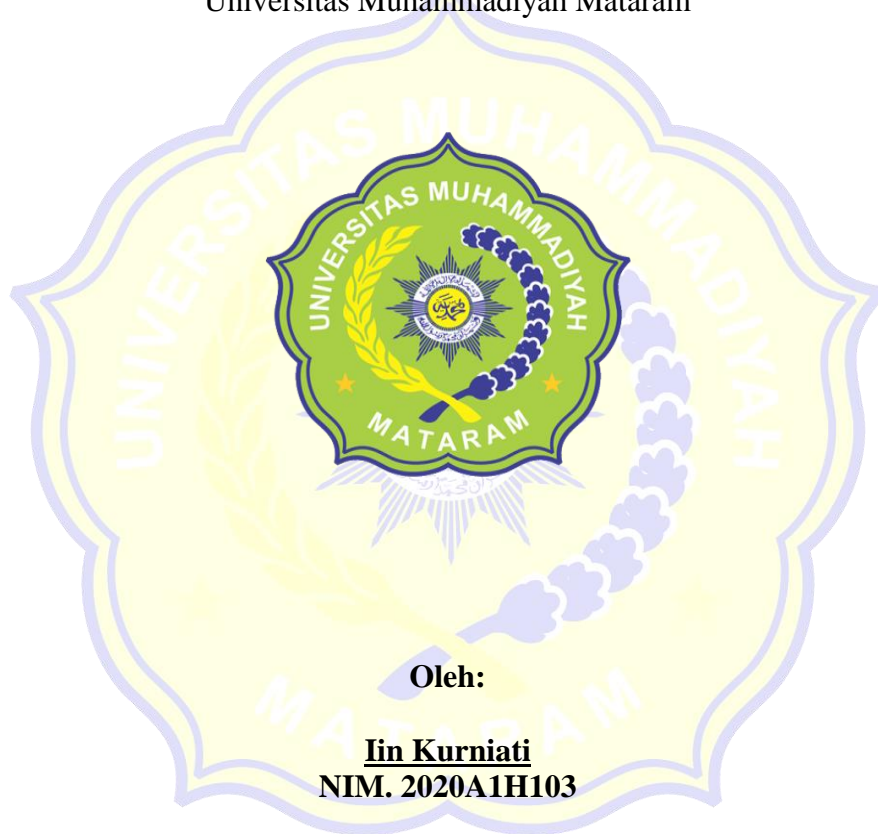


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 2 SEDAU  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjanah Strata (S1) Pada (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TURTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA PADA KELAS V SD  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 2023

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**



Sintayana Muhandini, M.Pd  
NIDN. 0823078802



Arapan Islami Bilal, M.Pd  
NIDN. 0806068101

**Menyetujui**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Prodi Studi**



Harisulrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DI KELAS V SDN  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Skripsi Atas Nama Iin Kurniati Telah Dipertahankan Didepan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 4 Maret 2024

**Dosen Penguji**

1. Sintayana Muhardini, M. Pd. (Ketua Penguji)  
NIDN. 0823078802
2. Sukron Fujiaturrahman, M. Pd. (Anggota Penguji I)  
NIDN. 0827079002
3. Baiq Desi Milandari, M. Pd. (Anggota Penguji II)  
NIDN.0808128901

**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



**Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si**  
NIDN. 0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bahwa :

Nama : Iin Kurniati

Nim : 2020A1H103

Alamat : Jln. Kali Beryok Lingkungan Bebidas

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Tahun Pelajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strarta Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Iin Kurniati

2020AIH103



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IIN KURNIATI  
NIM : 2020A14103  
Tempat/Tgl Lahir : NUNGGI, 29 OKTOBER 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085 333 219 871  
Email : iinkur764@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V  
SDN 2 BEDAU TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 15 Maret 2024

Penulis



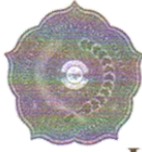
IIN KURNIATI  
NIM. 2020A14103

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IIN KURNIATI  
NIM : 2020A1H103  
Tempat/Tgl Lahir : NUNGGI, 24 OKTOBER 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 333 214 871  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 2 SEDAU TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 15 Maret .....2024  
Penulis



IIN KURNIATI  
NIM. 2020A1H103

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

*“Memulai Dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan Dengan Penuh Keikhlasan, Menyelesaikan Dengan Penuh Kebahagiaan”*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam kehidupan saya, diantaranya:

1. Terimakasih kepada ALLAH SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat.
2. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Ayahanda ( Jaenudin ) dan Ibundaku tercinta ( Halimah ) yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing dan menyayangi saya, mencintai serta tidak pernah letih untuk membiayai hidup dan Pendidikan saya mereka rela bekerja keras dan banting tulang demi membiayai saya untuk menempuh Pendidikan. Mereka yang selalu menjadi pahlawan dalam jiwa saya, terimah kasi atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya semoga ALLAH SWT selalu melindungi kalian dan semoga sehat selalu, yang mampu membuat saya pada titik ini.
3. Teruntuk Kakak-kakakku, Abang-abangku dan Adikku Tercinta. Budiman, Nurfidah, Ibrahim, Martiah, Nurfatimah, Terimakasih karena sudah sering memberikan motivasi dan dukungan untuk meraih cita-cita ini, berkah doa kalian saya tidak bisa sampai pada titik sekarang ini.
4. Teruntuk keluarga besarku terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu.
5. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik, dan mengajarkan saya. Terima kasih untuk jasa-jasanya selama ini yang tidak mampu terbalaskan, terutama untuk dosen pembimbing saya Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd dan bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd yang telah sabar membimbing saya, sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dalam waktu yang tepat, ilmu yang kalian berikan tidak akan terhenti dan In Sya Allah akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.



6. Teruntuk sahabat ku tercinta Indah Pratiwi, terima kasi sudah menjadi patner terbaik saya yang sudah membantu saya dan membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini, yang selalu sabar menghadapi sikap saya, dan selalu sabar memberi tau saya mana yang baik dan mana yang salah patner dari segala hal suka duka selalu Bersama.
7. Teruntuk anak kos Pak Irfan, terima kasih sudah memberikan saya semangat, sehingga saya bisa sampai pada ketitik sekarang.
8. Teruntuk anak PGSD kelas C, teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan do'a, saya ucapkan terima kasih banyak, kalian hebat, baik, peduli kepada sesama.
9. Teruntuk aplikasi Tik Tok dan Instagram, terima kasih sudah menjadi teman penghibur saya di kala saya gabut, di kala saya sedih, di kala saya stress, pokoknya kamu merupakan aplikasi yang bisa membuat saya terasa kehilangan rasa pusing dan stress.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia lemah tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tahun Pelajaran 2023/2024”**, sebagai syarat peneliti untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab., MA, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar., M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah., M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Sintayana Muhardini., M.Pd sebagai pembimbing I
5. Bapak Arpan Islami Bilal., M.Pd sebagai pembimbing II
6. Semua Dosen PGSD yang tak hentinya memberikan ilmu

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penulisan rencana penelitian ini.

Mataram, 4 Maret 2024  
Peneliti

Iin Kurniati  
Nim: 2020A1H103

Iin Kurniati 2020A1H103. **Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tahun Pelajaran 2023/2024.** Skripsi : Universitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1 : Sintayana Muhardini, M.Pd**

**Pembimbing 2 : Arpan Islami Bilal, M.Pd**

### **ABSTRAK**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pengembangan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah 4-D. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji kevalidan dilakukan oleh para ahli media dan materi kepraktisan dilakukan pada kelas 5 dilakukan oleh 16 peserta didik dan uji keefektifan dikelas 2 dilakukan oleh 21 peserta didik di SDN 2 Sedau. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 89.95 “sangat valid” dan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 91.42 “sangat valid”, hasil uji coba lapangan menghasilkan skor rata-rata pretest : 148, skor post-test : 294 meningkatkan pemahaman siswa yang menunjukkan siswa setelah menggunakan media kartu *truth or dare*, kemudian untuk N-Gain skor mendapatkan 0,74% yang dimana apabila dimasukkan ke dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria “sangat efektif”.

**Kata Kunci :Pengembangan, Media Kartu *Truth Or Dare* Bahasa Indonesia.**

*Iin Kurniati 2020A1H103. Development of Truth Or Dare Card Media to Improve Student Understanding in Indonesian Language Learning for Class V in the 2023/2024 School Year. Thesis: Muhammadiyah Mataram University.*

*Supervisor 1: Sintayana Muhardini, M.Pd*

*Supervisor 2: Arpan Islami Bilal, M.Pd*

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop truth or dare card media to increase students' understanding of Indonesian language learning in grade 5 in the 2023/2024 school year. The type of research used by researchers is 4-D. In this development research, media experts carried out a validity test. Practicality material was carried out in class 5, which 16 students conducted, and an effectiveness test in class 2 was conducted by 21 students at SDN 2 Sedau. Based on the results of validation from media experts getting an average score of 89.95, "very valid," and the results of validation from material experts getting an average score of 91.42, "very valid," the results of the field trial produced an average pretest score: 148, post-test score: 294 increase student understanding which shows students after using truth or dares card media, then for N-Gain the score gets 0.74% which when put into qualitative data is included in the criteria "very effective."*

**Keywords:** *Development, Indonesian Truth Or Dare Card Media.*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PELAYANAN  
P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
Humaira, M.Pd  
NIDN. 0803048601

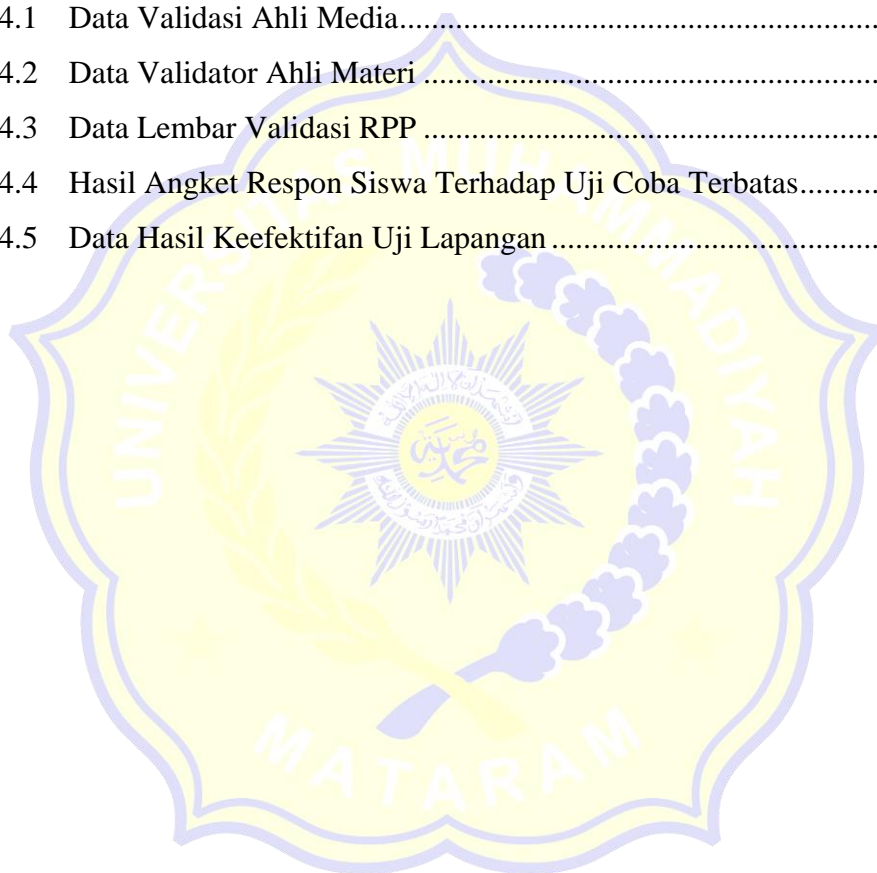
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
1.6 Batasan Oprasional.....	6
1.7 Pengembangan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Penelitian yang Relevan .....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	15

2.2.4 Media <i>Truth Or Dare</i> .....	16
2.2.5 Tujuan Media <i>Truht Or Dare</i> .....	19
2.2.6 Hakikat Hasil Belajar .....	20
2.2.7 Media Kartu <i>Truth Or Dare</i> .....	24
2.2.8 Pemahaman Kongnitif Siswa .....	27
2.3 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>32</b>
3.1 Model Pengembangan .....	32
3.2 Prosedur Pengembangan .....	34
3.3 Uji Coba Produk.....	39
3.4 Subjek Uji Coba .....	40
3.5 Jenis Data .....	40
3.6 Instrumen Pengmpulan Data .....	41
3.7 Angket / <i>kuesioner</i> .....	41
3.8 Tes .....	47
3.9 Observasi.....	47
3.10Metode Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENGMBANGAN</b> .....	<b>52</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	52
4.2 Desain Produk .....	54
4.3 Validasi Desain .....	54
4.4 Pembahasan.....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>63</b>
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	42
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	43
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....	44
Tabel 3.4	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	46
Tabel 3.5	Kriteria Angket Respon Siswa .....	50
Tabel 3.6	Kriterial Gain Score Ternormalisasi .....	50
Tabel 4.1	Data Validasi Ahli Media .....	55
Tabel 4.2	Data Validator Ahli Materi .....	56
Tabel 4.3	Data Lembar Validasi RPP .....	57
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Uji Coba Terbatas .....	58
Tabel 4.5	Data Hasil Keefektifan Uji Lapangan .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagang Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Model Pengembang ADDIE .....	33





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Validasi Media

Lampiran 2 Angket Validasi Materi

Lampiran 3 Angket Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lampiran 4 Lembar RPP

Lampiran 5 Soal Post-Test

Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Di SDN 2 Sedau



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada umumnya dalam kehidupan manusia sehari-hari tidak lepas dari dunia Pendidikan, setiap individu pasti membutuhkan Pendidikan, oleh karena itu dengan adanya Pendidikan individu melakukan aktivitas belajar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan tingkah laku seseorang disebabkan karena adanya timbal balik antara individu dengan lingkungan. Proses kegiatan belajar diharapkan terjadi timbal balik antar guru dan siswa hubungan guru dan sumber belajar. Kegiatan belajar dikatakan berhasil mencapai efektif apabila terjadi perubahan mental siswa guna mendorong keinginan untuk lebih giat belajar, tingkah laku pada siswa, perubahan tingkah laku tersebut dapat terjadi jika selama belajar siswa melakukan aktivitas berupa aktivitas fisik, mental dan batin.

Kemampuan dasar sangat diperlukan di tingkat sekolah dasar terutama dalam peningkatan pemahaman siswa pada pengembangannya, anak usia sekolah dasar cenderung aktif bermain, memiliki kemampuan untuk berfikir kritis yang mampu terpengaruh oleh lingkungan sekolah maupun sosial, oleh karena itu proses pembelajaran di sekolah dasar harus diusahakan lebih kreatif agar tercipta suasana asik dan mengasikkan sehingga dapat membuat siswa aktif sekaligus menyenangkan dalam menerima pembelajaran. Untuk itu guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar, belajar sambil

bekerja, prinsip belajar sambil bermain, dan prinsip keterpaduan (Depdikbud, 1995; 1-2)

Guru dapat disamakan sebagai pemandu perjalanan yang berpengetahuan dan berpengalaman, yang diberi tanggung jawab untuk memastikan perjalanan pendidikan yang lancar bagi siswa. Berbagai faktor antara lain motivasi, kematangan, kemampuan membaca, hubungan guru-siswa, keterampilan verbal, rasa aman, serta keterampilan komunikasi dan interaksi guru, berpengaruh signifikan terhadap proses belajar siswa. Proses belajar manusia dapat didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau psikologis yang terjadi melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan, yang mengarah pada modifikasi pengetahuan dan sikap. Perubahan ini selalu bertahan lama. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam memfasilitasi proses belajar siswa serta mempengaruhi sikap dan perilakunya. (Suprihatin: 2015: 12).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal peneliti di lapangan dengan guru kelas 5 SDN 2 Sedau pada hari senin, 23 Oktober 2023. Keterangan diperoleh bahwa dalam pembelajaran, guru terpaku pada metode pembelajaran yang monoton, guru juga lebih banyak menggunakan metode demonstrasi, ceramah dan kurang menggunakan media, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam tanya jawab, cepat merasakan bosan dan tidak fokus dalam menerima pembelajaran. Ini bisa dilihat dari hasil nilai yang didapatkan sebelumnya pada tahun lalu dengan nilai dibawah KKM 70% pemahaman siswa masih kurang khususnya dalam pembelajaran bahasa

Indonesia kurang efektif sehingga proses pemilihan media pembelajaran harus diadakan dan disesuaikan dengan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan hal lain yang terkait dengan pembelajaran.

**Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajar Siswa SDN 2 Sedau**

Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa	KKM> (70)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
V	75,33	21	15	6

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu inovasi atau sesuatu yang menarik untuk bisa meningkatkan pemahaman siswa, maka guru perlu membuat inovasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu *truth or dare* yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani (Taringan & Saskia; Vijayata & Isnawati, 2022). Pemanfaatan media kartu *truth or dare* memberikan beberapa keuntungan. Pertama, menumbuhkan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Kedua, secara aktif melibatkan siswa dalam permainan, dengan guru mengambil peran sebagai hakim, motivator, dan fasilitator. Selain itu, suasana kompetitif selama pertandingan berfungsi sebagai katalis bagi siswa untuk berusaha mencapai keunggulan dan mengungguli rekan-rekan mereka. Tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi perolehan kompetensi dasar bagi siswa. Salah satu kelemahan penggunaan media kartu *truth or dare* adalah jika keahlian dalam pengelolaan kelas terbatas, maka dapat menimbulkan gangguan yang menghambat proses pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media Kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDN 2 Sedau Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar blakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan kevalidan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau!

2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau!
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau!

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah sumber belajar bahasa Indonesia yang dirancang khusus untuk anak kelas V SD. Bentuknya berupa bahan ajar yang berkaitan dengan tata bahasa dan kosa kata. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran diharapkan memenuhi standar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar.
2. Materi yang disampaikan adalah tentang penjelasan yang berkaitan dengan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media kartu *truth or dare*. Didalamnya berisi pertanyaan yang dijawab 'YA' atau 'TIDAK' dengan menggunakan kartu.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan media kartu *truth or dare* dengan desain yang semenarik mungkin dan menggunakan pertanyaan yang

bagus dan bisa di jawab oleh siswa agar siswa lebih fokus dengan pertanyaan yang guru berikan dan senang untuk belajar.

5. Program kartu *truth or dare* berupa produk yang berbentuk kartu yang berisi pertanyaan yang menarik bagi siswa.

## 1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Pengembangan media yang digunakan adalah pengembangan media kartu *truth or dare* dengan menggunakan model kartu yang berisi pertanyaan.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi penelitian dibatasi pada tema 5 Ekosistem, sub tema 3 pembelajaran 6 kelas 5 SD.
- b. Penelitian diuji cobakan pada siswa kelas 5 di SDN 2 Sedau.
- c. Penelitian pengembangan ini membahas hingga efektivitas media dan respon ketertarikan siswa terhadap media.
- d. Produk pengembangan peneliti sediakan 1 media kartu *truth or dare*.

## 1.6 Batasan Oprasional

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media pembelajaran *truth or dare* buku sebagai berikut:

1. *Truth or dare* adalah sebuah kartu yang ketika dibuka bisa menampilkan pertanyaan.

2. Pengajaran bahasa Indonesia menekankan pada pengembangan keterampilan membaca siswa agar dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien.
3. Media kartu *truth or dare* adalah sebuah permainan pesta yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara mainnya pun sangat sederhana, yakni pemain diberi pilihan jujur atau tantangan yang di tentukan oleh pemain lain.
4. Pemahaman yang didapatkan siswa dalam permainan *truth or dare* ini adalah bisa bersikap jujur.
5. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa Indonesia. Ia juga dikenal sebagai Melayu. Bahasa Indonesia secara resmi diadopsi setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Konstitusi juga mulai berlaku sehari setelahnya. Bahasa Indonesia diakui sebagai bahasa kerja resmi di Timor Leste.

### **1.7 Pengembangan**

Pengembangan mengacu pada proses mengubah atau mengartikulasikan spesifikasi desain menjadi atribut nyata. Pembangunan khususnya mengacu pada proses penciptaan sumber daya pendidikan untuk tujuan pembelajaran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bics Al Hibra dan Ady Soejoto (2016) dengan judul “pengembangan media truth or dare untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SD”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kualitas media ditentukan oleh evaluasi dan validasi oleh profesional media, menggunakan data yang dikumpulkan dari kuesioner respon siswa yang dibagikan kepada kelompok siswa uji coba terpilih. Respon siswa pada komponen kelayakan pertama yaitu penilaian kualitas konten dan tujuan mencapai nilai sempurna 100%. Begitu pula dengan komponen kelayakan kedua, yaitu penilaian kualitas pembelajaran, juga mendapat nilai sempurna sebesar 100%. Namun skor rata-rata untuk komponen kelayakan kualitas teknis sedikit lebih rendah yaitu 96,25%. Secara keseluruhan ketiga komponen kelayakan menghasilkan persentase sebesar 98,75% yang menunjukkan bahwa permainan Truth and Dare sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bics Al Hibra dan Ady Soejoto yaitu sama-sama meneliti pengembangan dan perancangan media pembelajaran truth or dare dan sama-sama menggunakan materi tematik. Sedangkan perbedaannya pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, sekolah, kelas, tema dan sub tema yang berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hibra (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Bank meningkatkan pemahaman siswa pada kelas 5 SD”, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konten akademik pada tingkat sekolah dasar kelas 5 dengan mengembangkan permainan Truth and Dare sebagai alat pendidikan menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Permainan ini mengintegrasikan keterampilan dasar mengartikulasikan pemahaman siswa. Media permainan ini diharapkan dapat menjadi solusi kesulitan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran. Tujuan dari media permainan Truth and Dare adalah untuk memfasilitasi pengalaman belajar mengajar yang menarik di kelas, sebagai alat pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Permainan Truth and Dare membedakan dirinya dari permainan sebelumnya dengan menampilkan serangkaian kartu berbeda yang berkisar pada konsep Truth Or Dare. Kartu Kebenaran terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban pasti “benar” atau “salah”, tetapi kartu Tantangan memerlukan jawaban yang memberikan penjelasan atau penjabaran. Meskipun demikian, nilai poin yang diberikan untuk menjawab dengan benar berbeda-beda antara kartu Kebenaran dan kartu Tantangan, sehingga menimbulkan rasa tantangan bagi siswa untuk mendapatkan jenis kartu dengan nilai poin tertinggi.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Hibra, yaitu sama-sama meneliti pengembangan media kartu *truth or dare*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, kelas, dan juga desain media nya berbeda, pada penelitian media truth or dare yang dilakukan oleh Hibrah menggunakan bahan kardus sedangkan saya menggunakan media kartu truth or dare menggunakan bahan dari kertas manila.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Prafianti (2015 :81) Penerapan permainan *Truth Or Dare* sebagai media pembelajaran di kelas 5 SD bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Uji coba yang dilakukan terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa penggunaan permainan ini menghasilkan skor ketuntasan pretest sebesar 46,67% dan skor ketuntasan posttest meningkat sebesar 93,33%. Jika penelitiannya berkaitan dengan pengembangan permainan *Truth Or Dare* sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia, kontennya meningkatkan pemahaman siswa. Penerapan permainan Truth Or Dare telah menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai yang memuaskan. Menurut penelitian Prafianti (2015), media game Truth Or Dare dinyatakan sah, praktis, dan berhasil sebagai media pembelajaran. Hal ini berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Prafianti, yaitu sama-sama meneliti pengembangan media kartu *truth*

*or dare*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada materi yang berbeda, lokasi penelitian dan kelas.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘perantara’ jadi secara Bahasa, media berarti pengantar atau perantaran. AECT (*Association of Education and Communication Tecnology*) memberi batasan tentang media segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi Sukiman, (2012:28). Media berfungsi sebagai penyalur atau penyampai antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (1971) sebagaimana dikutip dalam Arsyad (2016:3), media dapat diartikan sebagai individu, materi, atau peristiwa yang menghasilkan keadaan yang memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dalam proses belajar mengajar biasanya dicirikan sebagai instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan membangun kembali informasi visual atau vokal. Arsyad (2016:30).

Menurut Sanjaya dalam Haryono (2015:47), pandangan lain mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat lunak yang memuat pesan. Falahudin (2014:110) mengartikan media pembelajaran sebagai alat pengajaran yang dimanfaatkan sebagai alat bantu visual, seperti foto, model, grafik, atau benda berwujud. Alat dalam contoh ini bertujuan

untuk menawarkan pengalaman nyata, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Sadiman, dkk. (2014: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran mengacu pada media apa pun yang digunakan untuk mengirimkan sinyal dari pengirim ke penerima, dengan tujuan merangsang proses kognitif, emosi, minat, atau fokus siswa, sehingga memudahkan proses pembelajaran.

Rusman, dalam karyanya yang terbit pada tahun 2012, tepatnya pada halaman 46. Media merupakan salah satu alat yang dapat memudahkan dan mengefektifkan proses bisnis. Setiap individu tentu menginginkan keberhasilan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Media adalah sarana yang digunakan untuk menyebarkan materi pendidikan atau menyampaikan pesan.

Evaluasi media tidak didasarkan pada tingkat kerumitannya, melainkan pada kegunaan dan kontribusinya dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan proses pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2010, hal.4). Tella (Norsalisa et al., 2013, p.15) berpendapat bahwa tidak adanya dukungan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, menyebabkan lingkungan belajar yang kurang menarik dan monoton, sehingga menghambat kemampuan anak untuk belajar. perkembangan. Kurangnya motivasi dan keterbatasan imajinasi siswa menghambat kemampuan belajar mereka, sehingga menimbulkan persepsi bahwa sains itu menantang. Akibatnya, hal ini menurunkan semangat mereka untuk mempelajari sains.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampaian pesan dari penyampai kepada penerima. Alat ini mempunyai kemampuan merangsang proses kognitif, emosi, minat, dan fokus siswa terhadap isi pembelajaran.

### **2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut (Azhar Arsyad, 2006: 21) dapat diartikan media berguna sebagai perantara alat bantu dalam proses mengajar dan menciptakan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Media memiliki fungsidan tugasnya masing-masing yang mempunyai tujuan yang sama, beberapa di antaranya adalah membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Sebagai sarana untuk mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan kepada khalayak sebagai sarana informasi kepada masyarakat. Artinya bahwa fungsi media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan gaya indera sebagai sarana untuk mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan kepada yang membutuhkan.

Fungsi media pembelajaran menurut (Hujar, 2013: 7) berfungsi mengatasi masalah dengan dihadirkan berbagai solusi dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah keterbatasan terlebih pada siswa dengan mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkret serta mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak. Artinya bahwa fungsi media yaitu guna mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran.

Selama fase awal penelitian dan pengumpulan data, muncul permasalahan yang dapat diukur: siswa menunjukkan berkurangnya

antusiasme dan fokus saat mendengarkan penjelasan guru. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam aktivitas menyendiri dan percakapan dengan teman yang lebih menyenangkan, dibandingkan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa siswa kurang menunjukkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Terlihat sebagian besar siswa tidak aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hanya sejumlah kecil siswa yang bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok. Pada tahap kedua yang disebut tahap perencanaan, peneliti menilai konsep materi solusi dan memutuskan untuk membangun item media kartu gambar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Selanjutnya dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk hingga tahap selanjutnya yaitu penilaian keaslian produk media. Hasil pemeriksaan validator materi dan praktisi memperoleh nilai sebesar 91,77% sehingga masuk dalam kategori "Valid". Pada penilaian validator dan praktisi media memperoleh skor sebesar 94,67% sehingga masuk dalam kategori "Valid". Pada tahap selanjutnya yang disebut tahap revisi, validator media meminta kartu gambar untuk ditingkatkan daya tahannya dengan menggunakan kertas yang lebih tebal dan laminasi yang lebih rapi. Selain itu, ukuran tulisan dan gambar harus dibuat konsisten.

Menurut sudut pandang para ahli, tugas media adalah mengurangi kendala yang disebabkan oleh terbatasnya ruang. Hal ini dicapai dengan menawarkan banyak cara untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan persepsi sensorik. Sebagai sarana penyampaian pendapat, pemikiran, dan gagasan.

### 2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana (2010: 2) sebagai berikut:

1. Seorang pendidik diusahakan semaksimal mungkin membuat siswa merasa nyaman dengan pelajaran dan dengan sendirinya siswa akan termotivasi dan menumbuhkan keinginan untuk belajar.
2. Pendidik harus memiliki kecerdasan dan kecerdikan yang luar biasa agar dapat menyampaikan makna ilmu secara efektif kepada siswa selama proses pembelajaran, memudahkan pemahaman yang lebih baik dan memungkinkan siswa mencapai tingkat penguasaan yang lebih tinggi dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan memasukkan media ke dalam pengajaran adalah untuk memfasilitasi pengajaran dan melibatkan siswa. Dengan menarik perhatiannya, media dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk mendengarkan penjelasan guru, mengamati, melakukan, dan menunjukkan.

Arsyad (2002:26) menguraikan keuntungan memasukkan media ke dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media alat peraga dapat meningkatkan kejelasan penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media alat peraga digunakan untuk meningkatkan dan memusatkan perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Mereka



memfasilitasi hubungan langsung antara siswa dan lingkungannya dan mendorong pembelajaran mandiri berdasarkan kemampuan dan minat individu.

3. Media pengajaran mempunyai kemampuan untuk melampaui batasan yang dikenakan oleh panca indera, serta batasan tempat dan waktu.
4. Alat peraga memudahkan siswa dalam memperoleh pengalaman umum berkaitan dengan gejala atau kejadian disekitarnya. Mereka juga memungkinkan hubungan langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut berbagai pendapat para ahli, media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menumbuhkan motivasi belajar, memfasilitasi interaksi dan menjalin hubungan yang lebih dekat antara siswa dan lingkungannya. Selain itu, dapat membantu mengatasi kendala yang disebabkan oleh indera, ruang, dan waktu.

#### **2.2.4 Media *Truth Or Dare***

##### **1. Pengertian Media *Truth Or Dare***

Soeparno (dalam Djuanada, 2006: 94) mengartikan permainan sebagai kegiatan yang memungkinkan individu mengembangkan kemampuan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Menurut Klippert (2006), permainan memfasilitasi pembelajaran mandiri, kelompok, dan tim. Oleh karena itu, belum ada ilmuwan yang berhasil merancang definisi pasti untuk konsep keterlibatan manusia dalam bermain game, yang sudah

ada sebelum adanya budaya. Padahal, budaya itu sendiri bermula dari praktik bermain game.

Permainan dapat berfungsi sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan khusus siswa. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat, serta dapat memberikan informasi, kesenangan, dan membantu mengembangkan imajinasi anak. Permainan memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan dorongan kreatif mereka dan mengeksplorasi objek dan kesulitan dari perspektif baru. Mereka mendorong siswa untuk menemukan penerapan alternatif untuk berbagai hal dan membangun hubungan baru antara berbagai elemen.

Selain itu, bermain memungkinkan individu untuk melatih pemikiran dan perilaku imajinatifnya, yang erat kaitannya dengan peningkatan kreativitas anak (Mulyadi, 2004). Ismail (2011:14-15) mengartikan permainan sebagai aktivitas menyenangkan yang dapat berfungsi sebagai metode atau alat pengajaran. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemahiran bahasa, kemampuan kognitif, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, permainan berfungsi sebagai sarana bersosialisasi dan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, kelompok, atau tim untuk meningkatkan keterampilan dan bakatnya. Hal ini dapat dilakukan dengan atau tanpa

menggunakan alat, dan permainan bertujuan untuk memberikan informasi, kesenangan, dan menumbuhkan imajinasi siswa.

Permainan yang dirancang dalam penelitian ini berbentuk permainan truth or dare. Sebagaimana dikemukakan oleh Cahyono (2011:14-15), ungkapan "*Truth or Dare*" dalam bahasa Inggris mengacu pada permainan yang melibatkan mengatakan kebenaran atau melakukan tugas yang berani. *Game Truth or Dare* merupakan versi modifikasi dari game *Truth or Dare* asli. Permainan Truth or Dare merupakan permainan yang sangat populer dan dinikmati oleh semua kalangan umur, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Permainan ini membutuhkan minimal dua peserta yang harus menentukan pilihan antara menjawab pertanyaan dengan jujur (Truth) atau menyelesaikan tantangan yang diberikan pemain lain (Dare).

Hibra (2016) mengemukakan bahwa pemanfaatan bahasa permainan Truth or Dare sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar. Permainan Truth or Dare merupakan kegiatan kelompok yang melibatkan penggunaan dua jenis kartu: kartu Kebenaran dan kartu Tantangan. Kartu Kebenaran menyajikan pertanyaan yang memerlukan jawaban "Salah" atau "Benar", sedangkan kartu Tantangan menyajikan petunjuk yang menuntut jawaban berupa penjelasan atau penjelasan disertai alasan. Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Herliani (2016: 233), teknik pembelajaran Truth or Dare yang melibatkan pencarian solusi kartu merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan mendorong kreativitas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan Truth or Dare merupakan suatu permainan berkelompok dimana terdapat kartu Kebenaran dengan pertanyaan yang memerlukan jawaban “Salah” atau “Benar” dan kartu Tantangan dengan petunjuk yang memerlukan tanggapan berupa penjelasan atau pembenaran. digunakan. Game Truth Or Dare adalah pengalaman multimedia yang menggabungkan elemen visual dan fisik. Terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan berbagai tugas yang berkaitan dengan kepercayaan diri, dengan tetap menjaga esensi permainan. Permainan kartu Truth Or Dare diharapkan dapat berfungsi sebagai alat yang berharga bagi para guru, menumbuhkan kreativitas, kemahiran bahasa, pemikiran kritis, dan keterlibatan lingkungan.

### **2.2.5 Tujuan Media *Truth Or Dare***

Menurut rosyid, dkk (2019:109-110) Secara umum, kartu *truth or dare* dengan tujuan menjadi alat pembelajaran yang sangat baik. Berisi nasehat-nasehar praktis yang tepat sasaran, disajikan melalui penyajian kartu *truth or dare* (pertanyaan) dengan pertanyaan siswa dapat menjawab dengan baik dan benar. Materi pembelajaran kartu *truth or dare* siswa dapat memahami materi pembelajaran

Untuk menghindari terlalu bertele-tele klarifikasi dan fasilitas penyampaian pesan

- a. Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan kemampuan indera siswa dan guru.
- b. Dapat di manfaatkan dengan berbagai cara.

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran kartu *truth or dare* adalah untuk melibatkan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pengalaman multisensori yang memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dengan menyajikan informasi yang dapat dilihat dan berinteraksi secara visual oleh siswa.

## **2.2.6 Hakikat Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan capaian terukur yang diterima peserta didik sebagai penilaian setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil ini mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, serta mengukur perubahan dalam perilaku, emosi, pemikiran, dan kemampuan fisik mereka. Modifikasi pada elemen khusus ini biasanya tidak langsung terlihat, melainkan terwujud secara bertahap dalam jangka waktu yang lama dalam proses perolehan pengetahuan. Media pendidikan berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga meningkatkan materi pembelajaran dan mendorong perolehan pengetahuan bagi siswa. (Juhadi, 2021;43).

Hasil belajar mencakup berbagai aspek seperti pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, penghayatan, dan keterampilan, sebagaimana dikemukakan oleh Suprijono (Widodo & Lusi Widayanti, 2013:34). Selain itu, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan Lusi, hasil pembelajaran yang menjadi landasan penelitian kelas, sebagaimana

dikemukakan oleh Widayanti (2013), diwujudkan dalam bentuk keterampilan baru yang dikembangkan oleh siswa melalui partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar di lingkungan sekolah. mata pelajaran tertentu.

Sudjana (Firmansyah, 2015:37) mengartikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa pada saat menyelesaikan proses pembelajaran. Menurut Firmansyah (2015:37), peran guru dalam proses belajar mengajar adalah membantu penyebaran materi pendidikan, khususnya dengan menilai hasil belajar mengajar.

Komponen kunci dari hasil pembelajaran yang efektif mencakup penerimaan, keterlibatan aktif, penilaian yang cermat, pengorganisasian yang efisien, dan karakterisasi yang akurat. Variabel psikomotor meliputi persepsi, kesiapan, gerak terarah, gerak kebiasaan, gerak rumit, dan daya cipta.

Hasil belajar menurut pandangan di atas dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang diperoleh siswa sepanjang perjalanan belajar. Nilai-nilai tersebut ditunjukkan melalui perubahan pemahaman masing-masing lembaga pendidikan tentang apa yang dimaksud dengan keberhasilan proses pembelajaran. Namun penilaian terhadap capaian tersebut masih bertumpu pada kurikulum spesifik yang diterapkan, yang harus selaras dengan peraturan yang ditetapkan pemerintah pusat agar tercipta kesatuan pemahaman.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Menurut Munadi dan Rusman (2017, p. 130), ada dua jenis unsur yang muncul dari tantangan dalam proses belajar mengajar, yang berdampak pada mereka. Faktor-faktor ini meliputi:

### a. Faktor Internal

Menurut Facrudin (2000:52), faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri seseorang dan dapat mempengaruhi kinerjanya dalam melaksanakan pekerjaannya. Karakteristik kesulitan mengajar mempunyai dampak langsung terhadap prestasi belajar. Selain itu, epidemi yang terjadi saat ini telah menyebabkan terciptanya penyimpangan perilaku siswa, seperti menurunnya motivasi belajar mandiri. Tantangan yang mempengaruhi hasil pembelajaran mungkin timbul dari berbagai faktor:

- 1) Faktor Fisiologis
- 2) Faktor Psikologis
- 3) Psikomotor

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mengacu pada elemen yang berasal dari sumber eksternal individu dan berpotensi mempengaruhi kinerja. Faktor-faktor tersebut meliputi lingkungan fisik, sarana dan prasarana, insentif, suasana, kebijakan, dan prosedur administrasi. Dapat disimpulkan bahwa motivasi internal seorang guru mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan peningkatan kualitas siswa.

Proses belajar mengajar meliputi dimensi kognitif, emosional, dan psikomotorik yang menjadi kriteria penilaian prestasi belajar siswa. Ketiga faktor tersebut akan menunjukkan derajat keberhasilan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Bloom (Sudjana, 2011: 22) mengategorikan hasil belajar menjadi tiga ranah berbeda: kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Adapun rincian aspek tersebut ialah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Taksonomi Anderson seperti dijelaskan Arifin (2018: 21) mencakup ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Domain ini terdiri dari enam aspek berbeda: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai individu. Menurut beberapa ahli, sikap seseorang dapat diantisipasi apabila memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi. Guru kurang memperhatikan penilaian afektif. Guru mengevaluasi domain kognitif yang lebih luas. Siswa menunjukkan berbagai manifestasi perilaku hasil belajar afektif, termasuk perhatian selama perkuliahan, kepatuhan terhadap aturan dan peraturan, motivasi intrinsik untuk memperoleh pengetahuan, rasa hormat kepada guru dan teman sebaya, kebiasaan belajar yang efektif, dan interaksi



sosial yang positif. Berbagai kategori ada dalam ranah afektif sebagai hasil belajar. Klasifikasi berkisar dari tingkat dasar atau tidak rumit hingga tingkat rumit.

c. Ranah Psikomotor

Sebagaimana dikemukakan Dave (1967) dalam buku Budung (2018:43), hasil belajar psikomotorik dapat dikategorikan menjadi lima tahapan yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Penilaian psikomotorik dapat dilakukan melalui observasi. Penilaian psikomotorik digunakan untuk mengevaluasi hasil dan perkembangan pembelajaran psikomotorik.

Penelitian ini terutama berfokus pada unsur kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual.

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa dapat dinilai melalui berbagai dimensi, antara lain komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Ketiga faktor tersebut merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran.

### **2.2.7 Media Kartu *Truth Or Dare***

Pemanfaatan media kartu *truth or dare* memberikan beberapa manfaat. Pertama, menumbuhkan lingkungan kelas yang dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Kedua, secara aktif melibatkan siswa dalam permainan, dengan guru mengambil peran sebagai hakim, motivator, dan fasilitator. Terakhir, suasana kompetitif selama pertandingan berfungsi sebagai katalis bagi siswa untuk berusaha mencapai

keunggulan di antara rekan-rekan mereka. Tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi perolehan kompetensi dasar bagi siswa. Salah satu kelemahan penggunaan media kartu truth or dare adalah jika keahlian dalam pengelolaan kelas terbatas, maka dapat menimbulkan gangguan yang menghambat kemajuan pendidikan.

Untuk mengembangkan media kartu kebenaran atau tantangan, seseorang harus memanfaatkan alat Canva untuk mendesain kartu, merumuskan pertanyaan dan prinsip, dan kemudian mencetaknya.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan *Truth Or Dare*. Berdasarkan temuan survei yang dilakukan terhadap sampel 32 siswa, 83% di antaranya melaporkan pernah terlibat dalam permainan ini. Hal ini dimungkinkan karena Truth Or Dare merupakan permainan yang sering mereka ikuti. Media permainan *Truth Or Dare* dimanfaatkan dalam konteks edukasi seperti yang dikemukakan sebelumnya oleh Indayanti (2016), khususnya pada penelitian penerapan media permainan *Truth Or Dare* untuk mengajarkan pentingnya kesehatan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Indayanti (2016) menegaskan bahwa pemanfaatan media permainan sangat penting dalam mendorong siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran memberikan umpan balik sehingga meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform permainan interaktif ini, diharapkan siswa akan terlibat dalam pengalaman

belajar yang menyenangkan dan menstimulasi, sehingga meningkatkan penyerapan konten instruksional guru. Teori perilaku Skinner berpendapat bahwa memanfaatkan konsekuensi perilaku positif dapat secara efektif mengubah perilaku seseorang. Memberi siswa imbalan sebagai hukuman setelah turnamen akan memberi insentif kepada mereka untuk menunjukkan perilaku serupa di masa depan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Format permainan Truth Or Dare sangat cocok untuk memfasilitasi motivasi dan pemahaman siswa, terutama untuk konten yang melibatkan hafalan ekstensif, seperti Sistem Ekskresi pada Manusia. Menurut penelitian Hibra (2016), menganalisis banyak penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan permainan Truth Or Dare sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman topik dan meningkatkan hasil belajar. Permainan Truth Or Dare adalah permainan kelompok yang melibatkan penggunaan dua kartu: kartu Kebenaran dan kartu Tantangan. Kartu Kebenaran menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban "Salah" atau "Benar", sedangkan kartu Tantangan memiliki pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban dalam bentuk penjelasan atau pembenaran. Permainan ini mencakup koin yang satu sisinya diberi label "T" yang melambangkan "Kebenaran" dan sisi lainnya diberi label "D" yang melambangkan "Berani". Permainan dimulai dengan ritual hompimpa, dimana semua kelompok berpartisipasi untuk menentukan urutan permainan. Awalnya, kelompok akan melakukan proses seleksi acak untuk memilih kartu mana yang akan mereka

peroleh. Kelompok pemain akan diberikan waktu selama 15 detik untuk melakukan musyawarah dan memberikan tanggapan atas pertanyaan. Menurut Hibra (2016), imbalan bagi yang menjawab dengan benar kartu Kebenaran adalah 50 poin, sedangkan kartu Tantangan menawarkan imbalan maksimum 100 poin. Gagal menjawab pertanyaan menghasilkan poin nol.

Dapat disimpulkan bahwa media TOD penting untuk merangsang peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih asyik, interaktif, dan efektif. Dengan menggunakan media TOD ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik dikarenakan melibatkan beberapa kelompok yang saling tanya jawab dan tantang sehingga adanya interaksi timbal balik.

## **2.2.8 Pemahaman Kongnitif Siswa**

### **1. Pengertian Pemahaman Kongnitif**

Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman mengacu pada proses kognitif atau cara memahami atau menggenggam sesuatu. Menurut Benyamin S. Bloom, pemahaman mengacu pada kemampuan untuk memahami atau mengulangi informasi dengan menggunakan bahasa sendiri. Menurut H. A. Susanto (2015: 27), pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan mengartikulasikan pengetahuan atau informasi yang sudah dikenal dengan menggunakan bahasa sendiri. Sedangkan Ahmad (2014:35) mengartikan pemahaman berasal dari istilah “mengerti” yang mencakup berbagai konotasi, antara lain informasi yang luas, gagasan, pemikiran, mazhab, cara pandang, dan

pemahaman yang akurat. Pemahaman adalah kapasitas kognitif untuk memahami atau memahami makna suatu konsep atau ide tertentu.

Istilah “kognitif” berasal dari kata “kognisi” yang berarti proses pemahaman atau pemahaman. Dalam ranah kognisi, pemahaman mengacu pada proses memperoleh, mengorganisasikan, dan menerapkan pengetahuan. Dikutip dari Indrijati (2016) halaman 44. Basri (2018: 1) mengartikan kognitif sebagai kapasitas yang menekankan pada keterampilan yang berakar pada otak dan penting untuk melakukan tugas-tugas dengan berbagai tingkat kesulitan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kognisi adalah bakat yang berasal dari otak dan digunakan untuk menyelesaikan tugas secara berurutan.

Dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat para ahli di atas adalah untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa merupakan keterampilan yang berbasis otak dan digunakan untuk menyelesaikan tugas apapun secara bertahap maka pemahaman suatu kemampuan untuk memahami atau mengerti suatu hal yang dimaksud.

## **2. Kategori Pemahaman**

Dalam Kategori Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga tingkatan Yaitu Sebagai berikut:

- a. Pemahaman terjemahan yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
- b. Pemahaman penafsiran, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.

- c. Pemahaman estera polasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.

### 3. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya. (2006) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- b. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- c. Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- d. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- e. Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

### 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

#### 1) Faktor Interen

Secara khusus, individu memanfaatkan kemampuan kognitif mereka dalam hal kecerdasan. Kecepatan penyelesaian suatu masalah dan ketergantungannya pada kapasitas kognitif seseorang merupakan faktor penentu. Berdasarkan tingkat saling ketergantungannya, seseorang dapat dikategorikan pintar atau bodoh, sangat cemerlang atau cerdas (genius), atau sekadar bodoh (idiot). Berpikir merupakan proses kognitif yang melekat pada diri manusia yang melibatkan kreativitas pribadi dan mengarah pada penemuan solusi atau wawasan yang

ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu. Kami berusaha memperoleh pemahaman atau pengetahuan yang kami inginkan.

## 2) Faktor Ekstern

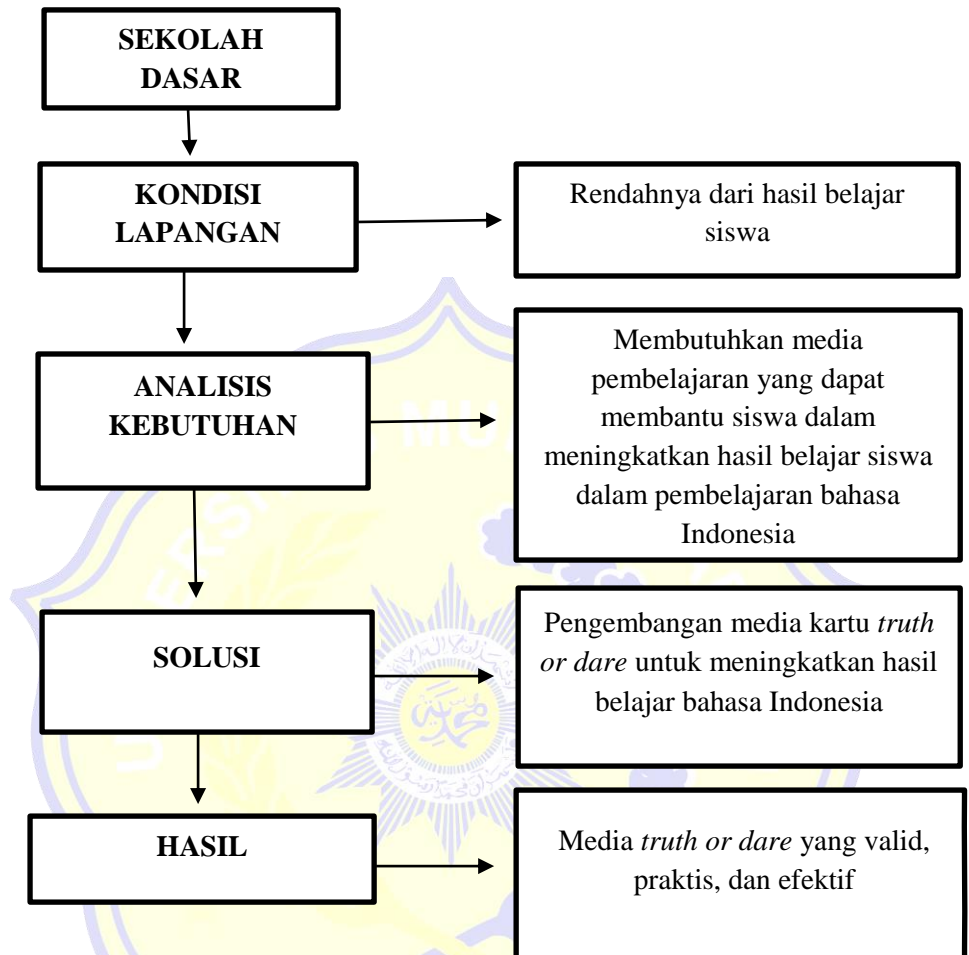
Secara khusus, cara seorang aktor menyajikan informasi dapat sangat mempengaruhi pemahaman. Metode penyampaian yang efektif memudahkan pemahaman dan saling pengertian.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi pemahaman dapat dilihat dari integritasnya dan berpikir adalah salah satu kreatifitas pribadi manusia.

## 2.3 Kerangka Berpikir

Tantangan belajar bahasa Indonesia saat ini adalah kurangnya semangat siswa yang bermula dari kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami bahasa Indonesia. Permasalahan ini berkontribusi terhadap menurunnya hasil belajar siswa dalam bahasa Indonesia. Fenomena tersebut terlihat pada kondisi pembelajaran yang diamati di lokasi penelitian, dimana hasilnya menunjukkan kurangnya semangat anak-anak dalam mempelajari bahasa Indonesia. Selain itu, kurangnya minat dan motivasi anak untuk melakukan pembelajaran mandiri dengan berlatih soal di rumah. Selain itu, anak-anak menunjukkan kurangnya fokus dan perhatian saat mengerjakan latihan bahasa Indonesia. Buruknya kinerja di Indonesia terlihat dari tingkat prestasi akademik siswa di sekolah.

Berdasarkan permasalahan dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambarkan Dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagang Kerangka Berpikir



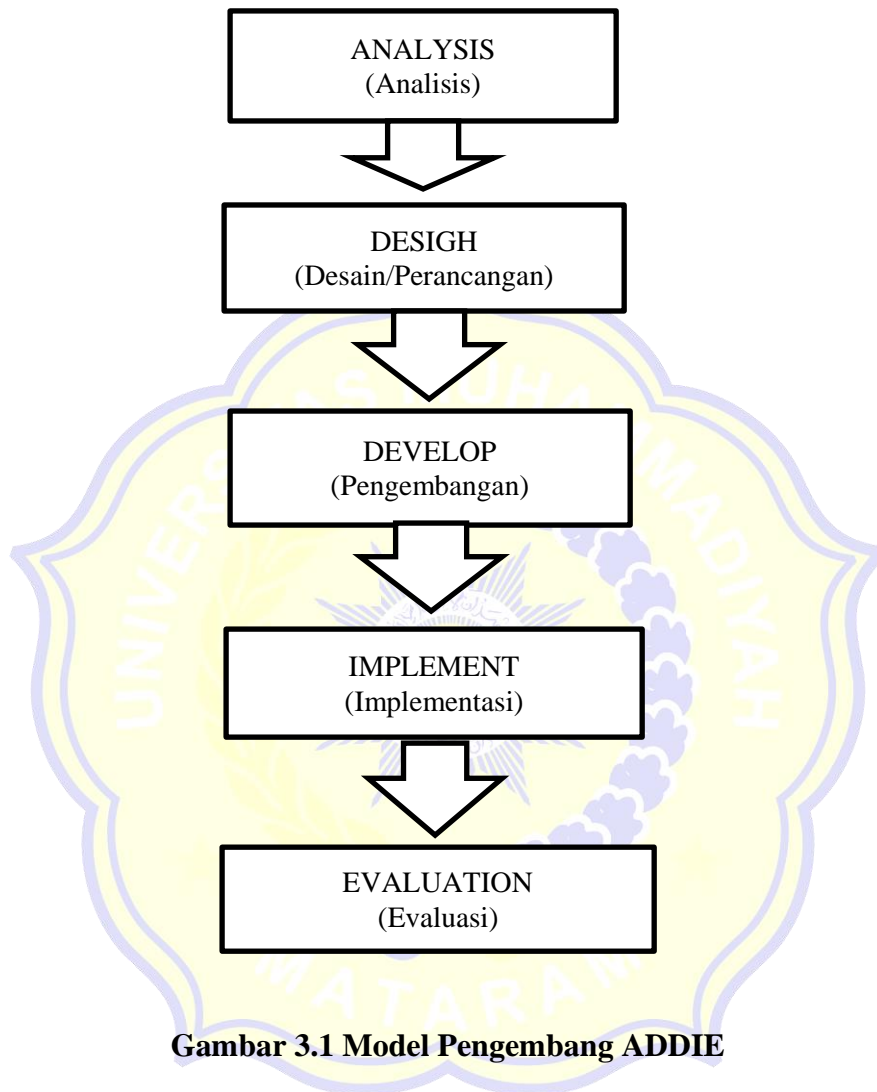
## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019:396), metode penelitian dan pengembangan mengacu pada pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menyelidiki, membuat, memproduksi, dan memvalidasi produk. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, kadang disebut R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: Empat tahapan proses yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, dan (4) Implementasi dan evaluasi. Model Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE) adalah kerangka kerja yang mudah digunakan dan serbaguna yang dapat digunakan dalam program pendidikan untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Tujuan utama ADDIE adalah menyediakan kerangka kerja untuk mengembangkan alat dan infrastruktur pelatihan yang efisien, mudah beradaptasi, dan meningkatkan efektivitas program pelatihan secara keseluruhan. Tujuan penggunaan metodologi dan kerangka ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang dirancang dan selanjutnya dievaluasi kelayakannya, dengan tujuan untuk menentukan keefektifan media pembelajaran kartu kebenaran atau tantangan. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi pendidikan siswa kelas V SDN 2 Sedau.

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.1 Model Pengembang ADDIE**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dipilih oleh penelitian mengacu pada sistematis prosedur model pengembangan ADDIE. Adapun prosedurnya adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis (*Analiysis*)

Tahap analisis merupakan proses kognitif yang akan dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengidentifikasi tujuan pembelajarannya. Kita harus melakukan beberapa aktivitas, yang meliputi:

- a. Melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, khususnya untuk mengidentifikasi bakat atau kompetensi yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Analisis kurikulum dilakukan dengan melakukan studi literatur yang meliputi analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, dan indikator.
- c. Analisis materi

Proses analisis materi meliputi identifikasi materi utama yang akan diajarkan, pengumpulan dan pemilihan materi terkait, dan penyusunan kembali materi tersebut secara sistematis. Peneliti memanfaatkan materi tema 5 Ekosistem khususnya subtema 3 untuk pembelajaran siswa kelas 6 SD.

- d. Merumuskan tujuan

Sebelum menyusun media perlu ditetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan. Hal ini bermanfaat untuk membatasi penelitian agar tidak terjadi penyimpangan.

## 2. Perancangan (*Desain*)

Tahapan dimana penelitian merumuskan media yang akan dibuat. Pada tahap ini tugasnya antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menguraikan isi media, dan merancang penataan visual media. Salah satu aspek yang peneliti pastikan untuk disertakan dalam desain mereka adalah kuesioner. Kuesioner untuk validasi dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan angket validasi yang meliputi validasi materi dan validasi media. Kuesioner respon siswa terdiri dari pertanyaan yang akan menilai kualitas gadget media kartu kebenaran atau tantangan yang sedang dikembangkan..

Pembelajaran membagi tahap *design* dalam 4 kegiatan, yaitu:

- a. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
- c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti membuat kartu truth or dare dengan desain tertentu. Setelah tahap pengembangan ini, peneliti dituntut untuk

menyediakan bahan ajar produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode uji coba produk dilakukan melalui kombinasi uji coba terbatas dan uji coba lapangan, khusus menyasar siswa kelas V SDN 2 Sedau yang berjumlah 21 siswa. Kartu media truth or dare yang telah dirancang sesuai dengan kriteria yang ditentukan akan menjalani validasi oleh dosen ahli di bidang materi dan media.

pembelajaran, kegiatan pengembangan (*devlop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Validasi media oleh para ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi penggunaan media pembelajaran dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual.
- b. Revisi media pembelajaran Berdasarkan komentar atau saran dari ahli/pakar.
- c. Uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan.
- d. Revisi media berdasarkan hasil uji coba.
- e. Uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media.
- f. Revisi media.

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan untuk mengetahui kelayakan pengembangan agar dapat dilanjutkan dengan pengembangan media. Peneliti melakukan tahap ini dalam dua langkah setelah berakhirnya tahap pengembangan. Tahap pertama dilakukan validasi oleh ahli media, sedangkan tahap kedua dilakukan validasi oleh ahli materi.

- 1) Penelitian melakukan pengamatan langkah pembelajarn yang menggunakan media *truth or dare* yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),
- 2) Penelitian membuat angket hasil belajar siswa terhadap proses belajar yang berbantu media *truth or dare* untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan medianya.

#### 5. Penyebaran (*dessminate*)

Proses distribusi mewakili fase akhir pembangunan. Langkah diseminasi dilaksanakan untuk memudahkan penerimaan produk pengembangan oleh pengguna baik individu, kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus cerdas dan berkolaborasi untuk mengemas barang dalam format yang sesuai. Thiagarajan dkk. (1974: 9) menekankan bahwa tahap akhir pengemasan, penyebaran, dan adopsi merupakan hal yang penting, meskipun sering kali diabaikan.

Sosialisasi dapat dilakukan di kelas-kelas alternatif untuk menilai efektivitas pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Penyebaran dapat dicapai dengan mengirimkan informasi kepada para profesional pendidikan yang relevan di tempat tertentu. Metode pendistribusian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan umpan balik, revisi, rekomendasi, evaluasi, guna menyempurnakan tahap-tahap terakhir pengembangan produk, memastikan bahwa produk tersebut siap untuk diadopsi oleh konsumen produk.

Ada beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan sosialisasi, antara lain: (1) melakukan analisis pengguna, (2) menentukan strategi dan tema, (3) memilih momen yang tepat, dan (4) memilih media yang paling sesuai.

### 1. Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan tahap awal dalam proses distribusi yang bertujuan untuk mengidentifikasi atau memastikan target audiens dari produk yang dihasilkan. Thiagarajan, dkk (1974) menyatakan bahwa pengguna produk dapat berupa individu atau kelompok, termasuk lembaga pendidikan seperti universitas dengan fakultas atau program studi pendidikan, organisasi atau lembaga serikat guru, sekolah, guru, orang tua siswa, komunitas tertentu, pendidikan nasional departemen, komite kurikulum, atau lembaga pendidikan yang khusus melayani anak penyandang disabilitas.

### 2. Penentuan strategi dan tema penyebaran

Strategi distribusi adalah rencana yang disengaja yang bertujuan untuk mengamankan adopsi produk pengembangan oleh pengguna yang dituju. Guba (Thiagarajan, 1974) menyajikan berbagai teknik distribusi yang dapat digunakan sesuai asumsi pengguna, seperti: (1) strategi nilai, (2) strategi rasional, (3) strategi didaktik, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi, dan (6) strategi kekuasaan.

### 3. Waktu

Thiagarajan, dkk (1974) menyatakan bahwa selain menetapkan strategi dan tema, peneliti juga harus menjadwalkan waktu pendistribusian dengan cermat. Menghitung jangka waktu ini secara

akurat sangatlah penting, terutama bagi pengguna produk, karena hal ini secara langsung mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan produk atau menolaknya.

#### 4. Pemilihan media penyebaran

Thiagarajan, dkk (1974) menyatakan bahwa beberapa bentuk media dapat dimanfaatkan dalam distribusi produk. Media ini dapat diwujudkan dalam bentuk publikasi pendidikan, majalah pendidikan, konferensi, pertemuan, dan berbagai macam perjanjian, serta transmisi melalui email.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang dilakukan setelah media dikatakan valid. Jika media sudah dikaini valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk namun jika media dikatakan belum valid maka peneliti harus melakukan perbaikan produk untuk dapat diterapkan dengan baik.

### 3.3 Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

#### 1. Uji Coba Terbatas

Tujuan dari melakukan uji coba singkat adalah untuk memastikan kelayakan desain model yang sedang dikembangkan. Eksperimen terkontrol dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan media kartu kebenaran atau tantangan di setting kelas V SDN 2 Sedau yang berjumlah 16 siswa.



## 2. Uji Coba Lapangan

Tujuan dilakukannya uji coba lapangan adalah untuk menilai kemandirian media yang digunakan. Uji coba lapangan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran siswa dengan menerapkan media kartu truth or dare pada kelas V SDN 2 Sedau. Penelitian ini melibatkan total 21 siswa.

### 3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian terbagi atas uji coba kepraktisan dan uji coba lapangan yang ditunjukkan kepada siswa kelas 5 SDN 2 Sedau. Media pembelajaran di uji cobakan kepada subjek uji coba di kelas V dengan jumlah 21 siswa, produk terbatas di lakukan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 16 orang siswa, sedangkan uji coba lapangan dilakukan dikelas V sebanyak 21 siswa di SDN 2 Sedau.

### 3.5 Jenis Data

Data mengacu pada informasi faktual yang berfungsi sebagai sumber atau bahan untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Dua bentuk data diperoleh dalam penelitian ini.

#### 1. Data kualitatif

Kualitatif adalah data yang berupa tanggapan dan saran

#### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau metodologi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data selama proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah untuk menilai validitas, kepraktisan, dan kemandirian media kartu kebenaran atau tantangan produksi peneliti. Pengembangan ini memanfaatkan instrumen penelitian sebagai berikut:

### 3.7 Angket /kuesioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan dengan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk jiwa menurut sugiyono (Vista Yuliantika, 2018:4). Pada penelitian pengembangan media *truth or dare* ini penelitian menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guna mengetahui kevalidan, kelayakan keefektifan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun serta tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban. Angket diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut: (a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media, c) responden siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket yang diberikan memiliki keraterial yang berbeda, yaitu:

#### a. Lembar angket validasi ahli materi

Tujuan validasi bahan adalah untuk mengetahui kesesuaian bahan terhadap media. Individu yang bertanggung jawab menilai materi adalah

dosen. Ahli materi bertugas mengevaluasi konten yang terdapat dalam media kartu truth or dare. Validasi dilakukan dengan memberi tanda centang pada skor validasi yang ditentukan.

Adapun lembar instrument angket penilaian oleh materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas, dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No.	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	1. Materi yang relevan yang harus dipelajari siswa.					
		2. Materi yang sajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
		3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					
		4. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					
2.	Pembelajaran	5. Membuat materi lebih mudah dipahami siswa.					
		6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					
		7. Materi <i>truth or dare</i> membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					

(Adaptasi Sasmita, 2018)

b. Lembar angket validasi media

Spesialis media bertanggung jawab untuk mengevaluasi keseluruhan aspek media, termasuk presentasi visual dan kontennya. Masukan dari para profesional media, dalam bentuk komentar, kritik, dan rekomendasi, akan dipertimbangkan secara cermat selama proses revisi untuk meningkatkan kualitas produk media yang sedang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan menandai skor validasi dengan tanda centang (V). Lembar instrumen angket penilaian yang dikembangkan oleh pakar media disajikan di bawah ini:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas, dan tidak menarik	
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Tampilan Kartu yang menarik.					
		2. Kesesuaian penggunaan media.					
		3. Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator.					
		4. Kualitas teks mudah dilihat.					
		5. Kualitas gambar bagus.					
2.	Penyajian materi	6. Media yang digunakan sesuai dengan KD.					
		7. Kebenaran isi/materi pada media.					
		8. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran.					

3.	Format penggunaan	9. Kemudahan penggunaan media					
		10. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media.					
		11. Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana.					
		12. Media bersifat aman dan mudah digunakan.					

(Adaptasi Sasmita, 2018)

c. Lembar angket respon siswa

Tujuan validasi angket respon siswa untuk mengetahui apakah media yang digunakan menarik dan dapat membantu proses belajar siswa selama belajar dengan materi, yang validasi angket respon siswa adalah guru dan siswa. Angket untuk siswa sebagai pengguna media kartu *truth or dare*, data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan cara memberi tanda centang (V) pada skor validasi yang sudah disediakan.

Adapun lembar angket respon siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No.	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Media menarik perhatian siswa.					
		2. Media kartu membuat siswa lebih aktif.					
		3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.					
		4. Kemandirian belajar dengan bantuan media.					
2.	Manfaat Media	5. Memudahkan siswa dalam pembelajaran.					
		6. Siswa bisa belajar dengan mandiri.					
		7. Siswa bisa bisa belajar langsung.					
		8. Dapat meningkatkan keaktifkan siswa dalam proses pembelajaran					
		9. Pembelajaran dengan media kartu trutd lebih menyenangkan.					
3.	Cara penggunaan	10. Mudah dalam mengoperasikan media					
		11. Mengikuti pembelajaran menggunakan kartu truth or dare merupakan pengalaman baru bagi siswa.					

(Adaptasi oleh Sasmita, 2018)

d. Lembar observasi Keterlaksanaan pembelajaran siswa

Kisi kisi lembar obsevasi keterlaaksanaan pembelajaran siswa  
 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa sebagai data pendukung proses pembelajaran di kelas melalau pengembangan media kartu *truth or dare* guna untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 3.4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Pendahuluan</b>						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.					
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dan di pimpin oleh ketua kelas.					
3.	Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.					
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
5.	Guru mengajak siswa melakukan yel-yel tangan ke atas tangan ke samping tangan ke depan duduk yang rapi.					
<b>Inti</b>						
6.	Guru menjelaskan materi tentang Ekosistem pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia tema 5, sub tema 3 Keseimbangan ekosistem, pembelajaran 6 yang ada dalam media kartu <i>truth or dare</i> .					
7.	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mendengarkan teks non fiksi yang ada dalam media kartu <i>truth or dare</i> .					
8.	Guru mengarahkan siswa untuk bertanya jawab Berdasarkan gambar yang telah di amati di dalam media kartu <i>truth or</i>					

	<i>dare</i>					
9.	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mengamati teks non fiksi.					
10.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru tentang materi yang telah diajarkan					
<b>Penutup</b>						
11.	guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan menanyakan kembali kepada siswa					
12.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas.					

### 3.8 Tes

Poewati (2008:37) mengartikan tes sebagai kumpulan tugas atau serangkaian pertanyaan yang wajib diselesaikan atau dijawab oleh siswa. Untuk menilai pemahaman dan pengetahuan wirausaha mengenai sejauh mana materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Soal pretest dan posttest diberikan untuk menilai pemahaman kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu *truth or dare* yang berpusat pada tema sehat, hal ini sangat penting dalam penelitian perkembangan ini. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa terdiri dari angket dan bahan ajar.

### 3.9 Observasi

Observasi (*observation*) yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti, tujuan agar memperoleh data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tentang penggunaan media *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa,



observasi ini dilakukan di SDN 2 Sedau pada siswa kelas 5 dilakukan kegiatan ini untuk melihat secara langsung proses pembelajaran secara umum di kelas 5 SDN 2 Sedau.

Observasi adalah metode pengumpulan fakta dengan memeriksa secara dekat baik individu maupun objek lainnya. Menurut Sugiyono (2019:203), metode pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila peneliti tertarik untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan kejadian alam. Cara ini cocok bila jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak.

### 3.10 Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari ahli media dan uji coba terbatas melalui kuesioner, selanjutnya diteliti dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data numerik yang diperoleh dari kuesioner. Saya mencari informasi dari sumber pendidikan.

#### 1. Analisis Validasi Ahli

Mengukur kevaliditas desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan pada media kartu *truth or dare* dan mengukur kevalidan materi pada pengembangan media kartu *truth or dare* berdasarkan kompetensi dasar (KD) dan indikator. Kuesioner validasi ahli menggunakan skala Likert, dengan skor berkisar antara 1 sampai 5. Peneliti akan menyajikan skor yang dianalisis.. Menurut sugiyono (2008:93) presentasi validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

$Y$  = Nilai uji validasi produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$  = Nilai maximal

## 2. Analisis Kepraktisan media

Kuesioner yang disebarakan akan mengumpulkan data evaluasi daya tarik suatu produk media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi dapat berupa tanggapan siswa yang diperoleh dari hasil survei siswa setelah penggunaan media kartu kebenaran atau tantangan. Respon siswa dianalisis menggunakan skala Likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

Analisis presentase angket respon siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus:

$$xi = \frac{\text{jumlah skor respon siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = Respon siswa

### a) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Rata-rata respon siswa

$\sum x$  = Jumlah nilai respon siswa

$n$  = Banyak siswa

Mirip dengan Kuesioner Validasi Ahli dan Analisis Kuesioner siswa, lima kategori skala digunakan untuk tingkat pencapaian dan kelayakan respon siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut:

**Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Siswa**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis

### 3. Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran kartu *truth or dare* penelitian menggunakan uji N- Gain

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih skor pretest dan posttest (sebelum menggunakan media pembelajaran gambar kartu) (setelah diterapkan media pembelajaran gambar kartu)

Kategori untuk menghitung skor N-Gain dapat ditentukan menggunakan nilai N-Gain dinyatakan dalam persentase (persen)

Adapun pembagian kategori nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 3.4

**Tabel 3.6 Kriteria Gain Score Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	
$G < 0,3$	Rendah	

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang di ambil menemukan atau mendapatkan bukti yang mendukung terhadap pengumpulan data maka data yang di ambil sudah valid.

