



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 8333-8346

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar

Qisthi Nur Fadillah<sup>1✉</sup>, Lukman Hakim<sup>2</sup>, Noviati<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: [qisthinurfadhil@gmail.com](mailto:qisthinurfadhil@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kartu pertanyaan Truth Or Dare pada materi perubahan wujud zat siswa sekolah dasar yang bersifat valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan metode RnD (Research And Development) dengan model ADDIE ( Analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Penelitian menggunakan Observasi, Wawancara, Angket, dan Tes sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil kevalidan, kepraktisan dan juga keefektifan. Hasil penelitian ini memperoleh hasil kevalidan dengan jumlah rata-rata 86% dengan kategori "valid" yang merupakan total dari hasil rata-rata ahli media 81% berkategori "valid", hasil rata-rata ahli bahasa 90% berkategori "valid" dan hasil rata-rata ahli materi 88% berkategori "valid". Hasil kepraktisan dari guru kelas dengan jumlah rata-rata 90% berkategori " Sangat praktis". Hasil uji keefektifan media terhadap siswa kelas V memperoleh hasil rata-rata 83,65% dengan kategori "sangat efektif". Maka dari itu media kartu pertanyaan Truth Or Dare materi perubahan wujud zat siswa kelas V sekolah dasar bersifat, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA siswa SDN 1Ulak Kemang.

Kata Kunci: *Pengembangan, Truth Or Dare, perubahan wujud zat*

## Abstract

This research aims to develop Truth Or Dare question cards on material changes in elementary school students that are valid, practical, and effective. In this research using the RnD (Research And Development) method with the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). Research uses Observations, Interviews, Questionnaires, and Tests as data collection techniques to obtain results of validity, practicality and also effectiveness. The results of this study obtained validity results with an average number of 86% in the "valid" category which is the total of the average results of media experts 81% in the "valid" category, the average results of linguists are 90% in the "valid" category and the average results - an average of 88% of material experts is in the "valid" category. The results of the practicality of class teachers with an average number of 90% are in the "Very practical" category. The results of the media effectiveness test on fifth grade students obtained an average result of 83.65% in the "very effective" category. Therefore, the Truth Or Dare question card media material for changes in the form of matter for fifth grade elementary school students is valid, practical, and effective for use in the science learning process for students at SDN 1Ulak Kemang.

*Keywords: Developments, Truth Or Dare, Changes in the state of matte.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, didalam pendidikan dapat terbentuk seseorang yang berilmu dan berakhlak. Oleh karena itu seluruh rakyat Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang baik dan layak agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan serta terciptanya masyarakat yang berpotensi dan berintelektual. Sesuai dengan isi undang-undang No. 20 tahun 2003 " Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dapat dimulai sejak manusia baru dilahirkan hingga menutup usia, namun untuk pendidikan secara formal dijelaskan pada undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 11 yang berbunyi " pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan

dasar merupakan pendidikan yang dimulai sejak anak usia tujuh tahun sampai lima belas tahun. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan sederajat lainnya. Pendidikan sekolah dasar memiliki 6 kelas yang terbagi menjadi kelas rendah dan kelas tinggi, adapun kelas rendah dimulai dari tingkat kelas 1, kelas 2, dan kelas 3, untuk kelas tinggi dimulai dari kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Hal diatas sesuai dengan isi peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 28 tahun 1990 tentang pendidikan dasar " Pendidikan dasar merupakan pendidikan Sembilan tahun, terdiri atas program enam tahun di Sekolah Dasar dan program pendidikan tiga tahun disekolah lanjutan tingkat pertama".

Pendidikan di Indonesia memiliki pedoman yang mengatur bagaimana sistem pendidikan berlangsung berupa kurikulum pendidikan hal ini sesuai dengan isi undang-undang no. 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 19 yang berbunyi " Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu" oleh karena itu kurikulum mempunyai peran yang sangat penting demi mewujudkan tujuan pembelajaran.

Didalam kurikulum pendidikan Sekolah Dasar terdapat beberapa muatan mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang alam semesta secara sistematis, bukan hanya berisi tentang prinsip-prinsip tetapi ilmu Ilmu pengetahuan alam juga berisi proses yang bertujuan agar siswa bisa belajar mengenai dirinya dan alam disekitarnya(Nurdiansyah, dan Amalia, 2018).

Pembelajaran IPA pada sekolah dasar lebih mengacu kepada pengamatan lingkungan sekitar, lewat pembelajaran IPA siswa dilatih untuk dapat meneliti sesuatu yang ada disekitarnya, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran IPA hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPA (Yolanda et al., 2022).

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari jumat 06 Januari 2023 di SDN 1 Ulak Kemang pada pembelajaran IPA ternyata masih terdapat kendala karena pembelajaran masih bersifat konvensional yang mana guru hanya menggunakan metode caramah yang berpusat kepada guru sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Keterbatasan

media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga menjadi salah satu kendala siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPA. Dari hasil pengamatan tersebut, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran seperti media bersifat interaktif dalam bentuk permainan yaitu kartu pertanyaan *Truth Or Dare*.

Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang dapat mendukung dan memperjelas pembelajaran IPA. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memberi dukungan dan kemudahan dalam proses belajar (Batubara, 2020).

Media pembelajaran juga ditujukan agar siswa tidak merasa jenuh selama proses belajar berlangsung, oleh karena itu guru diharuskan dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk membangun motivasi belajar siswa (Fatikh, 2019). Selain menarik dan inovatif media pembelajaran juga harus bersifat interaktif, yaitu dapat membuat siswa berinteraksi serta belajar untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbentuk interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan. Hal ini dikarenakan permainan dapat membangun motivasi siswa, membuat siswa seperti tertantang, melatih imajinasi siswa, serta dapat membangun rasa keingintahuan siswa (Irwan et al., 2019). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu kartu pertanyaan *Truth Or Dare*. Dalam jurnal (Rahmi & Yogica, 2021) juga menyatakan bahwa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif yaitu media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu *Truth Or Dare*. Dengan menggunakan *Truth Or Dare* siswa dapat belajar untuk mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena di dalam kartu *Truth Or Dare* berisikan pertanyaan serta tantangan yang berkaitan dengan suatu materi, hal itu yang dapat membuat siswa menggunakan kerampilan kognitif untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di kartu *Truth Or Dare*.

Kartu *Truth Or Dare* dimainkan secara berkelompok. (Renatha & Rosdiana, 2020) sehingga *Truth Or Dare* dapat membuat siswa saling berinteraksi satu sama lain. Setiap kelompok akan terdiri dari 5-6 orang siswa yang masing-masing siswa akan berdiskusi didalam kelompoknya untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada di kartu pertanyaan *Truth Or Dare*, lalu setiap kelompok wajib menunjuk satu perwakilan secara bergilir untuk menjawab

pertanyaan yang telah didiskusikan sebelumnya. Media kartu *Truth Or Dare* bertujuan untuk mengajak siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fanny dan Sakti, 2021 dalam jurnal (Rahmi & Yogica, 2021) menyebutkan bahwa media kartu *Truth Or Dare* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, namun pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang membahas pengembangan kartu pertanyaan *Truth Or Dare* dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2022) menyatakan bahwa media *Truth Or Dare* layak untuk digunakan pada pembelajaran disekolah dasar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil data dari tahapan pengembangan melalui validasi dan kepraktisan guru serta peserta didik sebagai berikut, didapatkan hasil ahli media dengan nilai 0,67 berkriteria cukup tinggi, ahli bahasa dengan nilai 0,75 berkriteria cukup tinggi, dan ahli materi dengan nilai 0,75 berkriteria cukup tinggi, dari ketiga validasi tersebut dapat dikatakan valid karena memiliki nilai di atas 0,60. Untuk hasil respon kepraktisan dari guru memiliki rata-rata nilai sebesar 100% yang mengartikan media tersebut sangat praktis siswa memiliki rata-rata nilai sebesar 94,66% dengan klasifikasi sangat praktis. Sedangkan dalam uji efektivitas dengan menggunakan ngain memiliki skor 0,64 dengan kriteria sedang. Hal ini dapat disimpulkan media katu *Truth Or Dare* untuk pembelajaran PKn valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Tetapi pada penelitian ini hanya memuat mata pelajaran yang diambil yaitu PKN yang bertujuan untuk menekankan pembentukan karakter dengan menggunakan kartu *Truth Or Dare* dan juga pada penelitian ini kartu *Truth Or Dare* tidak dilengkapi dengan video pembelajaran atau pun materi tambahan terkait pembelajaran.

Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media kartu pertanyaan *Truth Or Dare* pada materi perubahan wujud zat sebagai media pembelajaran interaktif untuk melihat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media kartu pertanyaan *Truth Or Dare* dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud zat. Perubahan wujud zat merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang benda-benda yang ada disekitar serta bentuk perubahannya untuk manfaat sehari-hari (Ramadhani, 2019).

Media pembelajaran berbentuk permainan seperti *Truth Or Dare* sangat cocok

digunakan dalam materi perubahan wujud zat karena materi perubahan wujud zat sebenarnya sudah sering siswa jumpai dalam kehidupan sehari-hari namun siswa tidak menyadari bahwa itu merupakan fenomena yang terjadi dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menurut (Marvailha & Suparlan, 2019) Ilmu pengetahuan alam yang sering ada di kehidupan sehari-hari yaitu wujud zat dan perubahannya karena wujud zat tersebut sangat akrab dengan kehidupan siswa. Maka dari itu lewat media interaktif berbasis permainan *Truth Or Dare* siswa sadar dan memahami fenomena perubahan wujud zat yang ada di sekitarnya.

Peneliti juga melengkapi kartu pertanyaan *Truth Or Dare* dengan kode QR dimasing-masing kartu yang dapat terhubung langsung dengan website yang berisi kunci jawaban pada setiap pertanyaan disertai video penjelasan mengenai materi perubahan wujud zat. Hal itu peneliti lakukan untuk mempermudah guru dalam mengakses kunci jawaban dan penjelasan tentang materi perubahan wujud zat. Peneliti juga melengkapi buku panduan yang memiliki kode QR yang akan terhubung langsung dengan video pembelajaran untuk mempermudah penjelasan materi pada proses pembelajaran Kode QR merupakan kode yang berbentuk matrik dua dimensi yang dapat digunakan dengan melakukan scan menggunakan smartphone, kode QR juga mampu menyimpan suatu data dengan ukuran lebih besar hanya dengan satu kode QR saja (Susanti et al., 2018). Kode QR yang dapat diakses dimana saja asal terdapat koneksi internet untuk mempermudah guru dalam pembelajaran dan pemanfaatan IPTEK. Media ini cocok diterapkan di kelas V karena dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan kartu pertanyaan *Truth Or Dare* untuk materi perubahan wujud zat di kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan ini diharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang valid, praktis serta efektif untuk hasil belajar siswa. Pengembangan ini berjudul "Pengembangan Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar". Dengan pengembangan media ini peneliti berharap dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa dalam mempelajari pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud zat .

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk meneliti, mendesain serta menciptakan produk yang sebelumnya telah diuji lewat validasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009 yang berupa kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode penelitian RnD merupakan jenis metode yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang efektif, dan sistematis diawali dengan mendesain produk yang akan dibuat (Gustiani, 2019). Pengembangan ini mengembangkan kartu pertanyaan *Truth Or Dare* yang menggunakan kode QR pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas V.

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ulak kemang, berlokasi di Desa Ulak Kemang Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir. Latar belakang waktu yang dilaksanakan adalah tahun ajaran genap 2022/2023. Adapun teknis analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga teknik diantaranya, analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Adapun data untuk analisis kevalidan didapat dari hasil angket para ahli sebagai validator yang terdiri dari, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk analisis kepraktisan didapat dari hasil angket ahli praktis yaitu guru kelas V SDN 1 Ulak Kemang, dan untuk analisis keefektifan didapat dari hasil lembar tes yang telah dikerjakan oleh siswa kelas V SDN 1 Ulak Kemang.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes sebagai teknik pengumpulan data adapun penejelasananya sebagai berikut, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melakukan pengamatan terhadap suatu objek baik perilaku, proses ataupun kejadian suatu objek dan bukan hanya berfokus pada orang saja (Sugiyono, 2019). Observasi dilakukan peneliti dengan mengamati kelas agar mendapatkan hasil dari implementasi kartu pertanyaan *Truth Or Dare*. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam melalui narasumber (Sugiyono, 2019). Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dengan narasumber yaitu guru kelas V dan siswa kelas V SDN 1 Ulak Kemang sebagai validasi *One to One* untuk mendapatkan data yang lebih banyak mengenai proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini peneliti mengangkat fokus pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud zat di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design,*

*Development, Implementation, Evaluation*).

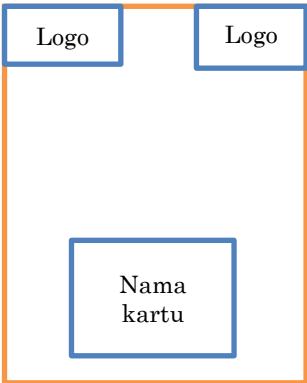
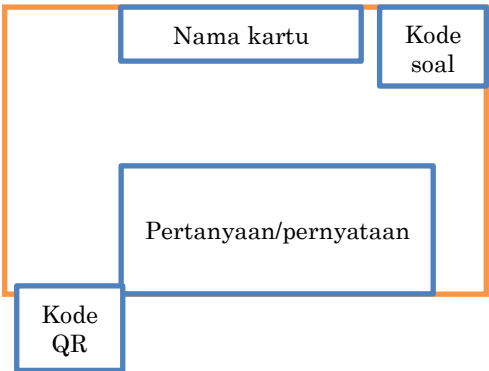
Analisis (*Analisis*)

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis terhadap kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN 1 Ulak Kemang yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara ke guru kelas V SDN 1 Ulak Kemang untuk melihat kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dan peneliti juga melakukan analisis materi yang disesuaikan dengan kelas V yang menggunakan kurikulum 2013 untuk menyusun materi serta tujuan pembelajaran serta menjadi acuan dalam pengembangan kartu pertanyaan Truth Or Dare.

Desian (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis peneliti masuk ke tahap kedua yaitu desain atau perencanaan dengan membuat *storyboard* desain awal kartu pertanyaan *Truth Or Dare*, kode QR dan penyusunan bahan untuk pertanyaan dalam pembuatan kartu Truth Or Dare dengan materi perubahan wujud zat.

Tabel 9. Storybroad

No	Desain awal
Prototype 1	
1	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Kartu tampak belakang Kartu Truth dan Dare</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>Tampak depan Kartu Truth</p>  </div> </div>

Pengembangan (*Development*)

Tahap development atau tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti akan mengembangkan prototype 1 kemudian melakukan validasi kepada pakar ahli pada bidangnya,

prototype 2 yang merupakan hasil dari produk yang telah direvisi, sebelum menggunakannya didalam pembelajaran peneliti juga melakukan validasi One to one, dan validasi Small group untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 10. Prototype 2

No	Prototype 2	
1	Tampak belakang	
	Truth	Dare
		
2	Tampak depan	
	Kartu Truth	Kartu Dare
		

Deskripsi hasil validasi prototype 2 melalui pengisian angket oleh pakar ahli pada bidangnya yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 11. Hasil validasi prototype 2

No	Validator	Rata-rata(%)
1	Validator 1	81%
2	Validator 2	90%
3	Validator 3	88%

Jumlah	259%
Rata-rata(%)	86%

Berdasarkan hasil angket validasi diatas, maka didapatkan hasil rata-rata validasi sebesar 86% dengan kategori valid hal tersebut sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Ningtiyas et al., (2019) skor persentase kevalidan sebesar 80% -100% dikategorikan valid. Peneliti melakukan penilaian *one to one* dengan melakukan wawancara kepada tiga perwakilan siswa dan untuk small grup peneliti menggunakan angket untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan, adapun hasil angket validasi small group sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Angket respon siswa Small Group

No	Nama	Skor						Rata-Rata (%)
		1	2	3	4	5	6	
1	MZA	4	3	3	4	4	4	91%
2	RMA	4	4	3	4	4	3	91%
3	NA	4	3	3	4	4	3	87%
4	NR	4	3	3	4	4	4	91%
5	RA	3	3	3	4	4	4	87%
Jumlah							447%	
Rata-Rata(%)							89%	

Berdasarkan hasil diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa kartu pertanyaan Truth Or Dare valid dan dapat digunakan didalam proses pembelajaran.

#### Implementasi ( *Implementation* )

Tahap implementasi merupakan tahap penggunaan kartu pertanyaan truth or dare yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran secara langsung, adapun uji coba lapangan terdiri dari 26 siswa kelas V yang dibagi menjadi 5 kelompok proses pembelajaran dilaksanakan selama beberapa kali pertemuan dikelas. Setelah selesai melakukan proses pembelajaran menggunakan kartu pertanyaan truth or dare peneliti melakukan penilaian kepratisan terhadap produk oleh guru kelas V adapun hasilnya sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. kriteria interpretasi seperti dibawah ini :

Tabel 14. Kriteria Persentasi Skor Praktis

Nilai %	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Sangat tidak praktis

(Lestari et al., 2021, p. 399)

Selanjutnya peneliti menguji kefahaman siswa terkait materi yang diajarkan dengan menggunakan kartu pertanyaan Truth Or Dare melalui tes yang berisi 20 soal pilihan ganda. Tes dilakukan secara individu untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan adapun hasil dari 26 siswa hanya 2 siswa yang nilainya masih dibawah KKN yang telah ditentukan. Rata-rata hasil keseluruhan tes siswa menunjukan nilai sebesar 83.65%, dengan hasil tes tersebut memiliki kategori sangat efektif.

#### Evaluasi ( *Evaluation* )

Tahap evaluasi produk yang dikembangkan, peneliti melakukan evaluasi terhadap implementasi atau uji lapangan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi dari analisis kegiatan belajar didapat bahwa adanya peningkatan yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media yang dikembangkan, hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil analisis yang telah dilakukan juga mendapatkan skor yang baik, sehingga didapatkan bahwa media kartu Truth Or Dare sangat membantu guru dalam penyampaian materi serta dapat mendorong minat siswa untuk belajar, selain itu media kartu pertanyaan Truth Or Dare juga dapat membantu siswa mamahami pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dapat diperoleh hasil rata-rata kevalidan media kartu pertanyaan Truth Or Dare dari ketiga validator sebesar 86 % dengan kategori Valid, hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Nasrudin, kartini, dan dedi kusnadi (2020) " Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan" hasil dari penelitian tersebut mendapat 84% dari ahli materi dengan klasifikasi sangat layak, sedangkan untuk ahli media sebesar 85 % dengan klasifikasi sangat layak. Dari kedua penelitian sebelumnya yang telah diuraikan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media kartu pertanyaan Truth Or Dare bersifat valid sehingga dapat digunakan.

Sedangkan untuk nilai kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dengan hasil rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nasrudin, Kartini, dan Dedi Kusnadi (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan" didapat hasil kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sehingga dari kedua penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan dapat disimpulkan bahwa media kartu pertanyaan Truth Or Dare pada materi perubahan wujud zat bersifat sangat praktis untuk digunakan di pembelajaran.

Nilai hasil keefektifan yang diperoleh dari hasil tes siswa berupa soal sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan KKM 75 dalam pembelajaran IPA diperoleh hasil rata-rata 83.65% dengan kategori sangat efektif. Sejalan dengan hal tersebut berdasarkan hasil penelitian pada aspek kepraktisan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Astuti, Aren Frima, dan Andrianan Sofiarini (2022), "Pengembangan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Air lesing" hasil dari penelitian tersebut peneliti menggunakan tes berupa 10 soal pilihan ganda, peneliti melaksanakan pretest dan posttest kepada 23 siswa kelas IV. Dari hasil pretest didapatkan rata-rata nilai sebesar 46,95 sedangkan untuk hasil posttest memperoleh data sebesar 81,3. Dari kedua hasil test tersebut peneliti mendapatkan hasil N-gain (g) sebesar 0,64 dengan klasifikasi sedang sehingga dapat dinyatakan memiliki efek yang tinggi terhadap pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu pertanyaan Truth Or Dare bersifat efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai "Pengembangan Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar". Peneliti dapat memperoleh kesimpulan bahwa Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE berkategori valid dengan persentase rata-rata sebesar 86%, penilaian tersebut didapat dari hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Kategori kepraktisan dengan persentase nilai sebesar 90%, penilaian tersebut didapat dari angket kepraktisan yang diisi oleh guru kelas V SD Negeri 1 Ulak Kemang. Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 83,65%, penilaian tersebut didapat dari hasil lembar soal siswa mengenai materi perubahan wujud zat dikelas V SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, An. (2022). *Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing*. 1(2).
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover)
- Fatih. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- 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 ...*, 02(1), 47–56. <http://180.250.193.171/index.php/judikdas/article/view/1562%0Ahttp://180.250.193.171/index.php/judikdas/article/download/1562/1134>
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus A R T I C L E I N F O. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399–405. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep dasar IPA*.
- Renatha, G. T. B., & Rosdiana, L. (2020). Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Smp Kelas Vii. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(2), 138–145. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38362>
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian pendidikan*.
- Susanti, E., Iswahyudi, C., Romadhani, T., Wahyuningsih, S., & Putra, F. T. (2018). Pemanfaatan Teknologi Quick Response ( Qr ) Code Pada Sistem Manajemen Studi Ekskursi. *Simposium Nasional RAPI XVII – 2018 FT UMS*, 110–118.
- Yolanda, F., Herlina, R., Pa, B., & Siregar, H. T. (2022). *ANALISI KESULITAN BELAJAR PADA MATERI PERUBAHAN SIFAT BENDA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 163080 TEBING TINGGI TAHUN*

*AJARAN 2021 / 2022 ANALYSIS OF LEARNING DIFFICULTIES ON MATERIALS CHANGES IN THE NATURE OF SUBJECT OBJECTS IPA CLASS V SDN 163080 TEBING . 1, 1-12*