

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* PADA PEMBELAJARAN  
IPAS MATERI MARI KENALI HEWAN SEKITAR KITA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SD**

Devi Safitri<sup>1\*</sup>, Nurmairina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

<sup>1\*</sup>devisafitri@umnaw.ac.id, <sup>2</sup>nurmairina@umnaw.ac.id

*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*The objective of this research was to develop a Truth or Dare card game as a learning medium for the IPAS subject on the topic "Let's Get to Know Animals Around Us," to be used in the learning process and to assess the improvement in student interest in the IPAS subject, specifically in third-grade elementary school students. This research was a development study using the R&D approach with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used for data collection included validation questionnaires provided by media experts, subject matter experts, instructional practitioners, and student response questionnaires. The total score obtained from media expert validation was 88%, from subject matter expert validation was 80%, from teacher response questionnaires was 88%, and from student response questionnaires was 97%. Based on these scores, it can be concluded that the developed Truth or Dare card game for the "Let's Get to Know Animals Around Us" topic was categorized as "Very Feasible" for use in the IPAS learning process for third-grade elementary school students.*

**Keywords:** *Media, Truth or Dare Cards, Learning Interest*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu *Truth Or Dare* pada pembelajaran IPAS dengan materi mari kenali hewan di sekitar kita yang layak digunakan pada proses pembelajaran, serta mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap penggunaan media kartu *Truth Or Dare*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 88% berkategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 80% berkategori sangat layak. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase sebesar 92% berkategori sangat layak digunakan. Hasil uji angket respon siswa terhadap media kartu *Truth Or Dare* pada materi hewan di sekitar kita menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 97% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, media kartu *Truth Or Dare* pada materi kenali hewan di

sekitar kita yang dikembangkan berkategori sangat layak digunakan pada proses pembelajaran IPAS di kelas III SD.

**Kata Kunci:** Media, Kartu *Truth Or Dare*, Minat belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut pasal 34 ayat (1) dan (2) undang-undang dasar no 20 tahun 2003 menyatakan bahwa setiap warga negara yang berusia 6 tahun dapat mengikuti program wajib belajar pemerintah dan pemerintah daerah mejamin terselenggaranya wajib belajar minimal pada jenjang pendidikan dasar tanpa memungut biaya. Dengan adanya pendidikan, setiap individu akan memiliki kualitas dalam dirinya baik dari pengetahuan maupun skill yang dimiliki. Dunia pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan sumber daya manusia yang unggul dengan terus berupaya mengembangkan sistem kurikulum yang dinilai lebih efisien.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut pasal 34 ayat (1) dan (2) undang-undang dasar no 20 tahun 2003

menyatakan bahwa setiap warga negara yang berusia 6 tahun dapat mengikuti program wajib belajar pemerintah dan pemerintah daerah mejamin terselenggaranya wajib belajar minimal pada jenjang pendidikan dasar tanpa memungut biaya. Dengan adanya pendidikan, setiap individu akan memiliki kualitas dalam dirinya baik dari pengetahuan maupun skill yang dimiliki. Dunia pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan sumber daya manusia yang unggul dengan terus berupaya mengembangkan sistem kurikulum yang dinilai lebih efisien.

Dalam membiasakan peserta didik untuk dapat menghadapi permasalahan dunia nyata, tentu perlu adanya penerapan model, strategi, metode, media, ataupun teknik yang cocok guna menunjang stimulus peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Artinya, pendidik memegang perananan penting dalam mempergunakan model, strategi, metode, media, ataupun teknik yang sesuai dalam proses pembelajaran.

Untuk mendukung terdorongnya kemampuan pemahaman peserta didik terkait materi ajar, pendidik harus memiliki kemampuan pedagogik, kepribadian, sosial dan juga skill komunikasi yang baik. Dengan adanya kemampuan ataupun skill yang baik, maka hal tersebut akan mempermudah peserta didik dalam mencerna informasi yang pendidik sampaikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam konteks proses pembelajaran, terdapat tantangan mendasar dalam memilih dan mencari tahu model, metodologi, teknik, media, dan strategi pembelajaran yang paling relevan. Menentukan pengajaran memiliki dampak pada interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran (Kristanto, A. 2016). Perubahan ini menggeser fokus dari pusat pembelajaran dari pendidik menjadi peserta didik. Oleh karena itu, mengajar lebih diutamakan dari pada belajar dalam konteks kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk memastikan keberhasilan belajar peserta didik di lingkungan pendidikan, baik dalam kursus individu maupun secara keseluruhan. Menciptakan pemahaman terhadap konsep yang

bersifat kompleks tentu membutuhkan media yang tepat guna menunjang stimulus peserta didik agar dapat berfikir secara ilmiah terkhususnya dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar yang ada di Deli Serdang diketahui mengenai kondisi belajar peserta didik yang mengalami kendala dalam proses belajar mengajar disini pendidik masih menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan peserta didik. Pendidik sudah menyampaikan materi secara baik, namun masih sering menggunakan metode ceramah di dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik hanya menerima materi dari pendidik tanpa adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menjadi kendala pada minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik menganggap jika pembelajaran itu kurang menyenangkan.

Pendidik menggunakan media di dalam kelas tetapi masih bersifat yang sederhana seperti buku dan media lainnya karena hambatan waktu dalam mempersiapkan dan membawanya. Sehingga media yang digunakan belum dimanfaatkan secara maksimal yang membuat minat peserta didik kurang karena dianggap sudah membosankan. Pendidik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media yang menarik dapat menjadikan kelas tetap kondusif dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan analisis kebutuhan dari pendidik dan peserta didik yang memerlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan maka peneliti melakukan pengembangan media *Truth or Dare* sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut (Aswan. A. 2023).

Dari beberapa masalah di atas, maka masalah yang menjadi fokus untuk diselesaikan yaitu mengembangkan media

pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* pada materi kenali hewan di sekitarku. Pada media kartu *Truth or Dare* ini peserta didik diberikan berupa tantangan dan pertanyaan melalui aplikasi *Spin the wheel*, dimana peserta didik memutar aplikasi tersebut untuk memilih antara kartu *Truth* atau kartu *Dare*, jika peserta didik mendapatkan pilihan kartu *Truth* maka peserta didik siap untuk diberikan tantangan terkait dengan materi yang disampaikan oleh pendidik, tetapi jika peserta didik mendapatkan pilihan kartu *Dare* maka peserta didik siap untuk diberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh pendidik, dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* peserta didik dapat lebih mudah memahami suatu materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu *Truth and Dare* Pada Pembelajaran IPAS Materi Mari Kenali Hewan Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Addie* untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu *Truth Or Dare* pada mata pelajaran IPAS kelas III SD khususnya materi Mari Kenali Hewan Di Sekitar Kita dengan tujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Makbul (2021)

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan materi kenali hewan di sekitar kita. Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran ini adalah siswa

mampu menganalisis perbedaan penggolongan hewan yang ada disekitar. Hewan ini meliputi hewan invertebrata, hewan vertebrata, hewan herbivora, hewan karnivora, dan hewan omnivora. Menurut Sri dan Nur (2021), Penggolongan hewan ini dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Hewan Invertebrata

Hewan invertebrate adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Contohnya seperti cacing dan ubur-ubur.

### 2. Hewan Vertebrata

Hewan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang. Contohnya seperti belut dan semua jenis ikan.

### 3. Hewan Herbivora

Hewan jenis ini adalah jenis hewan pemakan tumbuhan. Hampir semua bagian tumbuhan bisa dimakannya. Seperti, daun, akar, batang, bunga, buah, atau rumput. Hewan ini bisa dikenali dari susunan giginya. Seperti: tidak memiliki gigi taring, giginya hanya gigi seri dan geraham untuk mengunyah. Contohnya seperti gajah, sapi, kuda dan kelinci.

4. Hewan Karnivora

Hewan ini adalah jenis hewan pemakan daging. Hewan yang masuk golongan karnivora ini, dikenal sebagai hewan buas, karena mereka memangsa hewan lain untuk dimakan. Hewan ini dikenal juga sebagai hewan bisa bergerak sangat cepat, gigi taringnya tajam, kukunya juga runcing, pandangan matanya, serta penciumannya tajam. Contohnya seperti harimau, serigala, dan ular.

5. Hewan Omnivora

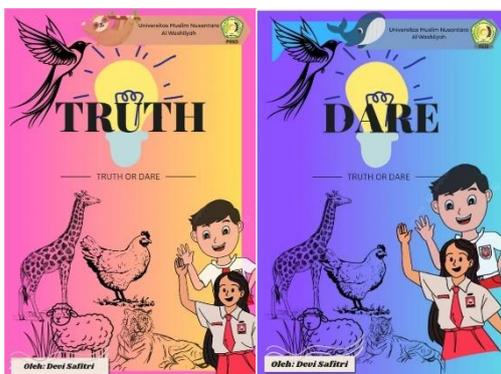
Hewan omnivora merupakan hewan pemakan segalanya. Sesuai dengan namanya, hewan ini bisa memangsa hewan lain untuk disantap dan makan tumbuh-tumbuhan juga. Hewan omnivora juga bisa dikenali dari giginya. Selain punya gigi taring yang tajam, hewan ini juga punya gigi seri untuk memotong makanan, dan geraham untuk mengunyah makanannya. Beberapa contoh hewan omnivora adalah beruang, tikus, ayam, flamingo, paus, monyet, dan musang.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mengembangkan media kartu TOD IPAS materi mari kenali hewan di sekitar kita yang melalui lima tahap, yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Deskripsi kegiatan yang dilakukan pada setiap prosedur pengembangan beserta hasil yang diperoleh telah diuraikan pada bagian hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya. Pada pembahasan ini dibahas tiga hal pokok yang sesuai dengan tujuan penelitian, berikut ini pembahasan mengenai tiga hal pokok tersebut yaitu:

- 1) Cara pengembangan media kartu *Truth Or Dare* Pada pembelajaran IPAS Materi mari kenali hewan di sekitar kita.

Cara mengembangkan media kartu *Truth Or Dare* yakni dengan menggunakan aplikasi canva sebagai alat bantu dalam *mendesign* kartu yang akan dikembangkan. Peneliti juga menggunakan aplikasi *Spin the well* sebagai alat bantu tambahan ketika pembelajaran berlangsung. Secara sederhana, peserta didik tidak dapat memilih antara kartu *Truth* atau kartu *Dare*. Melalui

adanya aplikasi tersebut, peserta didik tidak dapat memilih secara sembarang, peserta didik harus mengikuti instruksi kartu yang diperoleh melalui aplikasi *spin the well*. Media kartu dikembangkan dengan bentuk persegi panjang dengan tambahan gambar dan tulisan. Pada sisi satu bentuk media disajikan dengan adanya gambar dan tulisan *Truth* ataupun *Dare*, sedangkan pada sisi satunya berisikan soal-soal sesuai aturan permainan. Adapun gambar design kartu *Truth Or Dare* yakni sebagai berikut:



Gambar 2. Media *Truth Or Dare*



Gambar 3. Materi Media *Truth Or Dare*

Pengemasan produk menggunakan kotak kartu nama transparan yang sudah ada dijual di *marketplace*, didalam satu kotak berisikan 10 kartu *truth* dan 10 kartu *dare*. Adapun kotak transparan kartu nama dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:



Gambar 4. Kotak Pengemasan Produk

2) Kelayakan media kartu *Truth Or Dare* pada pembelajaran IPAS Materi mari kenali hewan di sekitar kita.

Kelayakan media kartu TOD IPAS dengan materi mari kenali hewan di sekitar kita diperoleh dari penilaian validator yang meliputi aspek desain media pembelajaran, aspek kesesuaian materi, sehingga total kriteria dalam uji kelayakan media kartu TOD IPAS materi mari kenali hewan di sekitar kita sejumlah 10 sub aspek penilaian. Penilaian kelayakan kartu TOD IPAS oleh validator, menggunakan lembar penilaian yang berupa angket dengan skala satu hingga lima.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh validator ahli dan praktisi, media kartu TOD IPAS memiliki nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4 dan 5. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan kartu TOD IPAS validator media kartu TOD IPAS yang dikembangkan memiliki kualifikasi layak digunakan. Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 88% berkategori sangat baik. Hasil

validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 80% berkategori sangat layak. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase sebesar 92% berkategori sangat layak digunakan. Hasil uji angket respon siswa terhadap media kartu *Truth Or Dare* pada materi hewan di sekitar kita menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 97% dengan kategori sangat menarik.

Adapun hasil akumulasi data akhir validator adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Akumulasi Data Akhir Validator**

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Presentasi	Kategori
1.	Ahli media	88	88%	Sangat baik
2.	Ahli materi	80	80%	Sangat layak
3.	Praktisi pendidikan (Guru)	88	92%	Sangat layak
	Rata-rata	85%		
	Kategori			Sangat Layak

3) Peningkatan minat belajar dengan menggunakan kartu *Truth Or Dare* peserta didik.

Berdasarkan indikator minat belajar menurut Friantini & Winata (2019), maka peneliti menggunakan

teori tersebut sebagai landasan indikator dalam membuat angket respon siswa. Menurut Friantini & Winata (2019), indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemberian angket minat belajar IPAS dilaksanakan dua kali pada pertemuan pertama (sebelum pembelajaran) dan pertemuan kelima (setelah dilaksanakan pembelajaran) menggunakan kartu *Truth Or Dare* pada pembelajaran IPAS materi mari kenali hewan di sekitar kita.

Validasi respon siswa diisi oleh 24 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan di kelas III sekolah dasar. Angket berisikan 7 pernyataan terkait penggunaan kartu *Truth Or Dare*. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, total skor diperoleh sebesar 819 dengan skor maksimal 840. Hasil ini kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

$$X = \frac{819}{840} \times 100\% \\ = 97\% \text{ (sangat menarik)}$$

**Keterangan:**

- X = Skor rata-rata seluruh aspek
- $\sum xi$  = Jumlah skor
- n = Banyak skor butir pernyataan

Melalui hasil perolehan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa media kartu *Truth Or Dare* sangat menarik dan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS khususnya di kelas III sekolah dasar.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dihasilkan media kartu *Truth Or Dare* pada pembelajaran IPAS dengan ukuran 6x9 cm yang berisi pertanyaan dan pernyataan tentang materi hewan di sekitar kita.
2. Media kartu *Truth Or Dare* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mari kenali hewan di sekitar kita. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil

uji validasi ahli media yang menunjukkan presentase sebesar 88% berkategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 80% berkategori sangat layak dan hasil angket respon guru yang menunjukkan presentase sebesar 92% berkategori sangat layak digunakan.

3. Media kartu *Truth Or Dare* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan perhitungan presentase hasil uji angket respon siswa terhadap media kartu *Truth Or Dare* pada materi hewan di sekitar kita yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 97% berkategori sangat menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, A. (2023). Permainan *Truth Or Dare* Berbantuan *Spin The Wheel*: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30651/Lf.V7i1.7457>.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika Indonesia*, 4.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen*. 6.
- Maya, S., & Nur, R. A. (2021). Zoologi vertebrata. Bandung: Widina Bhakti Persada.