

Pengembangan media kartu *truth or dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja

Lina Karlina¹, Akhmad Nugraha², Anggit Merliana³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

¹ linakarlina07@upi.edu, ² akhmadnugraha@upi.edu, ³ anggitm@upi.edu

Abstract

This study aims to develop Truth or Dare card learning media and determine the feasibility and response of students to learning media developed in Science learning Ecosystem material in class V SDN 2 Sukaraja. The research method used is the Design and Development (D&D) research method or also called design and development. The data collection instruments used were interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The validation results obtained from material experts were 98.7% media experts 94.1% and learning experts 95%. The results of student responses reached 85.95% which were included in the "Very Good" interpretation category based on the Likert scale. The results of the validation of material experts, media and learning experts show that the Truth or Dare card learning media is very suitable for use in the learning process. The results of the student response questionnaire showed that there was an interest in the students' interest in the Truth or Dare card learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Truth or Dare.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SDN 2 Sukaraja. Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut juga desain dan pengembangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 98,7% ahli media 94,1% dan ahli pembelajaran 95%. Hasil respon peserta didik mencapai 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik" berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu *Truth or Dare*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Truth or Dare*.

1. Pendahuluan

Pendidikan dipandang sebagai aspek yang sangat penting bagi kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf (2018) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia dalam mencapai kebahagiaan lahir dan batin. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, media pembelajaran yang baik ialah media yang dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik kelas V di salah satu SD di kecamatan Rajapolah tepatnya di SDN 2 Sukaraja, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA. Dari

hasil wawancara juga diketahui bahwa faktor penyebab kesulitan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA salah satunya adalah media pembelajaran yang belum memadai. Hal ini dikarenakan media pembelajaran utama yang digunakan guru adalah buku tema saja. Berdasarkan hasil observasi di kelas V, peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA. Setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik, diketahui bahwa peserta didik sering merasa bosan dengan pembelajaran yang terkesan monoton dan hanya berbentuk pembelajaran klasikal. Untuk menghindari hal-hal seperti rasa bosan, kurang fokus, malas saat belajar, diperlukan pengembangan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Media pembelajaran sendiri sangat beragam, dapat berupa media berbasis aplikasi digital, berbasis audio audio visual dan objek yang semua itu sengaja dibuat untuk menunjang terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran telah banyak berevolusi dari yang sederhana menjadi lebih modern dan lebih menarik perhatian peserta didik. Untuk menunjang hal tersebut penulis merancang sebuah media pembelajaran kartu permainan yang dipadukan dengan permainan yang bernama *Truth or Dare*. Pentingnya penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* ini dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Media permainan ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik akan bersemangat dalam belajar baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan kartu *Truth or Dare* ini peserta didik akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik (Tarigan, 2019).

Adapun dasar yang digunakan untuk melakukan penelitian ini diantaranya adalah beberapa hasil data penelitian relevan yang terkait, seperti pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Tarigan dan Saskia pada tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (ToD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas 5 SDN 107399 Bandar Khalipah", permainan ini berhasil dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dengan hasil penelitian pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 45,67 dan pada posttest yaitu 73,33.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut juga desain dan pengembangan. Desain dan pengembangan merupakan studi sistematis proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun basis empiris untuk penciptaan produk dan alat pengajaran juga model baru atau yang disempurnakan dengan perkembangannya (Richy dan Klein, 2017). Dengan kata lain penelitian *Desain and Development* ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan model, alat, maupun produk dan desain.

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model penelitian PPE (*Planning, Production and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2019, hlm. 37) menyatakan "*the focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production, and evaluation (PPE)*". Disebutkan bahwa fokus desain penelitian dan pengembangan dalam model ini yakni sifat analisa yang terdiri atas tiga tahapan yaitu *Planning, Production and Evaluation (PPE)*. Pada proses penelitian ini peneliti akan membuat rancangan, kemudian mengembangkan produk yang

telah dibuat berdasarkan rancangan awal, setelah itu melakukan proses evaluasi atau validitas dari para ahli untuk menguji kelayakan produk yang telah dibuat dan dapat digunakan dalam pembelajaran serta melakukan observasi untuk melihat bagaimana minat peserta didik Pada saat implikasi media kartu *Truth or Dare* berdasarkan pada indikator minat belajar.

Dalam penelitian ini, melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli pembelajar yaitu guru walikelas V dan peserta didik kelas V SDN 2 Sukaraja. Tujuan partisipan tersebut untuk menentukan uji kelayakan produk.

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan rumus *Skala Likert*. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Ridwan, 2020). Data yang diperoleh melalui tahap validitas, uji coba produk kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif. Pada *Skala Likert* terdapat lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian produk ini menurut Sugiyono yaitu:

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

Keterangan

P = Presentase Hasil Validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan persentase hasil validasi, selanjutnya menentukan kriteria interpretasi dan setelah itu mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh dengan kriteria interpretasi.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80 % - 100 %	Sangat Baik
4	60 % - 79,99 %	Baik
3	40 % - 59,99 %	Cukup
2	20 % - 39,99 %	Kurang
1	0 % - 19,99 %	Sangat Kurang

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh sebuah produk yang layak dan menarik yang ditinjau oleh validasi ahli materi media dan ahli pembelajaran serta angket respon ketertarikan peserta didik . Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* pada peserta didik kelas V. Media pembelajaran kartu *Truth or Dare* ini telah divalidasi oleh ahli. Berikut tabel rekapitulasi penilaian dari para ahli, guru walikelas V sebagai ahli pembelajaran mengenai media kartu *Truth or Dare*.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Media

Aspek Kelayakan	Presentase			Respon Peserta Didik	Interpretasi
	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Pembelajaran		
Desain/Media	94,1%				Sangat Baik
Isi/Materi Pembelajaran		98,7%			Sangat Baik
			95%		Sangat Baik
Rata-Rata			94,93%		Sangat Baik

Hasil validasi media diperoleh dari lembar angket validasi media yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Walker & Hess (2016). Indikator tersebut terdiri atas 1) keberagaman atau *usability*, 2) keterbacaan media, 3) kualitas tampilan atau gambar, dan 4) kualitas pengelolaan media. Sesuai dengan perhitungan yaitu jumlah skor yang didapat yakni 80 dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 85 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase hasil validasi sebesar 94,1% yang termasuk ke dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert.

Hasil validasi materi diperoleh dari lembar angket validasi materi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Walker & Hess (2016). Indikator tersebut terdiri atas 1) ketepatan materi dengan KD dan topik, 2) kelengkapan materi, 3) minat peserta didik, 4) memberi kesempatan belajar, 5) memberi bantuan untuk belajar, 6) kualitas motivasi, 7) fleksibilitas interaksional, 8) kualitas sosial interaksi, 9) memberi dampak bagi peserta didik, dan 10) memberi dampak bagi guru dan pembelajar.

Sesuai dengan perhitungan yakni jumlah skor yang didapat yaitu 79 dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 80 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase hasil validasi sebesar 98,7% yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert.

Hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh dari lembar angket validasi ahli pembelajaran yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Walker & Hess (2016). Indikator tersebut terdiri atas 1) ketepatan materi dengan KD, 2) kelengkapan media dan materinya, 3) menarik minat dan perhatian peserta didik, 4) kebergunaan media, serta 5) kualitas tampilan media.

Sesuai dengan perhitungan yakni jumlah skor yang didapat yaitu 38 dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 40 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase hasil validasi sebesar 95% yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert.



Gambar 1. Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare*

Media kartu *Truth Or Dare* yang telah dikembangkan tidak hanya dinilai oleh para ahli dan pendidik saja sebagai ahli pembelajaran. Namun, peserta didik pun terlibat di dalam proses penilaian ini. Pada proses penilaian ini melibatkan kelas V SDN 2 Sukaraja yang berjumlah 40 orang peserta didik dari

hasil penilaian ini diperoleh data dengan nilai 1 sampai 5 yang didasari oleh skala Likert. Data hasil penilaian dari respon peserta didik diuraikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Kelas V SDN 2 Sukaraja

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor Jawaban	Presentase Hasil
1	AF	40	88,8%
2	AA	35	77,7%
3	AM	37	82,2%
4	ARP	42	93,3%
5	AQA	36	80%
6	AKS	39	86,6%
7	AZS	38	84,4%
8	ALH	41	91,1%
9	DNR	38	84,4%
10	FIM	36	80%
11	FMT	38	84,4%
12	HSF	42	93,3%
13	HPP	43	95,5%
14	JJ	41	91,1%
15	KMZ	39	86,6%
16	KSR	37	82,2%
17	KHA	42	93,3%
18	KTA	43	95,5%
19	KNR	39	86,6%
20	MSE	37	82,2%
21	MQA	38	84,4%
22	MA	35	77,7%
23	MA	38	84,4%
24	MF	39	86,6%
25	MF	39	86,6%
26	MI	36	80%
27	MR	37	82,2%
28	MS	36	80%
29	MS	39	86,6%
30	NN	41	91,1%
31	RKU	35	77,7%
32	RAM	39	86,6%
33	RMS	38	84,4%
34	SZ	37	82,2%
35	SJM	39	86,6%
36	SFN	42	93,3%
37	SMA	35	77,7%
38	SR	39	86,6%
39	SSH	44	97,7%
40	AFZ	39	86,6%
Rata-Rata			85,95%

Hasil angket respon peserta didik diperoleh dari lembar angket respon peserta didik yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Walker & Hass (2016) yang di dalamnya terdapat aspek penilaian isi atau materi dan juga media. Untuk aspek penilaian materi mencakup: 1) materi yang disampaikan mudah dipahami, 2) gambar dan tulisan jelas, 3) bahasa yang digunakan sederhana dan dapat dipahami, 4) dapat membantu kegiatan pembelajaran, dan 5) dapat memberi semangat

kepada peserta didik. Adapun aspek dalam penilaian media yakni: 1) gambar menarik dan jelas, 2) warnanya menarik. 3) tulisan dapat dibaca, dan 4) timbul atau senang saat menggunakan media.

Sesuai dengan perhitungan yaitu jumlah skor jawaban yang didapat dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 45 dikali 100% maka didapatkan persentase hasil validasi dari masing-masing peserta didik. Untuk melihat rata-rata hasil persentase secara keseluruhan maka jumlah total hasil validasi 40 orang peserta didik dibagi dengan jumlah peserta didik yaitu mencapai hasil 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik" berdasarkan skala Likert.

Hasil penilaian keseluruhan dari angket respon peserta didik memberikan penilaian baik terhadap media yang telah dibuat. Hal ini menandakan bahwa media kartu *Truth or Dare* yang telah dibuat sesuai dan valid untuk digunakan.

3.2. Diskusi

Dari penelitian yang dilakukan bahwa media ini layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik. Media konkret ini dapat membantu peserta didik dalam mendapat informasi baru, menumbuhkan keinginan belajar, terjalin komunikasi antara pendidik dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan jiwa sosial peserta didik dalam penggunaan media kartu ini terbentuk karena pemilihan kelompok dilakukan secara random sehingga karakteristik dan latar belakang peserta didik yang berbeda dapat terhindar sesuai dengan Sanjaya (dalam Pakpahan, 2020, hlm 63) bahwa karakteristik dan latar belakang setiap peserta didik berbeda-beda, namun melalui media dapat melayani individu yang mempunyai perbedaan tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 2 Sukaraja mengenai pengembangan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 94,1%, ahli materi sebesar 98,7%, dan ahli pembelajaran sebesar 95% serta angket respon peserta didik sebesar 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik". Tingginya tingkat ketertarikan peserta didik juga didukung oleh terlihatnya suasana kompetitif pada saat uji coba berlangsung. Peserta didik juga terlihat senang bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah melalui tahapan pengembangan secara keseluruhan maka media pembelajaran kartu *Truth or Dare* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V SDN 2 Sukaraja khususnya pada pembelajaran IPA materi ekosistem.

5. Referensi

- Attaqiana, M. R., Saptorini, S., & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan *Truth and Dare* Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2).
- Fanny, C. D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 108-121.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 17-28.
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(1), 47-56.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Majid, Abdul. (2019). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kencana.
- Rahayu, W. (2019). Penggunaan Media *Truth or Dare* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).

- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED* (Vol. 2, No. 1, pp. 84-95).
- Undang-undang Standar Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2013, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Weddyawati, N., & Lisa, Y. (2019). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Deepublish.