

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V tahun pelajaran 2023/2024 yang dilihat dari penilaian dari validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari validator ahli media di peroleh hasil 88,33. Dengan demikian media kartu *truth or dare* dinyatakan valid. Sedangkan hasil dari validator ahli materi di peroleh hasil 91,42. Dengan demikian media kartu *truth or dare* dinyatakan valid.
2. Berdasarkan hasil nilai angket respon siswa pada uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan media kartu *truth or dare* yang dilakukan pada 16 siswa di kelas 5 SDN 2 Sedau diperoleh hasil 80,93. Dengan demikian media kartu *truth or dare* dinyatakan sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil nilai pada uji coba lapangan untuk melihat keefektifan media kartu *truth or dare* yang dilakukan pada 16 siswa di kelas V SDN 2 Sedau diperoleh hasil N-Gain 0.74. Dengan demikian media kartu *truth or dare* dinyatakan sangat efektif.

## 5.2 Saran

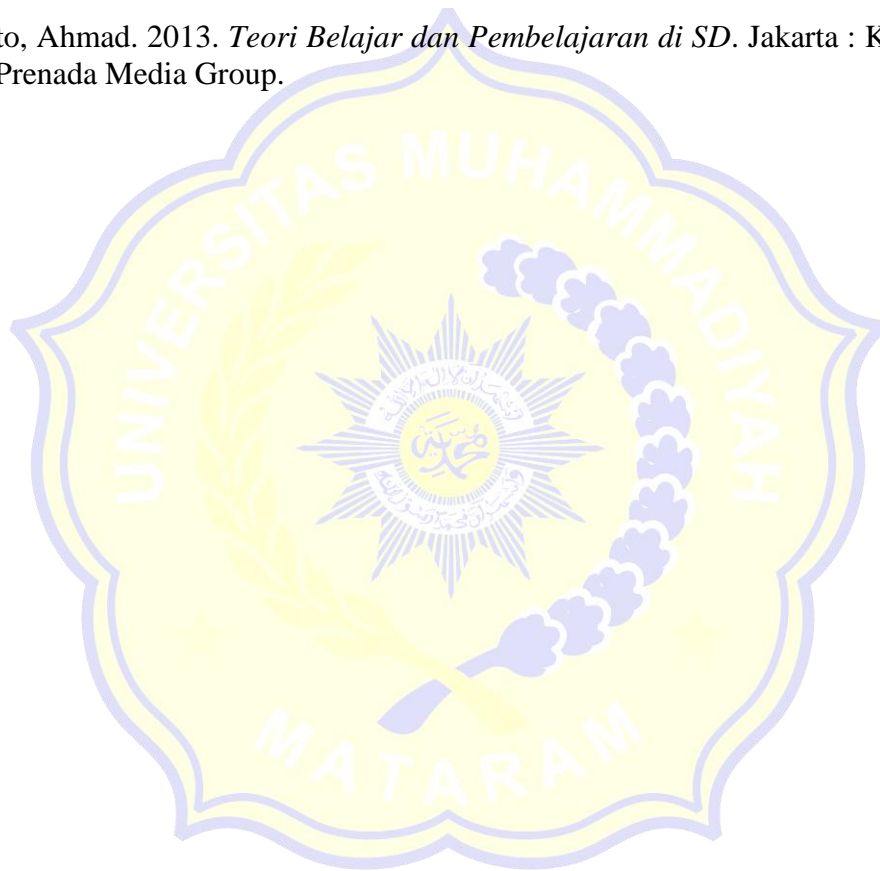
1. Disarankan untuk guru dapat mengembangkan media kartu *truth or dare* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas.
2. Pengembangan media kartu *truth or dare* yang dikembangkan semoga dapat di pergunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memahami materi pada siswa.
3. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar pengembangan media kartu *truth or dare* dapat dilakukan pada kelas dan pada tema yang lain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2012 *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdan Karya
- Azhar Arsyad 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Azwar, S. 2007. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, edisi 2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, dan Wahyuni, Esa Nur. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar – nruzz Media
- Hibra, Bics Al dan Soetojo, Ady. (2016). *Analisis Pengembangan Media Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil belajar Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 4(3).
- Hibra, Bics Al. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Materi Bank untuk Kelas X SMA*. *Skripsi yang tidak dipublikasikan*. Surabaya : UNESA
- <https://doi.org/10.31764/elementary.v1i1.138>
- Menurut Indahyanti 2016 *Pentingnya Penggunaan Media permainan*.
- Menurut Wina Sanjaya 2006. *Strategis Pembelajaran*. Jakarta Kerencana Prenada Media Grub.
- Nur, dkk. 1999. *Teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya : Unesa Unipress.
- Nur, Mohamad. 2003. *Pemotivasi Siswa Untuk Belajar*. Surabaya : Unipress.
- Nuriah. (2017). *Studi Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA Negeri 1 Alalak*. Pendidikan Kimia UNISKA Banjarmasin.
- Prafianti, Rinda Aseta. 2015. *Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. *Skripsi yang tidak dipublikasikan*. Surabaya : UNESA
- Priatmoko, Sigit. dkk. 2008. *Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi Sets*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 2(1): hal. 230-235. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan ; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, dkk. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, & Mariyati, (2021) Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Sari, N. (2018). Pengembangan Media Komik Ipa Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aspek Kongnitif Peserta Didik Smp. Jurnal Elementary, 1 (1), 5
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.





## Lampiran 1. Angket Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI**

**MEDIA**

**Judul Penelitian** Pengembangan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar

**Peneliti** : Iin Kurniati

**Prodi** : PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

**Validator** : Arpan Islami Bilal M. Pd

**Hari / Tanggal** : Senin, 25 Oktober 2023

**A. Tujuan**  
Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media kartu *truth or dare*

**B. Petunjuk**  
Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media kartu *truth or dare*.

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

### C. Penilaian

#### Validasi Media

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.					✓



## C. KOMENTAR DAN SARAN

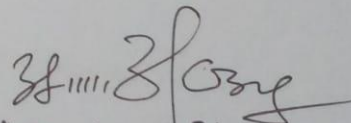
Cek lagi kosakata!

## D. KESIMPULAN

<input type="checkbox"/>	Media Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media tidak valid digunakan

Mataram, ..... 2023

Validator

  
(Arpan Islami Bilal, M.Pd.....)



**LEMBAR VALIDASI****MEDIA**

**Judul Penelitian** Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar

**Peneliti** : Iin Kurniati

**Prodi** : PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

**Validator** : Sintayana Muhardini MP.d

**Hari / Tanggal** : Jumat - 27 - oktober

**A. Tujuan**

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media kartu truth or dare

**B. Petunjuk**

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media kartu truth or dare.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang

3 : Baik

2 : Kurang Baik

4 : Baik Sekali

## C. Penilaian

## Validasi Media

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.					✓

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

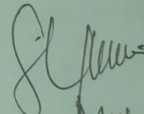
perbaiki sesuai saran.

**D. KESIMPULAN**

	Media Valid digunakan
	Media kurang valid digunakan
	Media tidak valid digunakan

Mataram, ..... 2023

Validator

  
( Sintayana Mukardini, M.Pd )

## Lembar 2. Angket Validasi Materi

**ANGKET VALIDASI MATERI**

**Judul Penelitian :** Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar

**Peneliti :** Iin Kurniati

**Prodi :** PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

**Validator :** Sintayana Muhandini, M.Pd

**Hari / Tanggal :**

**A. Tujuan**  
Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media kartu truth or dare.

**B. Petunjuk**  
Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media kartu truth or dare.

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

## C. Penilaian

No.	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	1. Materi yang relevan dan materi yang harus dipelajari siswa.				✓	
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.				✓	
		4. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					✓
2.	Pembelajaran	5. Materi lebih mudah dipahami siswa.					✓
		6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	
		7. Materi membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					✓

## C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

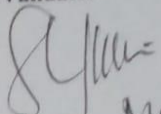
## D. KESIMPULAN

Kesimpulan : Materi pembelajaran ini

<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran tidak valid digunakan

Mataram, ..... 2023

Validator

  
Sutajana, M.Pd

## ANGKET VALIDASI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar

**Peneliti** : Iin Kurniati

**Prodi** : PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

**Validator** : ARPAN ISLAMI BILLAL, M.Pd

**Hari / Tanggal** :

### A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media kartu truth or dare.

### B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media kartu truth or dare.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Baik Sekali



## C. Penilaian

No.	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	1. Materi yang relevan dan materi yang harus dipelajari siswa.				✓	
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
		3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.					✓
		4. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.				✓	
2.	Pembelajaran	5. Materi lebih mudah dipahami siswa.					✓
		6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					✓
		7. Materi membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					✓

## C. KOMENTAR DAN SARAN

*Dijelaskan: Rofa Katerga*

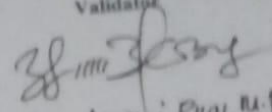
## D. KESIMPULAN

Kesimpulan : Materi pembelajaran ini

<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran tidak valid digunakan

Mataram, ..... 2023

Validator

  
Arpan Ismail: Bual. N. Pd

### Lampiran 3. Angket Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI**  
**KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar

Peneliti : Iin Kurniati

Prodi : PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

Validator : Hj. Sri Sukmawati, S.Pd., SD

Hari / Tanggal : 28-10-2023

**A. Tujuan**

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media kartu truth or dare.

**B. Petunjuk**

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media kartu truth or dare.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
3 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

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 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 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.					✓

**C. KOMENTAR DAN SARAN**


.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

	Lembar keterlaksanaan pembelajaran praktis digunakan
	Lembar keterlaksanaan pembelajaran kurang praktis digunakan
	Lembar keterlaksanaan pembelajaran tidak praktis digunakan

Mataram, ..... 2023

Validator

  
Hj. Sri Pujiawati, S. Pd. SP



## Lampiran 4. Lembar RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 2 Sedau  
 Tema / Subtema : 5 (Ekosistem) / 3 Keseimbangan Ekosistem  
 Kelas / Semester : V / 1 (satu)  
 Pembelajaran ke : 6 (enam)  
 Alokasi Waktu : 1 X Pembelajaran ( 4 X 35 menit )

**A. Kompetensi Inti ( KI )**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

**Bahasa Indonesia**

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi	3.7.1 Menentukan pikiran utama dari cerita non fiksi.
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan informasi penting dari cerita non fiksi.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bermain kartu truth or dare siswa mampu membaca teks pertanyaan yang ada pada kartu.
2. Setelah diskusi, siswa dapat melakukan tantangan yang diberikan oleh lawan main.

### D. Materi Pembelajaran

1. pertanyaan kartu truth or dare.
2. melakukan tantangan sesuai dengan isi pertanyaan yang ada di dalam kartu.

### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Kartu Truth Or Dare
2. Buku Guru Dan Buku Siswa

### F. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Diskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Memeriksa kebersihan dan kelengkapan kelas</li> <li>3. Sebelum berdoa melakukan yel-yel "Siap Belajar" "Anak-anak, sebelum berdoa, kita akan melakukan yel-yel "Tangan ke atas, tangan ke samping , tangan ke depan, duduk dengan rapi."</li> <li>4. Berdoa</li> <li>5. Mengabsen siswa.</li> <li>6. Guru menyampaikan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran sebelumnya yakni "Anak-anak, siapa yang masih ingat tentang faktor-faktor yang memengaruhi keseimbangan ekosistem ?" "Coba sebutkan faktor-faktor tersebut ?"</li> <li>7. Informasi tujuan pembelajaran. "Setelah pembelajaran hari ini terlaksana, kalian dapat menentukan pikiran utama dan menuliskan informasi penting dari cerita non fiksi. Kemudian kalian dapat menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan berdasarkan peristiwa Sumpah Pemuda. Selain itu, kalian dapat menjelaskan fungsi topeng dalam tari dan membuat topeng dari kertas."</li> <li>8. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. "Pada kegiatan pembelajaran kita hari ini, kalian akan berdiskusi untuk menentukan manfaat persatuan dan kesatuan dari peristiwa sumpah pemuda. Kemudian berdiskusi untuk menentukan</li> </ol>	15 Menit



	pikiran utama dan informasi penting. Setelah itu kalian akan membuat topeng dari kertas.”	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan media pembelajaran Truth or dare kepada siswa.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan dari media truth or dare tersebut</li> <li>• Guru membagikan soal tes kepada peserta didik untuk mendiskusikan tentang pembelajaran yang disampaikan.</li> <li>• Setiap mengerjakan soal tes yang telah dibagikan.</li> <li>• Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal tes.</li> <li>• Siswa mengumpulkan soal tes yang telah dikerjakan.</li> </ul>	40 Menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru Bersama siswa membuat rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>• Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kepada siswa tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>• Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>• Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing – masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	15 Menit

#### PEMBELAJARAN REMEDIAL

- Mengulas Kembali pembelajaran tentang cara bermain truthd or dare
- Menjelaskan Kembali cara bermain kartu tuthd or dare
- Membahas Kembali materi yang telah di ajarkan sebelumnya.

**Lampiran 5. Soal Post-Test**

Soal Post-test

LEMBAR KERJA SISWA  
(LKS)

B: 15  
S: 0

Nama : M. Musafrof Alwafa

No absen :

Kelas : 5

Waktu :

Jumlah Soal Pilihan Ganda : 15

A. Berikan tanda silang (x) pada huruf A, B, dan C pada jawaban yang benar!

1. Manakah dari beberapa judul di bawah ini yang termasuk ke dalam jenis teks nonfiksi ...

- a. Timun Emas
- b. Legenda Danau Toba
- c. Legenda Batu Menangis
- d. Cinderella
- e. Cara Membuat Siomay

2. Teks nonfiksi merupakan karya tulis yang memiliki sifat ...

- a. Khayalan
- b. Imajinatif
- c. Fantasi
- d. Informatif
- e. Dongeng

3. Manakah di bawah ini yang termasuk ke dalam jenis teks nonfiksi yaitu ...

- a. Fabel

- b. Cerpen
  - c. Dongeng
  - d. Legenda
  - e. Laporan
4. Dalam penulisan teks nonfiksi, terdapat beberapa dasar kaidah penulisan yang baik dan benar. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk dasar penulisan teks nonfiksi ...
- a. Penelitian
  - b. Cerita khayalan
  - c. Studi pustaka
  - d. Wawancara
  - e. Interview
5. Karya tulis yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau kejadian yang sebenarnya, merupakan pengertian dari teks ...
- a. Fiksi
  - b. Nonfiksi
  - c. Karya ilmiah
  - d. Laporan
  - e. Cerpen

6. Perhatikan teks di bawah ini!

Gerhana bulan merupakan suatu peristiwa yang terjadi ketika bulan tertutup oleh bayangan bumi. (1) Peristiwa ini mengakibatkan bulan menjadi sangat gelap lantaran tidak ada cahaya matahari yang dipantulkan. (2) Gerhana bulan terjadi apabila posisi matahari, bumi, dan bulan berada dalam satu garis lurus. (3) Posisi bumi akan terletak di antara matahari dan bulan. (4) Gerhana bulan yang sudah banyak dikenal yaitu gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra.

Manakah kata kunci yang sesuai dengan paragraf di atas ...

- a. Matahari
- b. Planet
- c. Bumi
- d. Bulan
- e. Cahaya matahari

7. Perhatikan teks di bawah ini!

Gerhana bulan merupakan suatu peristiwa yang terjadi ketika bulan tertutup oleh bayangan bumi. (1) Peristiwa ini mengakibatkan bulan menjadi sangat gelap lantaran tidak ada cahaya matahari yang dipantulkan. (2) Gerhana bulan terjadi apabila posisi matahari, bumi, dan bulan berada dalam satu garis lurus. (3) Posisi bumi akan terletak di antara matahari dan bulan. (4) Gerhana bulan yang sudah banyak dikenal yaitu gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra.

Ide pokok paragraf dari teks di atas terdapat pada kalimat nomor ...

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

c. Benar semua

8. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk cara untuk mendapat informasi dari teks nonfiksi adalah ...

a. Membuat peta pikiran

b. Membuat ringkasan

c. Membuat contekan

d. Membuat daftar pertanyaan

e. Membuat mind map

9. Berikut ini yang termasuk ke dalam cara menuliskan informasi dari suatu teks yaitu ...

a. Membaca naskah asli mulai dari paragraf pertama hingga paragraf akhir

b. Membaca naskah asli dengan seksama

c. Membaca naskah asli dengan sekilas

d. Melihat naskah asli

e. Jawaban benar semua

10. Manakah yang termasuk ke dalam media cetak ...

a. Radio

b. Televisi

c. Internet

d. Koran

c. Handphone

11. Sultan Hasanuddin merupakan raja Kerajaan Gowa Tallo yang dikenal sangat gigih dan pemberani. Bahkan dirinya dijuluki sebagai "Ayam Jantan dari Timur" oleh Belanda lantaran keberaniannya. Beliau dengan sangat gigih membela kepentingan kerajaan dan rakyatnya serta berusaha untuk menegakkan kedaulatan Kerajaan Gowa Tallo.

Apakah julukan yang diberikan oleh Belanda kepada Sultan Hasanuddin ...

a. Ayam Jantan dari Timur

b. Ayam Jago

c. Bekisar Merah

d. Bekisar dari Timur

e. Pahlawan Kesriangan



12. Salah satu jenis tulisan yang memuat sebuah peristiwa maupun fakta yang sebenarnya disebut sebagai teks ...
- a. Fiksi
  - b. Nonfiksi
  - c. Dongeng
  - d. Fabel
  - e. Legenda
13. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk ke dalam contoh teks nonfiksi ...
- a. Manfaat Sawah
  - b. Cara Membuat Periskop
  - c. Kisah Semut dan Belalang
  - d. Raja Purnawarman, Panji Segala Raja
  - e. Gerhana Bulan
14. Dalam proses pembuatan teks nonfiksi, diperlukan beberapa data dan pengamatan agar ...
- a. Terlihat menarik
  - b. Mudah dipahami
  - c. Menyenangkan pembaca
  - d. Mudah dimengerti oleh pembaca
  - e. Isi dari teks dapat dipertanggungjawabkan



15. Peristiwa yang dimuat dalam karangan nonfiksi merupakan ...

- a. Peristiwa nyata
- b. Cerita khayalan
- c. Cerita imajinasi
- d. Cerita keajaiban
- e. Cerita fantasi

"ATARA"

Soal-Pre-test

LEMBAR KERJA SISWA  
(LKS)

B: 14  
S: 1

Nama : Nadia Risai Sepriana

No absen :

Kelas : 5

Waktu :

Jumlah Soal Pilihan Ganda : 15

A. Berikan tanda silang (x) pada huruf A, B, dan C pada jawaban yang benar!

1. Manakah dari beberapa judul di bawah ini yang termasuk ke dalam jenis teks nonfiksi ...

- a. Timun Emas
- b. Legenda Danau Toba
- c. Legenda Batu Menangis
- d. Cinderella

e. Cara Membuat Siomay

2. Teks nonfiksi merupakan karya tulis yang memiliki sifat ...

- a. Khayalan
- b. Imajinatif
- c. Fantasi
- d. Informatif
- e. Dongeng

3. Manakah di bawah ini yang termasuk ke dalam jenis teks nonfiksi yaitu ...

- a. Fabel

- b. Cerpen
  - c. Dongeng
  - d. Legenda
  - e. Laporan
4. Dalam penulisan teks nonfiksi, terdapat beberapa dasar kaidah penulisan yang baik dan benar. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk dasar penulisan teks nonfiksi ...
- a. Penelitian
  - b. Cerita khayalan
  - c. Studi pustaka
  - d. Wawancara
  - e. Interview
5. Karya tulis yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau kejadian yang sebenarnya, merupakan pengertian dari teks ...
- a. Fiksi
  - b. Nonfiksi
  - c. Karya ilmiah
  - d. Laporan
  - e. Cerpen

6. Perhatikan teks di bawah ini!

Gerhana bulan merupakan suatu peristiwa yang terjadi ketika bulan tertutup oleh bayangan bumi. (1) Peristiwa ini mengakibatkan bulan menjadi sangat gelap lantaran tidak ada cahaya matahari yang dipantulkan. (2) Gerhana bulan terjadi apabila posisi matahari, bumi, dan bulan berada dalam satu garis lurus. (3) Posisi bumi akan terletak di antara matahari dan bulan. (4) Gerhana bulan yang sudah banyak dikenal yaitu gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra.

Manakah kata kunci yang sesuai dengan paragraf di atas ...

- a. Matahari
- b. Planet
- c. Bumi
- d. Bulan
- e. Cahaya matahari

7. Perhatikan teks di bawah ini!

Gerhana bulan merupakan suatu peristiwa yang terjadi ketika bulan tertutup oleh bayangan bumi. (1) Peristiwa ini mengakibatkan bulan menjadi sangat gelap lantaran tidak ada cahaya matahari yang dipantulkan. (2) Gerhana bulan terjadi apabila posisi matahari, bumi, dan bulan berada dalam satu garis lurus. (3) Posisi bumi akan terletak di antara matahari dan bulan. (4) Gerhana bulan yang sudah banyak dikenal yaitu gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra.

Ide pokok paragraf dari teks di atas terdapat pada kalimat nomor ...

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

- e. Benar semua
8. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk cara untuk mendapat informasi dari teks nonfiksi adalah ...
- a. Membuat peta pikiran
  - b. Membuat ringkasan
  - c. Membuat contekan
  - d. Membuat daftar pertanyaan
  - e. Membuat mind map
9. Berikut ini yang termasuk ke dalam cara menuliskan informasi dari suatu teks yaitu ...
- a. Membaca naskah asli mulai dari paragraf pertama hingga paragraf akhir
  - b. Membaca naskah asli dengan seksama
  - c. Membaca naskah asli dengan sekilas
  - d. Melihat naskah asli
  - e. Jawaban benar semua
10. Manakah yang termasuk ke dalam media cetak ...
- a. Radio
  - b. Televisi
  - c. Internet
  - d. Koran

c. Handphone

11. Sultan Hasanuddin merupakan raja Kerajaan Gowa Tallo yang dikenal sangat gigih dan pemberani. Bahkan dirinya dijuluki sebagai "Ayam Jantan dari Timur" oleh Belanda lantaran keberaniannya. Beliau dengan sangat gigih membela kepentingan kerajaan dan rakyatnya serta berusaha untuk menegakkan kedaulatan Kerajaan Gowa Tallo.

Apakah julukan yang diberikan oleh Belanda kepada Sultan Hasanuddin ...

a. Ayam Jantan dari Timur

b. Ayam Jago

c. Bekisar Merah

d. Bekisar dari Timur

e. Pahlawan Kesiangan



12. Salah satu jenis tulisan yang memuat sebuah peristiwa maupun fakta yang sebenarnya disebut sebagai teks ...
- a. Fiksi
  - b. Nonfiksi
  - c. Dongeng
  - d. Fabel
  - e. Legenda
13. Manakah di bawah ini yang bukan termasuk ke dalam contoh teks nonfiksi ...
- a. Manfaat Sawah
  - b. Cara Membuat Periskop
  - c. Kisah Semut dan Belalang
  - d. Raja Purnawarman, Panji Segala Raja
  - e. Gerhana Bulan
14. Dalam proses pembuatan teks nonfiksi, diperlukan beberapa data dan pengamatan agar ...
- a. Terlihat menarik
  - b. Mudah dipahami
  - c. Menyenangkan pembaca
  - d. Mudah dimengerti oleh pembaca
  - e. Isi dari teks dapat dipertanggungjawabkan



15. Peristiwa yang dimuat dalam karangan nonfiksi merupakan ...

- a. Peristiwa nyata
- b. Cerita khayalan
- c. Cerita imajinasi
- d. Cerita keajaiban
- e. Cerita fantasi



### Lampiran 6. Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Lembar Angket Respon Siswa Untuk Media

Nama : *Andiwa Alunawjardah*  
 Kelas : *V/1*

No	Apek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>truth or dare</i> itu bagus		✓		
2.	Warna media kartu <i>truth or dare</i> yang di gunakan sangat menarik untuk di lihat.			✓	
3.	Media kartu <i>truth or dare</i> ini mudah di simpan dan di bawah kemana-mana			✓	
4.	Media kartu <i>truth or dare</i> ini membuat saya lebih bersemangat untuk Belajar				✓
5.	Media kartu <i>truth or dare</i> menambah rasa ingi tau saya terhadap Mata Pembelajaran yang lebih menarik lagi			✓	
6.	Media kartu <i>truth or dare</i> tidak membosankan.			✓	
7.	Saya merasa nyaman belajar dengan media kartu <i>truth or dare</i>				✓
8.	Media kartu <i>truth or dare</i> pembelajaran ini sangat cocok dengan cara belajar saya			✓	
9.	Media kartu <i>truth or dare</i> sangat membantu saya untuk memahami materi pembelajaran				✓
10.	Media kartu <i>truth or dare</i> sangat mudah di gunakan atau dimainkan.				✓

33

### Lampiran 7. Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Lembar Angket Respon Siswa Untuk Media

Nama : Ahmad Habib

Kelas : V/1

No	Apek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>kartu truth or dare</i> itu bagus			✓	
2.	Warna media <i>kartu truth or dare</i> yang di gunakan sangat menarik untuk di lihat.			✓	
3.	Media <i>kartu truth or dare</i> ini mudah di simpan dan di bawah kemana-mana			✓	
4.	Media <i>kartu truth or dare</i> ini membuat saya lebih bersemangat untuk Belajar			✓	
5.	Media <i>kartu truth or dare</i> menambah rasa ingi tau saya terhadap Mata Pembelajaran yang lebih menarik lagi				✓
6.	Media <i>kartu truth or dare</i> tidak membosankan.		✓		
7.	Saya merasa nyaman belajar dengan media <i>kartu truth or dare</i>		✓		
8.	Media <i>kartu truth or dare</i> pembelajaran ini sangat cocok dengan cara belajar saya			✓	
9.	Media <i>kartu truth or dare</i> sangat membantu saya untuk memahami materi pembelajaran				✓
10.	Media <i>kartu truth or dare</i> sangat mudah di gunakan atau dimainkan.				✓

31

## Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian

- Proses Penggunaan Media Dikelas 5 SDN 2 Sedau



- Pembagian Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas





- **Proses Penggunaan Media Di kelas 5 SDN 2 Sedau**



- **Proses Pembagian Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan**



- Lampiran Validasi Media dan Materi Oleh Guru SDN 2 Sedau



**Lampiran 9. Surat Izin Untuk Penelitian Di SDN 2 Sedau**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
E-mail : [fkp@ummat.ac.id](mailto:fkp@ummat.ac.id) Website : <http://fkp.ummat.ac.id>  
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

---

Nomor : 597/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/X/2023  
Lamp : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SDN 2 Sedau  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Iin Kurniati  
NIM : 2020A1H103  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar SDN 2 Sedau Tahun Pelajaran 2023/2024

Tempat Penelitian : SDN 2 Sedau

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Billahitaufik Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mataram, 27 Oktober 2023

  
Dekan  
**Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si.**  
NIDN 0831078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip