

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TOD MATERI GOTONG ROYONG
DALAM KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR****Lu'luum Maknuun^{1*}, Afakhrul Masub Bakhtiar², Ismail Marzuki³**

Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn.
Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur,
Indonesia

luluummaknuun@gmail.com, afakh@umg.ac.id, ismailmarzuki@umg.ac.id

*luluummaknuun@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan pada Kelas V di MIM 10 Tlogosadang, ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menangkap dan mengingat materi pembelajaran. Dengan latar belakang tersebut penelitian ini akan membahas pengembangan media pembelajaran inovatif melalui penerapan kartu Truth or Dare (ToD) pada materi gotong royong di kelas V MIM 10 Tlogosadang. Tujuannya adalah meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman konsep gotong royong, dan mendukung pemahaman terhadap keberagaman budaya. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan menggunakan metode ADDIE, kami merancang, menguji, dan merevisi media ToD untuk memastikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dinamis. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, memotivasi siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Dengan demikian, pengembangan media kartu ToD ini memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran gotong royong di tingkat sekolah dasar, mengintegrasikan keberagaman sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Kartu Truth or Dare (ToD); Gotong Royong; Keberagaman Budaya; Sekolah Dasar

Abstract

Based on the observations conducted by the researcher in Class V at MIM 10 Tlogosadang, some students are facing difficulties in grasping and retaining the learning materials. With this background, this research aims to discuss the development of innovative learning media through the implementation of Truth or Dare (ToD) cards on the topic of mutual cooperation in Class V at MIM 10 Tlogosadang. The goal is to enhance student participation, deepen understanding of the concept of mutual cooperation, and support comprehension of cultural diversity. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE method. We design, test, and revise the ToD media to ensure student engagement in dynamic learning. The trial results indicate that this media successfully creates an interactive learning atmosphere, motivates

students, and provides a profound learning experience. Thus, the development of ToD card media contributes positively to mutual cooperation learning at the elementary school level, integrating diversity as an integral part of the learning process.

Keyword: *Learning Media; Truth or Dare (ToD) Cards; Mutual Cooperation; Cultural Diversity; Elementary School*

1. Pendahuluan

Indonesia masih tergolong negara berkembang hingga saat ini. Standar pendidikan di Indonesia merupakan salah satu kontributor utama penyebab reputasi Indonesia sebagai negara berkembang. Tujuan pendidikan sendiri adalah untuk membekali generasi berikutnya dengan keterampilan yang diperlukan untuk menerima dan menghadapi perubahan zaman global. Dengan demikian, untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan harus diselenggarakan semaksimal mungkin. Inovasi di bidang teknologi memberikan pengaruh pada bidang pendidikan [1].

Belajar adalah sebuah proses komunikasi. Tiga pemain utama yang selalu terlibat dalam komunikasi: pengirim pesan (instruktur), penerima pesan (siswa), dan siswa itu sendiri, yang biasanya menyediakan materi pembelajaran [2]. Tidak dapat dipungkiri pentingnya guru dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Guru dianggap memiliki dampak yang penting pada proses pembelajaran siswa di ruang kelas, terutama dalam hal menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kemandirian dan penalaran intelektual yang sehat, serta menciptakan lingkungan yang mendukung keberhasilan di lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menyajikan pengalaman belajar yang menarik, kreatif, dan berhasil bagi siswanya sebagai pendidik di sekolah. Salah satu langkah tambahan yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan sumber dan media belajar yang menarik.

Efektivitas kegiatan belajar mengajar akan sangat meningkat jika fokusnya tidak hanya pada penguasaan materi yang diajarkan oleh siswa, tetapi juga pada internalisasi materi agar tertanam dalam kehidupannya, menjadi nurani, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Zuhri, et al [3] mengatakan bahwa media pembelajaran baru diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang berhasil. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung akan menjadikan materi jauh lebih bermakna. Siswa berpartisipasi dalam percakapan kelas dengan guru dan siswa lain selain mendengarkan dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan konten untuk belajar banyak. Ketika siswa terlibat aktif dalam pendidikannya, mereka akan belajar lebih

banyak dan lebih mudah memahami ide-ide yang terkandung dalam materi pelajaran.

Siswa yang belajar dengan cara yang membosankan atau tidak menarik pada akhirnya akan menjadi bosan. Selain itu, sebagian besar siswa mungkin akan apatis dan bosan hanya dengan mendengarkan topik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Terlebih lagi, ketika anak-anak diberikan materi yang sulit diingat, seperti teks Proklamasi, Pembukaan UUD 1945, Sumpah Pemuda, dan lain-lain, sering kali siswa sekolah dasar seolah-olah diharapkan untuk menghafalkan hal-hal tersebut. Dengan berbagai masalah yang terjadi, pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan pengetahuan, misalnya dengan memanfaatkan sumber belajar yang menarik dan interaktif. Jenis media pembelajaran sendiri sangat bervariasi; media tersebut meliputi media audio visual, berbasis aplikasi digital, berbasis realia/objek, dan berbasis audio. Semua jenis media ini sengaja dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih berhasil dan efisien. Kesederhanaan media pembelajaran di masa lalu telah membuka jalan bagi sesuatu yang jauh lebih canggih dan menarik perhatian anak-anak.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan pada Kelas V di MIM 10 Tlogosadang, ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menangkap dan mengingat materi pembelajaran. Karena hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media permainan kartu *Truth or Dare (ToD)* yang merupakan media yang sangat berguna untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan umpan balik positif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efisien. Dalam kartu *ToD* menggunakan dua kartu dan dimainkan secara berkelompok. Dua kartu tersebut adalah kartu Truth dan kartu Dare. Soal pada kartu kebenaran hanya boleh mempunyai jawaban "Benar" atau "Salah", sedangkan soal pada kartu tantangan hanya boleh mempunyai penjelasan atau keterangan disertai alasan. Koin digunakan dalam permainan; satu sisi diberi tanda T untuk "Kebenaran", sedangkan sisi lainnya diberi tanda D untuk "Berani".

Media pembelajaran yang berupa permainan dapat menggugah rasa ingin tahu siswa dalam belajar sehingga membuat mereka bersemangat untuk belajar baik secara mandiri maupun berkelompok. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat belajar sebanyak-banyaknya menggunakan media permainan *ToD*, yang akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa [2].

Dampak positif pengembangan media pembelajaran *TOD* ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar & Azizah [4], bahwa permainan kartu kebenaran atau tantangan adalah alat pendidikan berharga yang dapat dikembangkan dan diajarkan kepada anak-anak. Selain itu penelitian lain membuktikan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap media *Truth Or Dare* Nasrudin, et al [5]. Astuti, et al [6] dalam

penelitiannya membuktikan bahwa media *ToD* valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Beberapa penelitian tersebut telah menyebutkan keunggulan media TOD dan efek potensialnya terhadap pembelajaran, namun belum ada yang membahas bagaimana tingkat partisipasi aktif peserta dalam pembelajaran dan bagaimana pengaruhnya terhadap daya ingat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Kartu *ToD* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V MIM 10 TLOGOSADANG”. Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan penggunaan media kartu *ToD* dapat memberikan kontribusi positif dalam mengenal dan mengingat berbagai bentuk keberagaman, dan materi gotong royong dalam keberagaman di Indonesia yang akan memberikan mereka tantangan dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan pandangan mendalam mengenai bagaimana pendekatan pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak positif pada minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran

Salah satu elemen kunci dalam meningkatkan taraf pendidikan adalah media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang memerlukan efektivitas dan efisiensi dalam pengajaran [7]. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan emosi, gagasan, dan keterampilan atau kemampuan pada diri siswa guna menunjang proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran [8]. Pemanfaatan media pendidikan berpotensi memberikan dampak psikologis bagi siswa sekaligus meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, antara lain meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan informasi yang menarik, menyederhanakan materi, dan memudahkan interpretasi data. Menurut Fatria [9] Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan gagasan, menggairahkan pikiran, dan menggugah minat siswa untuk menunjang proses belajarnya dianggap sebagai media. Dengan demikian, jelas dari perbedaan pandangan tersebut bahwa media berperan sebagai mediator dalam proses komunikasi antara sumber dan penerima komunikasi dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi.

Indikator Media Pembelajaran

Baik atau tidaknya media dapat diukur dengan menggunakan indikator, ada beberapa indikator untuk media pembelajaran dapat dikatakan kategori baik. Menurut Purba, et al [10] media pembelajaran yang baik adalah ada

relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatannya.

Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare* (ToD)

Menurut Soeparno menyatakan bahwa permainan sesungguhnya merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan suatu kompetensi tertentu dengan cara yang bahagia [11]. Permainan aktualisasi pembelajaran tim, kelompok, dan solo. Sejauh ini, belum ada ilmuwan yang berhasil melakukannya memberikan definisi yang akurat tentang istilah "bermain". Permainan manusia sudah ada sejak lama dibandingkan budaya. Sedangkan, *ToD* adalah istilah bahasa Inggris yang mengacu pada kebenaran dan tantangan [12]. Mainkan Game Truth telah dimodifikasi menjadi *ToD* atau Risiko.

Dari permainan, budaya itu sendiri berkembang. Game *ToD* menghadirkan banyak sekali tantangan. Hal ini terlihat dari kata kebenaran yang berarti kenyataan, dan tantangan yang berarti tantangan. Minimal dua pemain diperlukan untuk memainkan game ini [13]. Sekelompok orang memainkan permainan kartu Kebenaran atau Tantangan, yang menggunakan dua jenis kartu berbeda: kartu Kebenaran dan kartu Tantangan. Pertanyaan pada kartu Kebenaran hanya boleh mempunyai jawaban "Ya atau Tidak", namun pertanyaan pada kartu Tantangan dapat mempunyai penjelasan atau penjelasan disertai beberapa pembenaran [14]. Metode pembelajaran *ToD* yang dikenal juga dengan istilah "Mencari Jawaban Kartu" mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pendidikan, berkolaborasi satu sama lain, dan mengembangkan pemikiran kreatif [15].

Permainan *ToD* merupakan permainan berkelompok yang pemainnya menggunakan kartu Kebenaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur (Ya atau Tidak), dan kartu Tantangan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan penjelasan atau penjabaran. Kesimpulan ini dapat diambil dari pendapat para ahli yang disebutkan di atas. didukung oleh justifikasi. Selain mendorong kolaborasi antar siswa, permainan ini diharapkan dapat merangsang kreativitas.

Tabel 1. Proses implementasi dan langkah-langkah permainan *TOD* adalah sebagai berikut:

Proses Implementasi		
Pembagian Kelompok	5	Anggota berisikan 4-5 peserta didik
Pengaturan	Menggunakan 2 kartu	Soal pada kartu Kebenaran hanya boleh mempunyai jawaban "Benar" atau "Salah"

Proses Implementasi	
Kartu <i>Truth</i> dan kartu <i>Dare</i> .	Soal pada kartu Tantangan hanya boleh mempunyai penjelasan atau keterangan disertai alasan
Langkah permainan	
Hompimpa	diselesaikan oleh masing-masing kelompok untuk menentukan urutan permainan
Menentukan kartu yang diterima	kelompok pertama mengambil kartu dengan melakukan pengundian terlebih dahulu
Menjawab pertanyaan	Sekelompok pemain memiliki waktu lima belas detik untuk berbicara dan menjawab pertanyaan, kemudian Pertanyaan akan diteruskan ke kelompok berikutnya jika Anda tidak dapat menjawab atau jika jawaban yang Anda berikan salah.
Final (pemberian poin)	50 poin untuk kartu Kebenaran dan hingga 100 poin untuk kartu Tantangan jika Anda dapat merespons; jika tidak, Anda tidak menerima apa pun

Riset-riset Relevan

Tabel 2. Riset-riset relevan hasil

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Astuti, Aren Frima, Andriana Sofiarini (2022) [16] "Pengembangan Media Permainan <i>TOD</i> pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing"	Media permainan <i>TOD</i> untuk pendidikan kewarganegaraan diciptakan melalui pembelajaran pengembangan, dan merupakan alat yang sah dan berguna yang dapat memfasilitasi pemahaman	Media <i>TOD</i> dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk membiasakan siswa dalam bekerjasama, bertukar pikiran dan tolong menolong dengan anggota	Menggunakan kartu <i>TOD</i> yang berisi beberapa pertanyaan yang mana kartu <i>Truth</i> (T) ini cara menjawabnya dengan benar/salah sedangkan kartu <i>Dare</i> (D) dengan cara

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		materi baik oleh guru maupun siswa. guna memfasilitasi penggunaan media <i>TOD</i> dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing.	kelompok lainnya.	penjelasan/ keterangan disertai alasan. Penelitian ini lebih mendetail dan memberikan inovasi berupa soal yang ada di kartu.
2	Koswara Dinata (2021) [17] "Pengembangan Media Kartu <i>TOD</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar"	Kartu permainan <i>TOD</i> yang berbasis konten PPKn tentang keberagaman sosial masyarakat Indonesia merupakan salah satu contoh media kartu pembelajaran yang dikembangkan oleh para akademisi. berisi dua puluh kartu Kebenaran berwarna biru dengan isi materi sebagai berikut yang dapat dijawab dengan "Ya/Benar" atau "Tidak/salah"	Kartu <i>TOD</i> berisi 20 kartu kebenaran berwarna biru dengan isi materi sebagai berikut yang dapat dijawab dengan "ya/tidak" atau "tidak/salah"	Menggunakan kartu <i>TOD</i> yang berisi beberapa pertanyaan yang mana kartu <i>Truth</i> (T) ini cara menjawabnya dengan benar/salah sedangkan kartu <i>Dare</i> (D) dengan cara penjelasan/ keterangan disertai alasan. Penelitian ini lebih mendetail dan memberikan inovasi berupa soal yang ada di kartu.
3	Inggrid Novia Prahesti dan Mintohari (2023) [18]	Hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa board	Permainan <i>TOD</i> menggunakan dua macam	Menggunakan kartu <i>TOD</i> yang berisi beberapa

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	“Pengembangan Media <i>TOD</i> Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”	game <i>TOD</i> berbasis Food Adventure merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sistem pengetahuan manusia siswa kelas V di sekolah dasar.	kartu, dua macam kartu tersebut juga memiliki ciri khas yang berbeda, dimana kartu “ <i>Truth</i> ” berisikan pertanyaan yang membutuhkan opsi jawaban “Benar” atau “Salah”, sedangkan pada kartu “ <i>Dare</i> ” berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa uraian atau penjabaran dengan disertai alasan yang logis.	pertanyaan yang mana kartu <i>Truth</i> (T) ini cara menjawabnya dengan benar/salah sedangkan kartu <i>Dare</i> (D) dengan cara penjelasan/keterangan disertai alasan. Penelitian ini lebih mendetail dan memberikan inovasi berupa soal yang ada di kartu.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD), RnD menurut Borg and Gall penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [19]. Menurut Sugiono [19] sendiri RnD merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti memilih penggunaan RnD karena pemahaman kewarganegaraan siswa Kelas V MIM 10 Tlogosadang yang diharapkan akan meningkat dengan adanya pengembangan Media Kartu *TOD*. Penelitian pengembangan ini

menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang garis besar terdiri dari lima fase, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluations*) [20]. Di Kelas V MIM 10 Tlogosadang model ADDIE dijadikan penelitian dalam pembuatan Media Kartu TOD untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Gotong-royang dalam keberagaman.

Tabel 3. Tahapan Metode ADDIE

No	Tahapan	Mekanisme	Luaran Setiap Tahapan
1.	<i>Analysis</i> (analisis)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk memahami tujuan akhir - Mengidentifikasi hambatan atau kesulitan siswa dalam memahami materi gotong royong. - Menganalisis sumber daya yang tersedia dan kendala yang mungkin muncul. - Merancang kriteria keberhasilan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang akan dikembangkan. 	Memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, serta menilai kesenjangan dalam pembelajaran materi gotong royong.
2.	Desain (<i>Design</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan struktur dan konten kartu Truth or Dare yang sesuai dengan materi gotong royong - Mengidentifikasi fitur interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. - Merancang tata letak visual yang menarik dan mudah dipahami. 	Merancang media pembelajaran kartu Truth or Dare sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

No	Tahapan	Mekanisme	Luaran Setiap Tahapan
		<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan metode evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. 	
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan kartu Truth or Dare dengan memperhatikan aspek desain dan kontennya. - Menguji coba prototipe media pembelajaran pada sejumlah siswa atau kelompok kecil. - Melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari uji coba. 	Membuat media pembelajaran kartu Truth or Dare berdasarkan rancangan yang telah dibuat.
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Melibatkan guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran kartu pada materi gotong royong. - Memantau interaksi siswa dengan media tersebut dan mengumpulkan tanggapan mereka. - Menyediakan dukungan teknis atau bimbingan jika diperlukan. 	Menerapkan media pembelajaran kartu <i>Truth or Dare</i> dalam situasi pembelajaran sebenarnya.
5.	Evaluasi (<i>Evaluations</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data evaluasi dari guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran kartu. - Menganalisis hasil evaluasi untuk menilai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. - Menyusun rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. 	Mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar kelayakan media pembelajaran *ToD*, lembar respon peserta didik dan lembar tes. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, wawancara siswa dan guru, lembar validasi ahli (ahli media, bahasa, dan materi) dan dokumentasi.

4. Hasil dan Pembahasan

HASIL

Pengembangan media kartu *ToD* Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan Model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian akan dibahas lebih lanjut pada bab ini.

Pengembangan Media Kartu TOD PPKn

Media Kartu *ToD* yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* seperti yang telah di jelaskan sebelumnya. Pengembangan media ini merujuk pada kualitas kevaliditasan media itu sendiri. Hasil yang diperoleh pada tahapan pengembangan yang di maksud diuraikan berikut ini:

Tabel 4. Hasil Pengembangan dengan *ADDIE*

No	Tahapan	Hasil
1.	<i>Analysis</i> (analisis)	Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas V MIM 10 Tlogosadang hasil menunjukkan bahwa terbatasnya media pembelajaran menyebabkan jarang nya penggunaan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengajar dan belajar sangat terhambat oleh pembelajaran jarak jauh, dan masih diperlukan berbagai media pembelajaran untuk mendukung proses tersebut.
2.	Desain (<i>Design</i>)	Pemilihan format Format yang digunakan disesuaikan dengan komponen atau kerangka media permainan kartu <i>ToD</i> berbasis pengajaran yang tersedia saat ini, serta spesifikasi yang harus dipenuhi pada saat penyusunan media, seperti kebutuhan didaktik, konstruksi, dan teknis.

No	Tahapan	Hasil
		<p>Pemilihan media</p> <p>Media yang dipilih adalah permainan kartu edukasi <i>ToD</i> yang mudah digunakan dan disesuaikan dengan konten kursus. Untuk mempermudah siswa, media pembelajaran, alat dan bahan yang tersedia, serta permainan yang dapat dimainkan baik online maupun offline semuanya disertakan dalam pemilihan media.</p> <p>Perancangan Media</p> <p>Pengembangan media dilakukan dengan merancang kartu-kartu soal yang menarik dan sesuai dengan keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Kartu-kartu soal tersebut dibuat dengan aturan permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar. Selain itu, gaya penulisan yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik juga menjadi pertimbangan dalam pengembangan media ini.</p> <p>Aturan media <i>ToD</i>, kartu <i>Truth</i> berisi pertanyaan dengan jawaban “Ya” atau “Tidak” sedangkan kartu <i>Dare</i> berisi pertanyaan dengan jawaban yang memerlukan penjelasan.</p>
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	<p>Fase ini akan menghasilkan produk berupa prototipe awal media yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan.</p> <p>Tahap dalam pengembangan media:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan Canva, sebuah platform untuk desain grafis, pastikan perbedaan warna antara desain kartu kebenaran dan tantangan. 2. Kemudian menyimpan desain yang telah mereka hasilkan, dan peneliti menautkan akun Google mereka ke website ini, yang dapat diakses secara gratis. Peneliti mengikuti tahapan berikut untuk desain kartu: 3. Temukan perbedaan warna antara kartu yang mewakili <i>Truth</i> dan <i>Dare</i>. 4. Membuat desain kartu terbalik

No	Tahapan	Hasil
		<p>5. Mengubah bentuk, ukuran, warna, dan tata letak huruf</p> <p>6. Membuat bagian depan kartu yang berisi soal-soal,</p> <p>7. Termasuk desain kartu untuk menambah daya tarik visual,</p> <p>8. Selesai</p>
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	<p>Setelah media pembelajaran kartu <i>Truth or Dare (ToD)</i> dikembangkan, media akan diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas V MIM 10 Tlogosadang dengan partisipasi 23 siswa.</p> <p>Uji coba I</p> <p>Pada 12 Desember 2023, melibatkan produk yang telah divalidasi oleh tiga validator. Siswa dibagi secara acak menjadi lima kelompok, dan aturan permainan dijelaskan sebelum mereka bermain selama lima putaran. Skor permainan dicatat oleh guru, dan lima siswa diwawancarai, termasuk wawancara dengan guru kelas. Observasi dilakukan untuk menilai efektivitas media permainan dan memberikan masukan. Hasil uji coba tahap ini menunjukkan kebutuhan revisi pada aspek media dan aturan permainan, yang akan menjadi dasar untuk uji coba selanjutnya.</p> <p>Uji coba II</p> <p>Merupakan sebagai kelanjutan dari tahap sebelumnya, dilakukan pada 19 Desember 2023, dengan materi gotong royong dalam keberagaman. Wawancara dilakukan dengan empat siswa secara acak, dan masukan diterima dari siswa dan guru. Observasi dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Jumlah saran yang diterima pada tahap ini lebih sedikit dibandingkan tahap pertama, dan revisi yang dilakukan hanya pada aspek tampilan warna. Oleh karena itu, revisi pada tahap ini bersifat minor, dan hasilnya adalah prototipe akhir dari pengembangan media ToD. Proses uji coba ini memungkinkan</p>

No	Tahapan	Hasil									
		identifikasi dan perbaikan terus-menerus hingga mencapai versi akhir media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan efektif dalam pembelajaran tentang gotong royong dalam keberagaman di kelas V MIM 10 Tlogosadang.									
5.	Evaluasi (<i>Evaluations</i>)	<p>Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu <i>ToD</i> pada mata pelajaran PPkn. Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berbasis permainan kartu <i>ToD</i> ini dinilai produk yang “layak” oleh 3 validator (ahli materi, bahasa, dan media). Dalam hal ini peserta didik mampu mempraktekan dan menjawab wawasan seputar materi gotong royong dalam keberagaman.</p> <p>Hasil validasi menunjukkan:</p> <table> <tbody> <tr> <td>1. Ahli Materi</td> <td>86%</td> <td>Sangat Kuat</td> </tr> <tr> <td>2. Ahli Media</td> <td>80%</td> <td>Kuat</td> </tr> <tr> <td>3. Ahli Bahasa</td> <td>84,4%</td> <td>Sangat Kuat</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil uji coba</p> <ol style="list-style-type: none"> Ahli materi <ul style="list-style-type: none"> - Bimbingannya baik dan perlu mempertimbangkan kualitas unik siswa; - Penilaian pembelajaran sudah selesai, namun alangkah baiknya jika rubriknya ditambah lagi poinnya. - sudah baik, namun mengingat kualitasnya berbeda, mungkin dapat ditingkatkan. Ini sudah luar biasa, khususnya dengan media baru. Ahli Media <ul style="list-style-type: none"> -Media harus bisa digunakan untuk siswa dengan karakteristik yang berbeda Ahli Bahasa <ul style="list-style-type: none"> - Materi yang dibuat lolos uji validasi dan hanya memerlukan sedikit penyesuaian untuk maju ke babak berikutnya. 	1. Ahli Materi	86%	Sangat Kuat	2. Ahli Media	80%	Kuat	3. Ahli Bahasa	84,4%	Sangat Kuat
1. Ahli Materi	86%	Sangat Kuat									
2. Ahli Media	80%	Kuat									
3. Ahli Bahasa	84,4%	Sangat Kuat									

Respon siswa dan guru terhadap media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V

Berdasarkan wawancara respon siswa yang saya ambil sample acak dari 4 siswa, dari ke 4 siswa tadi ada anak yang tidak mengetahui apa itu kartu *ToD*, ada yang mengetahui dari teman, ada yang mengetahui sendiri. Maka dari itu saya melakukan beberapa uji coba untuk penilaian proses pembelajaran.

Setelah melakukan beberapa uji coba maka ini hasil respon siswa dan guru terhadap penggunaan media permainan *TOD* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas V cukup memuaskan. Hasilnya tertuang pada tabel berikut :

Tabel 5. Penilaian Keterlaksanaan Media Permainan *ToD*

No	Aspek pengamatan	Hasil pengamatan
Aktivitas kegiatan mengajar Guru		
1	Guru memperkenalkan produk media permainan <i>ToD</i> kepada siswa	4
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang menggunakan media permainan <i>ToD</i>	4
3	Guru membagi kelompok siswa	4
4	Guru membagikan bahan ajar kepada siswa	4
5	Guru menjelaskan petunjuk permainan <i>ToD</i>	4
6	Guru mengawasi jalannya permainan <i>ToD</i>	3
7	Guru mencatat setiap perolehan skor kelompok siswa di papan tulis	3
8	Guru mengevaluasi hasil permainan dengan memberikan penjelasan singkat terkait soal-soal yang dimainkan oleh siswa	3
9	Guru dan siswa menyimpulkan hasil permainan	4
10	Guru menutup pembelajaran	4
Aktivitas Kegiatan Belajar Siswa		
1	Siswa menyimak penjelasan guru dengan baik	4
2	Siswa duduk bersama kelompoknya masing -masing	4
3	Siswa menyimak aturan permainan	3
4	Siswa memainkan permainan <i>ToD</i>	4
5	Siswa bekerja sama dengan kelompoknya	3
6	Siswa menghargai pendapat/jawaban dari kelompok lain	4
7	Siswa menghargai pendapat teman kelompoknya	4
8	Siswa terlibat aktif dalam permainan	4
9	Siswa semangat dan antusias dalam bermain	4

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk memperjelas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar, tujuan pertama penelitian ini adalah menguraikan proses pembuatan media kartu TOD. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui pendapat dan penilaian para ahli mengenai media kartu TOD.

Pengembangan Media Kartu TOD

Tujuan dari pembuatan media kartu TOD adalah untuk memberikan informasi tambahan kepada para pemain mengenai keberagaman sosial masyarakat Indonesia. Dalam implementasian kartu ToD. kecil kemungkinannya ada pemain yang bisa menebak jawabannya, maka dari itu, kartu ini cocok untuk menentukan tingkat keahlian setiap pemain. Kartu ini cocok memaksimalkan pengaruh pengetahuan dan maksud yang terkandung dalam permainan kartu TOD. Selain itu, diperlukan seorang mentor dalam memainkan permainan edukatif ini. Guru bertugas menjaga skor para pemain dan berperan sebagai wasit atau moderator permainan.

Pertanyaan dan tantangan pada kartu Dare sendiri bersifat terbuka, jadi tergantung pada tingkat keahlian pemain, setiap orang mungkin memiliki respons yang berbeda. Kemungkinan lainnya adalah, meskipun suatu jawaban dianggap pantas atau tepat, namun ternyata tidak akurat karena pemain tidak mengetahui detail tertentu. Sekali lagi, tugas moderator adalah turun tangan dan memutuskan berapa skor para pemain.

Hasil dari validitas media menurut ahli secara keseluruhan, media yang telah diverifikasi oleh ahli tersebut memiliki rating yang dapat diterima untuk media sebesar 80% dan rating layak sebesar 100% untuk konten yang dikandungnya. Hasilnya, materi yang dibuat lolos uji validasi dan hanya memerlukan sedikit penyesuaian untuk maju ke babak berikutnya. Pemilihan konten yang akan dijadikan pertanyaan merupakan hal yang perlu diperhatikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peneliti tidak bisa sekadar menggeneralisasi pengetahuan anak-anak; sebaliknya, mereka harus lebih menyesuaikan diri dengan kekhasan siswa sekolah dasar. Telah lulus uji validasi dan dianggap sesuai, namun peneliti sedang berupaya untuk menyempurnakan media kartu ini. Evolusi media yang dikenal dengan kartu TOD sedikit berbeda dengan

kemajuan sebelumnya. Konten PPKn belum diliput oleh media kartu ToD mana pun pada umumnya.

Karena penelitian pengembangan ini baru sampai pada tahap pengembangan, maka media kartu ToD yang dihasilkan belum termasuk dalam kategori media pembelajaran kartu yang baik. Sebaliknya, hal ini ditinjau hanya dari sudut pandang ahli. Wajar jika media kartu ToD PPKn sudah maju ke tahap distribusi akan jauh lebih ideal. Sosialisasi akan mampu mengidentifikasi segala kekurangan dan ide perbaikan.

Penelitian pengembangan ini baru sampai pada tahap pengembangan (pengembangan), maka media kartu ToD yang dikembangkan belum tergolong media pembelajaran kartu sangat baik karena hanya dinilai dari sudut pandang ahli. Wajar jika media kartu ToD PPKn sudah maju ke tahap distribusi akan jauh lebih ideal. Karena siswa kini sudah bisa menilai media kartu ToD PPKn dari berbagai sudut pandang, maka tahap sosialisasi akan mampu menyoroti segala kekurangannya dan memberikan saran pengembangan agar kartu ini menjadi lebih baik lagi. Tentu saja banyak kesulitan dan kendala yang ditemui peneliti dalam melakukan penelitian ini, khususnya pada proses produksi barang. Berikut beberapa kesulitan yang dihadapi peneliti adalah keterbatasan peneliti pada saat membuat kartu *ToD* PPKn, terbatas kemampuannya dalam mencari dan mengkaji referensi yang menjadi landasan pengembangan, hal ini terjadi karena pembuatan kartu *ToD* yang berbasis permainan edukatif masih sangat sedikit, maka peneliti dan sulitnya menemukan spesialis yang bersedia menjadi validator membatasi kemampuan peneliti dalam mengidentifikasi validator.

Kesulitan dan hambatan tersebut dikomunikasikan oleh peneliti sebagai bahan pemikiran bagi dirinya dan peneliti selanjutnya yang bekerja pada media Karti Kebenaran atau Tantangan PPKn. *ToD* adalah sebuah permainan yang umumnya dianggap sebagai bentuk hiburan ringan dan seru di kalangan remaja dan dewasa. Namun, apabila diterapkan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG. Pertanyaan muncul seputar validitasnya sebagai alat bantu pengajaran.

Hasil skor validitas sebesar 80% memberikan indikasi positif terhadap penggunaan *ToD* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG. Angka tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan dan relevansi permainan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan validitas sebesar itu, dapat disimpulkan bahwa *ToD* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran PPKn di kelas tersebut.

Angka validitas 80% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif terhadap permainan ini. Mereka mungkin merasa terlibat, antusias, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, validitas yang tinggi mencerminkan bahwa *ToD* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi sebagian besar siswa.

Respon siswa dan guru terhadap media permainan *ToD* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V

Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media permainan TOD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas V menunjukkan indikasi positif yang memberikan dukungan terhadap keefektifan metode pembelajaran ini. Dari segi respon siswa, dapat diamati bahwa mayoritas merespons dengan antusias dan tertarik saat permainan dimainkan dalam kelas. Sejalan dengan penelitian Nasrudin et al. (2020) bahwa hasil angket minat pada uji coba produk awal dan uji coba penggunaan menunjukkan bahwa tingkat minat siswa terhadap media pembelajaran ToD game berada pada kategori sangat tertarik.

Karakter yang menyenangkan dan interaktif dari TOD menciptakan lingkungan belajar yang positif, menggugah minat siswa terhadap pembelajaran PPKn. Siswa tampaknya menikmati aspek tantangan dalam permainan yang merangsang pemikiran kritis dan refleksi terhadap nilai-nilai Pancasila. Suasana kompetitif selama permainan juga mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Penelitian lain juga menyoroti efektivitas penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran PPKn [22]. Penelitian ini menyebutkan efek tantangan dapat menginternalisasi nilai-nilai positif Pancasila pada siswa. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran kartu ToD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [23].

Selain itu, respon positif ini juga dapat tercermin dari partisipasi aktif siswa selama pelaksanaan permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Di dukung oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa pandangan permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan di antara siswa [24].

Dari sisi guru, respons positif juga terlihat melalui pengamatan langsung terhadap interaksi siswa selama permainan. Guru dapat merasa terbantu oleh cara permainan ini menyampaikan konsep-konsep PPKn dengan cara yang menyenangkan dan inovatif. Didukung oleh penelitian Rahmi & Yogica [23] bahwa guru juga merasa tertarik akan penggunaan media ToD yang praktis dan efektif yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Keberhasilan dalam memasukkan nilai-nilai Pancasila ke dalam konteks permainan dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini, guru mungkin melihat bahwa permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan membangun keterampilan sosial. Menurut Fanny [25] hasil belajar siswa juga meningkat akibat penggunaan media pembelajaran permainan kartu ToD ini berdampak positif penggunaan media permainan terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.

Beberapa siswa mungkin memerlukan penyesuaian atau variasi dalam penyampaian materi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, penting untuk terus melakukan evaluasi dan mendengarkan umpan balik dari siswa dan guru guna melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan.

5. Simpulan

Melalui penerapan metode ADDIE, penelitian ini berhasil merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media kartu *Truth or Dare (ToD)* dengan fokus pada pembelajaran gotong royong dalam konteks keberagaman. Kesimpulan utama penelitian ini adalah bahwa media *ToD* mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan partisipatif. Uji coba bertahap menunjukkan bahwa melalui iterasi dan revisi, media ini berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Partisipasi siswa yang antusias, pemahaman materi yang lebih baik, dan respons positif dari guru menandai kontribusi positif media ini dalam mendukung pembelajaran gotong royong di kelas V MIM 10 Tlogosadang. Dengan demikian, pengembangan media kartu *ToD* ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, tetapi juga memberikan inspirasi untuk penerapan inovasi dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Rekomendasi lanjutan termasuk evaluasi terus-menerus, kreativitas penggunaan media oleh guru, dan penelitian lebih lanjut terkait dampak jangka panjang media ini terhadap pembelajaran dan pemahaman konsep gotong royong dalam keberagaman di lingkungan pendidikan.

Daftar Referensi

- [1] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [2] D. Tarigan and E. Saskia, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah," *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, pp. 84–95, 2019.

- [3] S. Zuhri *et al.*, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Hasil Riset Lapangan Pada Guru-Guru Sosiologi Dan Antropologi Sma Se-Surakarta," *DEDIKASI: Community Service Reports*, vol. 2, no. 2, pp. 39–45, 2020, doi: 10.20961/dedikasi.v2i2.45222.
- [4] Z. Zulfikar and L. Azizah, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ma Negeri 1 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, pp. 156–166, 2017, doi: 10.26858/eralingua.v1i2.4412.
- [5] N. Nasrudin, K. Kartini, and D. Kusnadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-Hilal Tarakan," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [6] D. Astuti, A. Frima, and A. Sofiarini, "Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing," *LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena)*, vol. 1, no. 2, 2022.
- [7] A. Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, pp. 1–129, 2016.
- [8] R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- [9] Fatria, "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam," vol. 2, no. 1, pp. 138–144, 2017.
- [10] R. A. Purba *et al.*, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [11] E. Wahyuningsih, S. O. Tolinggi, and R. U. Baroroh, "Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu," *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 4, no. 1, pp. 17–43, 2021, doi: 10.18196/mht.v4i1.12437.
- [12] M. A. Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa," *Journal of Education and Religious Studies*, vol. 1, no. 3, pp. 102–107, 2021, doi: 10.57060/jers.v1i03.48.
- [13] A. Aswan, "Permainan Truth or Dare Berbantuan Spin the Wheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan," *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.30651/lf.v7i1.7457.
- [14] D. Tarigan and E. Saskia, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah," *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, pp. 84–95, 2019.
- [15] Herliani, "Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada

- Biologi SMA," *Proceeding Biology Education Conference*, vol. 13, no. 1, pp. 232–236, 2016.
- [16] D. Astuti, A. Frima, and A. Sofiarini, "Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing," *Silampari Sains and Education*, vol. 1, no. 2, pp. 23–31, 2022.
- [17] K. Dinata, "Pengembangan Media Kartu TOD Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2021.
- [18] I. N. Prahesti, "Pengembangan Media TOD Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 10, 2023.
- [19] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [20] R. Umami, M. Rusdi, and K. Kamid, "Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student asesment (PISA) pada peserta didik," *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, vol. 7, no. 1, pp. 57–68, Apr. 2021, doi: 10.37058/jp3m.v7i1.2069.
- [21] N. Nasrudin, K. Kartini, and D. Kusnadi, "Pengembangan media pembelajaran permainan truth and dare kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-HILAL TARAKAN," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, vol. 2, no. 2, pp. 47–56, 2020.
- [22] E. Rahmawati, N. B. Harahap, M. Maswariyah, L. R. Agara, and R. R. Wandini, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 14114–14120, 2022.
- [23] S. N. Rahmi and R. Yogica, "Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, p. 399, Oct. 2021, doi: 10.23887/jpppp.v5i3.38995.
- [24] F. Hakeu, I. I. Pakaya, and M. Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154–166, 2023.
- [25] C. D. Ayunda Fanny, "Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 9, no. 2, p. 108, Aug. 2021, doi: 10.33603/ejpe.v9i2.5074.