasukkan. Tempat kartu ini dibuat agar kartu tidak mudah hilang dan rusak.

#### **Petunjuk Permainan**

Teks utama dalam font 12, spasi tunggal. Spasi setiap akhir paragraf 6 poin. Setiap awal paragraph menggunakan *first line*. Teks utama dalam font 12, spasi tunggal. Spasi setiap akhir paragraf 6 poin. Setiap awal paragraph menggunakan *first line*.

Petunjuk permainan di desain sendiri dan dicetak menggunakan kertas artpaper 260 gsm dengan ukuran A4. Petunjuk juga diberi tambahan laminasi agar tidak mudah rusak dan kotor. Petunjuk permainan dibuat agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat melakukan permainan. Berikut isi dari petunjuk permainan Truth or Dare :

1. Kumpulkan sekelompok orang, minimal dua pemain namun akan lebih seru jika dimainkan tiga orang atau lebih.
2. Tentukan urutan giliran, bisa dengan cara hompimpa, suit, atau metode acak lainnya.
3. Orang pertama yang memenangkan hompimpa akan memutar spin terlebih dahulu untuk menentukan kartu mana yang akan mereka ambil.
4. Jika jarum menunjuk pada huruf T maka pemain tersebut mengambil kartu “Truth” dan jika jarum menunjuk huruf D maka pemain tersebut mengambil kartu “Dare”.
5. Jika mengambil kartu "Truth", pemain lain akan mengajukan satu pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur.

6. Jika menganbil "Dare", pemain lain akan membacakan satu tantangan yang harus dilakukan.
7. Setelah menjawab atau melakukan tantangan, giliran berlanjut ke pemain berikutnya.
8. Permainan akan diberikan waktu selama 30 menit atau hingga semua pemain sepakat mengakhiri permainan.

### **Spin Wheel**

Permainan Truth or Dare ini dilengkapi Spin Wheel yang di desain sendiri menggunakan kardus dan kertas origami. Lingkaran Spin berdiameter 18cm, segitiga berukuran 18cm, persegi panjang berukuran 24 cm. Semua bagian disatukan menggunakan lem tembak dan diberi alas yang terbuat dari kardus dengan bentuk persegi ukuran 19,5 x 24cm. Spin Wheel dibuat untuk menentukan pemain harus mengambil kartu Truth atau Dare.

### **Evaluasi Media Truth or Dare**

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa penilaian yang bisa dijadikan evaluasi untuk kedepannya, diantaranya :

1. Pertama, gambar pada kartu terlihat pecah atau blur, sehingga perlu digunakan gambar beresolusi tinggi dan printer yang mendukung hasil cetak tajam.
2. Kedua, kertas petunjuk permainan hanya menggunakan HVS biasa yang tembus pandang, sehingga solusinya adalah menggunakan kertas tebal seperti art paper atau melaminasi lembar petunjuk tersebut.
3. Ketiga, alat spin yang masih berupa kardus polos tanpa sampul perlu disempurnakan tampilannya agar lebih menarik dengan cara menyampul atau menghiasnya.
4. Keempat, tata letak kata-kata pada petunjuk permainan belum diatur secara justify atau rata tengah sehingga terlihat kurang rapi dan perlu diatur ulang dengan format yang seragam.
5. Kelima, kartu permainan yang terlalu tipis dan mudah rusak sebaiknya dicetak di bahan yang lebih kokoh seperti karton tebal atau dilaminasi agar lebih tahan lama dalam penggunaan.

### **Manfaat Media Truth or Dare**

Adapun 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. 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.

## **Keunggulan dan Kelemahan Media Truth or Dare**

### ***Keunggulan Media Truth or Dare***

Berdasarkan pengamatan selama proses permainan Truth or Dare didapatkan hasil berupa keunggulan sebagaimana berikut :

1. Media Truth or Dare terbukti dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak merasa mudah bosan karena pembelajaran ini tidak terkesan monoton dan menarik.
2. Media Truth or Dare melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa. Selain itu media ini dapat melatih kerjasama siswa jika dilakukan secara berkelompok dan memicu siswa menjadi terbaik diantara siswa lainnya.
3. Media Truth or Dare praktis dan bisa dibawa kemana-mana. Pemberian tempat kartu memudahkan kartu agar tidak hilang sehingga dapat dimainkan dimanapun.
4. Pertanyaan atau tantangan dalam kartu Truth or Dare meliputi pertanyaan yang mengandung kemampuan segi pengetahuan dan keterampilan.

### ***Kelemahan Media Truth or Dare***

Selain keunggulan media Truth or Dare ini memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan :

1. Belum ada peraturan khusus jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan Truth atau tantangan Dare
2. Jika guru kurang berpengalaman dalam pengkondisian kelas, akan menimbulkan keributan yang dapat mengganggu proses pembelajaran lain.
3. Jika guru tidak dapat manajemen waktu dengan baik, permainan ini akan terasa lama dan tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai(Yekti Utami, n.d.).

## **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan media pembelajaran Truth or Dare dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran PAI. Siswa menjadi tidak mudah bosan karena pembelajaran ini melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa. Namun perlu diperhatikan kurangnya pengalaman guru dalam pengondisian kelas dan manajemen waktu dapat menjadi penghambat dalam pelaksanaannya.

Sarannya bagi guru atau sekolah agar Truth or Dare ini dapat dijadikan media dalam melaksanakan pembelajaran PAI di sekolah. Bagi peneliti selanjutnya untuk memperhatikan evaluasi media yang dilakukan dikarenakan media ini belum sempurna.



## Daftar Pustaka

- Al Ghani, Y. I., Susanto, H., & Ikhwan, A. (2023). Pendidikan Agama Islam: Problematika dan Tantangan. In *Katalog Buku STAI Muhammadiyah Tulungagung*.
- Azwar, A. (2024). Tantangan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam dan Strategi Pengembangannya dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Masa Depan. *Jurnal Al-Mufidz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 121–142. <https://doi.org/10.18860/jpai.v8i1.15222>
- Delsi, K., Sulistri, E., & Mayasari, D. (2024). Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7035>
- Firstya Adji, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024. In *Doctoral dissertation, UIN Surakarta*.
- Isnanita, N., & Rakhmawati, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(4).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95-105>
- Prasetyo, O. B., Ahyani, S., & Hasan, A. F. (2024). Penanaman nilai-nilai moderasi Islam dalam menanggulangi radikalisme di pondok pesantren. Salafiyah Shirothul Fuqoha'Gondanglegi Malang. *Jurnal SOLMA*, 13(3), 2391–2403. <http://repository.uin-malang.ac.id/22823/>
- Rahma, M. A., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Tarbiyyatul Arifin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3754-3765. <http://repository.uin-malang.ac.id/20704/>
- Rofah, A. N., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh media kartu kata terhadap keterampilan literasi bahasa peserta didik sekolah dasar Islam terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556–7562.
- Wahid, L. A., & Hamami, T. (2021). Tantangan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam dan Strategi Pengembangannya dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Masa Depan. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1). <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpai/article/view/15222>
- Yekti Utami, H. (n.d.). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*.

## Gambar

**Gambar 1.1** Kartu Truth



**Gambar 1.** Cover kartu Truth; **Gambar 2.** Pertanyaan kartu Truth

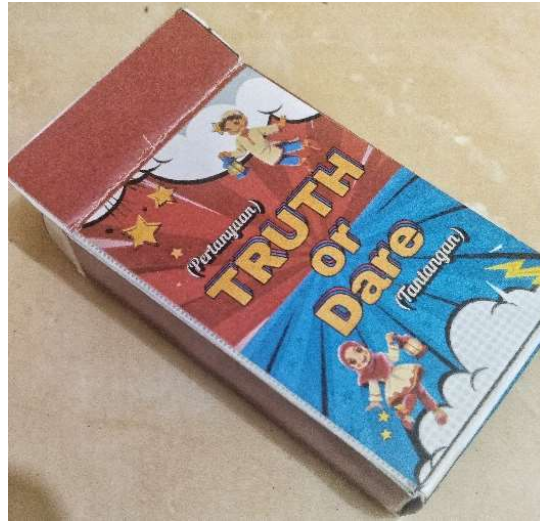
Sumber: kamera

**Gambar 1.2** Kartu Dare

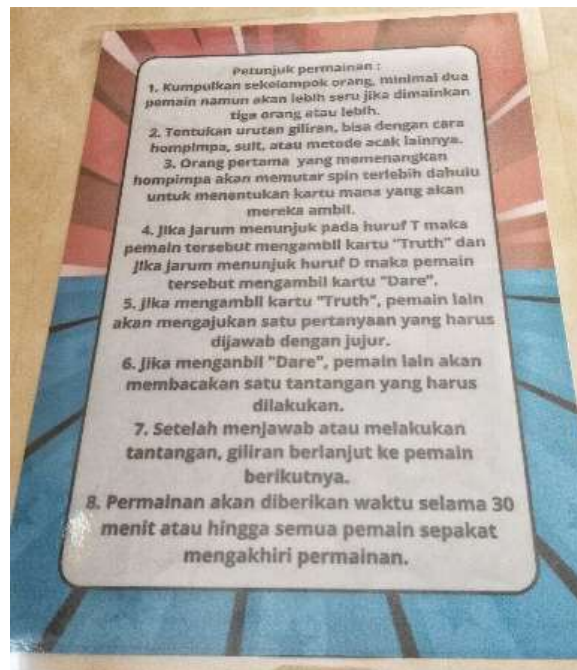


**Gambar 1.** Cover kartu Dare; **Gambar 2.** Tantangan kartu Dare

Sumber: kamera

**Gambar 1.3** Tempat Kartu Truth or Dare

Sumber: kamera

**Gambar 1.4** Petunjuk Permainan Truth or Dare

Sumber: kamera

**Gambar 1.5** Spin Wheel



Sumber: kamera