

Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare (TOD)* pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing

Dwi Astuti¹, Aren Frima², Andriana Sofiarini³

^{1,2,3} Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia.

¹ astutidwyk@gmail.com, ² frimasoemantri@gmail.com, ³ andriesophie205@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Truth Or Dare (TOD)* kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing, serta untuk menghasilkan media *Truth Or Dare* yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Jenis penelitian yakni *Research and Development* dengan model pengembangan *Four-D (4D)*. Subjek penelitian ini ialah siswa siswi kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing, guru kelas IV dan para ahli validator yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, angket dan tes. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yakni: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Truth Or Dare* memenuhi kriteria valid, dengan rata-rata skor 0,72. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan siswa dan guru diperoleh bahwa media *Truth Or Dare* memenuhi kriteria praktis, dengan rata-rata skor 94,66%. Dari hasil analisis uji lapangan diperoleh *N-gain(g)* sebesar 0,64 dengan klasifikasi sedang, yang berarti media *Truth Or Dare* memiliki efek potensial sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Truth Or Dare* terbukti valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media, Permainan, PKn, *Truth Or Dare*

ABSTRACT

This study aims to develop Truth Or Dare game media for civics learning grade IV SD Negeri 1 Air Lesing, as well as to produce Truth Or Dare media that is valid, practical and has a potential effect. The type of research is Research and Development with a Four-D (4D) development model. The subjects of this study were grade IV students of SD Negeri 1 Air Lesing, class IV teachers and validator experts, namely linguists, material experts and media experts. The data collection techniques used are interviews, questionnaires and tests. Based on the results of the assessment analysis by the three experts, namely: linguists, material experts and media experts, it was shown that the Truth Or Dare media met the valid criteria, with an average score of 0.72. Meanwhile, from the results of the analysis of the practicality sheet assessment of students and teachers, it was obtained that the Truth Or Dare media met the practical criteria, with an average score of 94.66%. From the results of the field test analysis, an N-gain(g) of 0.64 with medium classification, which means that the Truth Or Dare media has a medium potential effect. Based on the results of the study, it can be concluded that the Truth Or Dare media has proven to be valid, practical and has a potential effect on mathematics learning in grade IV elementary schools.

Keywords: Civic Learning, Games, Media, *Truth Or Dare*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik rohani maupun jasmani. Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera di dalam UU Pasal 1 Ayat 1 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, dan negara. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu dan harus mendapat perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat dan para pengelola pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan formal.

Pada lingkup pendidikan formal, pembelajaran bukan lagi berpusat kepada kegiatan yang dilakukan oleh guru namun

haruslah berpusat pada siswa. Mengajar bukan lagi proses menyampaikan ilmu, namun belajar merupakan proses menyampaikan pengetahuan baru melalui kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan difasilitasi oleh guru. Sehingga dalam setiap pembelajaran yang dilakukan guru atau pendidik harus memperhatikan perkembangan peserta didik yang di harapkan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, memiliki keterampilan dan pengetahuan, mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam hal ini, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga mampu memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Susanto (2015:225). “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur, adat istiadat, budaya, norma dan moral yang berakar pada agama dan keyakinan bangsa Indonesia”.

Pembelajaran PKn menekankan pada pembinaan peserta didik agar terbiasa untuk memahami isi materi PKn serta membantu untuk ikut aktif berbicara dan berdiskusi di dalam kelas. Sehingga harapannya pembelajaran PKn tidak hanya

terfokus pada pemberian materi yang terus menerus dilakukan oleh guru, akan tetapi peran peserta didik di sini lebih dituntut untuk mampu berpartisipasi secara aktif. Jadi dalam proses pembelajaran tolak ukurnya terdapat pada bagaimana peserta didik itu belajar dan bagaimana guru itu menjadi seorang fasilitator yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing pada tanggal 1-8 Desember 2021 diketahui mengenai kondisi belajar siswa yang mengalami kendala dalam proses belajar mengajar disini guru masih menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan siswa. Guru juga masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa hanya menerima materi dari guru tanpa adanya timbal balik antara guru dan siswa. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menganggap jika pembelajaran PKn itu kurang menyenangkan.

Guru menggunakan media di dalam kelas tetapi masih bersifat yang sederhana seperti buku dan papan tulis karena hambatan waktu dalam mempersiapkan dan membawanya. Sehingga media yang digunakan belum dimanfaatkan secara

maksimal yang membuat minat siswa kurang karena dianggap sudah membosankan. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media yang menarik dapat menjadikan kelas tetap kondusif dan siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan analisis kebutuhan dari guru dan siswa yang memerlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran PKn agar lebih menarik dan menyenangkan maka peneliti melakukan suatu pengembangan media *Truth Or Dare* sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Penggunaan media *Truth Or Dare* dapat dijadikan suatu cara untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Terutama pada pembelajaran PKn yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter pada siswa. Untuk mengajarkan nilai karakter dalam pembelajaran, tentunya tidak bisa diajarkan hanya dengan pendekatan pengajaran fakta (ceramah), tetapi harus digunakan pendekatan-pendekatan yang cocok sehingga memungkinkan siswa memahami, menghayati, dan menginternalkan nilai-nilai positif ke dalam dirinya. Hal ini didukung oleh pendapat Sadiman (dalam Hibra dan

Soetojo, 2016:2) yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan yaitu pembelajaran akan menjadi menyenangkan, menghibur dan menarik. Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan *Truth Or Dare*.

Truth Or Dare adalah strategi pembelajaran afektif. Media permainan *Truth Or Dare* bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tertentu melalui cara yang rasional, dan melatih siswa untuk dapat mengambil keputusan terhadap suatu persoalan. Harapannya siswa mempunyai keterampilan dalam menentukan nilai-nilai hidup yang sesuai dengan tujuan hidupnya yang akan menjadi pedoman dalam bertingkah laku atau bersikap.

“*Truth Or Dare* adalah sebuah permainan yang menggunakan kartu *Truth (T)* dan *Dare (D)*. kartu *T* adalah kartu soal yang membutuhkan jawaban benar atau salah, sedangkan kartu *D* membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran”. Nuriah (2017:2)

Media *Truth Or Dare* dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk membiasakan siswa dalam bekerjasama, bertukar pikiran dan tolong menolong dengan anggota kelompok lainnya. media ini dirasa sangat cocok untuk meningkatkan karakter peserta didik.

Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan judul penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare (TOD)* pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiono (2017:297) metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengacu pada langkah langkah penelitian dan pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data dari tahapan pengembangan melalui validasi dan kepraktisan guru dan peserta didik dengan penilaian dan masukan kritik dan saran

terhadap produk media *Truth Or Dare*. Berikut ini penjelasan mengenai hasil dari validasi dan kepraktisan.

Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa guna menilai tata bahasa yang digunakan peneliti dalam membuat produk media *Truth Or Dare*. Adapun aspek-aspek penilaian validasi yang dinilai oleh validator kepada peneliti, sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa menggunakan Aiken's V

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Klasifikasi
Kelayakan Bahasa	8	24	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{24}{8(5-1)} = \frac{24}{32} = 0,75$	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media *Truth Or Dare* telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran PKn dari segi validitas bahasa, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Ahli Materi

Validasi ahli materi guna melihat kelengkapan isi dan lain sebagainya dalam produk media *Truth Or Dare*. Berikut adalah hasil penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli materi sebagai berikut.

Tabel 2
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi menggunakan Aiken's V

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Klasifikasi
Kelayakan Isi	8	24	-
Aspek Kelayakan Penyajian			
Aspek Penilaian			
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{24}{8(5-1)} = \frac{24}{32} = 0,75$	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media *Truth Or Dare* telah valid dan layak digunakan dari segi materi, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Ahli Media

Validasi ahli media guna melihat kelengkapan isi dan lain sebagainya dalam produk media *Truth Or Dare*. Berikut adalah hasil penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Analisis Validasi Ahli Media
menggunakan Aiken's V

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Kriteria
Kelayakan Media	10	27	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{27}{10(5-1)} = \frac{27}{40} = 0,67$	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media *Truth Or Dare* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn dari segi media, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Validasi Para Ahli

Berikut ini hasil penilaian dari ketiga validator yaitu, validator ahli bahasa, validator ahli materi dan validator ahli media setelah memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut.

No	Nama Ahli	Skor yang diperoleh		
		Media	Bahasa	Materi
1.	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	0,67	-	-
2.	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	-	0,75	-
3.	Sahil, S.Pd	-	-	0,75
Jumlah		0,67	0,75	0,75
Rata-rata		0,72		

Analisis dari draf 1 yakni validasi ahli validator dengan pengisian lembar

validasi menunjukkan media *Truth Or Dare* valid digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 0,72 yang termasuk kedalam kategori interpretasi validitas Aiken's V $0,60 \leq V < 0,80$ dengan keterangan cukup tinggi atau dapat dikatakan valid.

Respon Guru

Hasil analisis respon guru terhadap media *Truth Or Dare* dinilai melalui angket yang telah disajikan. Presentase kepraktisan media *Truth Or Dare* yang dikembangkan adalah 100% dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Tabel 5
Hasil Analisis Presentase Respon Guru

No	Pernyataan Responden	Persentas	Klasifikasi
1	P1	1 orang 100%	Sangat Praktis
2	P2	1 orang 100%	Sangat Praktis
3	P3	1 orang 100%	Sangat Praktis
4	P4	1 orang 100%	Sangat Praktis
5	P5	1 orang 100%	Sangat Praktis
6	P6	1 orang 100%	Sangat Praktis
7	P7	1 orang 100%	Sangat Praktis
8	P8	1 orang 100%	Sangat Praktis
Rata-rata		100%	Sangat Praktis

Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba dilakukan oleh enam orang siswa kelas IV SD Negeri Air Lesing. Pengambilan data uji coba

dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2022. Pengambilan data menggunakan angket respon siswa dengan 6 butir pernyataan. Berikut hasil kepraktisan keseluruhan 6 orang siswa dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 6
Hasil Analisis Persentase Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	6 orang	66%	Praktis
2	P2	6 orang	83%	Sangat Praktis
3	P3	6 orang	100%	Sangat Praktis
4	P4	6 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	6 orang	83%	Sangat Praktis
6	P6	6 orang	100%	Sangat Praktis
Rata-rata			88,66 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui persentase yang diperoleh yaitu sebesar 88,66% dengan klasifikasi sangat praktis, sehingga media *Truth Or Dare* dinyatakan praktis.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilaksanakan oleh 23 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. Pengambilan data menggunakan angket respon siswa dengan 6 butir pernyataan. Berikut hasil kepraktisan keseluruhan 23 orang siswa dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7
Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	23 orang	91%	Sangat Praktis
2	P2	23 orang	91%	Sangat Praktis
3	P3	23 orang	100%	Sangat Praktis
4	P4	23 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	23 orang	91%	Sangat Praktis
6	P6	23 orang	95%	Sangat Praktis
Rata-rata			94,66%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas hasil persentase yang diperoleh yaitu sebesar 94,66% dengan klasifikasi sangat praktis, sehingga media *Truth Or Dare* dinyatakan praktis.

Hasil Seluruh Kepraktisan

Hasil seluruh kepraktisan media *Truth Or Dare* dapat diketahui setelah dihitung memperoleh kriteria dengan klasifikasi sangat praktis dengan rata-rata persentase untuk *small group* 88,66%, uji lapangan 94,66% dan guru 100%. Sehingga dapat disimpulkan media *Truth Or Dare* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil keseluruhan kepraktisan media *Truth Or Dare* dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4.8
Hasil Seluruh Kepraktisan Media
Truth Or Dare

No	Penilai	Butir Pernyataan	Persentase	Kriteria
1.	Sahil, S.Pd.	8	100%	Sangat Praktis
2.	6 Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing	6	88,66%	Sangat Praktis
3.	23 Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing	6	94,66%	Sangat Praktis
Total		20	94,44%	Sangat Praktis

Analisis Pengujian Data Efek Potensial Terhadap Media *Truth Or Dare*

Pengujian efek potensial dilakukan dengan subjek 23 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. Pengambilan data dilakukan dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Soal yang diberikan peneliti sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda. Rata-rata *pretest* yang telah dilakukan oleh siswa memperoleh data sebesar 46,95 sedangkan rata-rata *posttest* memperoleh data sebesar 81,30. Dari data kedua tes tersebut didapatkan *N-gain(g)* sebesar 0,64 dengan klasifikasi sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Truth Or Dare* dinyatakan memiliki efek potensial yang tinggi terhadap pembelajaran PKn. Hasil analisis efektivitas dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9
Hasil Rekapitulasi
Efektivitas Media *Truth Or Dare*

No	Responden	Banyak soal	Gain Score	Kriteria
1.	23 siswa	10	0,64	Sedang

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media permainan *Truth Or Dare* pada pembelajaran PKn yang valid dan praktis serta memiliki efek potensial menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Sehingga media *Truth Or Dare* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- 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.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.