

## Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara

<sup>1\*</sup> Nur Inayah, <sup>1</sup> Nurul Kemala Dewi, <sup>1</sup> Muhammad Erfan

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [nurinayah962@gmail.com](mailto:nurinayah962@gmail.com)

Received: November 2025; Revised: January 2025; Published: February 2026

### Abstrak

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan, kevalidan dan kepraktisan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*). Model pengembangan pada penelitian ini adalah ADDIE yaitu (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui angket yang divalidasi oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi guna menilai kevalidan serta kelayakan media, kemudian digunakan angket respon siswa pada media pembelajaran yang berguna sebagai pembaruan dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian pada penelitian ini berdasarkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator materi diperoleh nilai kevalidan materi pada validasi pertama sebesar 50% dengan kategori cukup valid sedangkan pada validasi kedua sebesar 79% dengan kategori valid, kemudian pada penilaian validasi media pertama diperoleh nilai sebesar 60% dengan kategori cukup valid sedangkan pada validasi kedua sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan berdasarkan penilaian rata-rata dari angket respon siswa diperoleh rata-rata sebesar 97,4% sehingga media kartu *truth or dare* dikategorikan pada kategori sangat baik dengan hal itu media kartu *truth or dare* yang dikembangkan tercapai. Sedangkan hasil penilaian angket guru mata pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara memperoleh rata-rata sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak sehingga hasil penilaian dari media pembelajaran kartu *truth or dare* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan saat pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kartu *Truth or Dare*; Hasil Belajar; Mata Pelajaran IPA.

### *Development of Truth or Dare Card Media to Improve Fifth Grade Students' Learning Outcomes in Science Subjects at SDN 15 Cakranegara*

#### Abstract

The purpose of this study is to determine the development procedure, validity and practicality of truth or dare card media to improve the learning outcomes of fifth grade students in science subjects at SDN 15 Cakranegara. The research method used in this study is the R&D (*Research and Development*) research method. The development model in this study is ADDIE, namely (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). The data analysis technique in this study uses data collection through questionnaires validated by media expert validation and material expert validation to assess the validity and feasibility of the media, then a student response questionnaire is used on the learning media which is useful as an update in the teaching and learning process. The results of this study based on the results of the validity carried out by the material validator obtained a material validity value in the first validation of 50% with a fairly valid category while in the second validation of 79% with a valid category, then in the first media validation assessment obtained a value of 60% with a fairly valid category while in the second validation of 98% with a very valid category. The results of practicality based on the average assessment of the student response questionnaire obtained an average of 97.4% so that the truth or dare card media is categorized in the very good category with that the truth or dare card media developed was achieved. While the results of the questionnaire assessment of science subject teachers at SDN 15 Cakranegara obtained an average of 87.5% with very feasible criteria so that the results of the assessment of the truth or dare card learning media developed are very practical to use during learning.

**Keywords:** Truth or Dare Cards; Learning Outcomes; Science Subject.

**How to Cite:** Inayah, N., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2026). Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 580–591. <https://doi.org/10.36312/z4bvva18>



<https://doi.org/10.36312/z4bvva18>

Copyright© 2026, Inayah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Pendidikan yakni faktor utama dari aktivitas manusia, karena dengan mendapatkan pendidikan yang layak maka potensi di dalam dirinya dapat ditingkatkan. Menurut Nurhayati, (2019) pendidikan yakni sebuah proses yang bertujuan untuk membentuk siswa agar bisa beradaptasi dengan lingkungannya, kemudian dapat melakukan perubahan positif pada setiap individu di masa depan dan bermanfaat dalam kehidupan sosial. Pendidikan diharapkan dapat merata di Indonesia karena dengan menyeluruhnya pendidikan di Indonesia maka kemampuan, kreativitas dan pola pikir suatu individu semakin berkembang (Mulyani, 2022), oleh sebab itu dengan adanya perubahan pola pikir yang berkembang maka peningkatan mutu pendidikan harus lebih baik agar ketika mendapatkan suatu tantangan di masa depan dapat ditangani dengan efektif (Sari et al., 2023). Hal ini selaras dengan yang dinyatakan di Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, bahwasanya pendidikan nasional memiliki peran guna meningkatkan potensi serta membangun kepribadian dan perkembangan bangsa yang bermartabat dalam usaha untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuannya ialah guna meningkatkan kecakapan siswa untuk menjadi orang yang meyakini dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, beradab, bugar, berpengetahuan, kompeten, inovatif, independen, dengan menjadi masyarakat yang adil serta bertanggung jawab (Laili & Muslih, 2025).

Sekolah ialah institusi pendidikan formal yang memiliki kedudukan penting dalam meningkatkan kemampuan akademik maupun non akademik siswa oleh sebab itu sekolah harus bisa melaksanakan pendidikan yang berkualitas agar menghasilkan generasi yang bermutu, dengan hal ini pembelajaran di sekolah perlu dilaksanakan dengan baik sehingga tercapai tujuan yang diinginkan (Simanjorang & Naibaho, 2023). Pada program pendidikan sekolah dasar termuat beragam mata pelajaran diantaranya ialah muatan pelajaran IPA, IPA yakni ilmu sains yang mengkaji tentang kejadian-kejadian di alam, objek-objek serta makhluk hidup (Sapira & Halidjah, 2015). Menurut Nurjannah, (2024) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah bukan saja mengutamakan konsep-konsep IPA saja, namun pula mementingkan pada cara menemukan. Oleh karena itu, sesudah siswa terlibat dalam pembelajaran IPA, siswa bukan saja memahami melainkan memahami serta mengerti kemahiran yang termuat dalam pembelajaran IPA.

Proses pendidikan di suatu lembaga sekolah sangat terikat dalam kontribusi guru pada proses belajar mengajar, selaras dengan pemikiran dari Nurhasanah, (2021) mengungkapkan guru memiliki tanggung jawab dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi hasil belajar, mendidik dan mengajar siswa Sehingga kegiatan pembelajaran yang dikerjakan oleh guru di kelas dapat berlangsung lancar. Menurut Salsabilah et al., (2025) sebagai seorang guru yang mempunyai peran utama pada dunia pendidikan, yang mana guru perlu memiliki keterampilan dalam menyusun pembelajaran yaitu diantaranya dalam menyusun alat bantu ajar yang sesuai dengan teknologi zaman ini.

Menurut Kurniawan & Satria, (2025) penerapan media *truth or dare* bisa memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif pada tahapan pembelajaran, dikarenakan dengan media *truth or dare* kegiatan belajar mengajar dalam kelas bisa berlangsung dengan dinamis sehingga terbentuk lingkungan belajar lebih aktif, efisien, serta menyenangkan. Kartu *truth or dare* dapat dijadikan cara guna mengoptimalkan

kecakapan berpikir kritis siswa, kartu ini memuat berbagai pertanyaan yang disiapkan guna melatih siswa berpikir kemudian siswa memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut (Vijayta & Isnawati, 2022). Permainan *truth or dare* cocok digunakan pada kegiatan belajar mengajar sebab permainan ini bisa memperbaiki capaian belajar serta tanggapan siswa dalam proses pembelajaran (Hapsari & Montohari, 2025).

Pada saat melakukan PLP di SDN 15 Cakranegara dan melihat guru kelas V mengajar muatan pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan, guru memakai buku paket yang telah tersedia oleh pihak sekolah, sehingga siswa hanya berpaku pada buku saja dan kurang mengeksplor materi yang diajarkan guru dan hanya mengisi latihan-latihan soal pada buku paket yang tersedia oleh pihak sekolah. Penggunaan media pembelajaran jarang dipakai oleh guru akibatnya kegiatan pembelajaran tidak terjadi dengan aktif yang menimbulkan capaian belajar siswa menurun, hal ini terjadi sebab minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah dan terbatasnya keahlian juga keterampilan guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran terlebih dengan guru yang telah lanjut usia. Mengacu uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji dan dijadikan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 15 Cakranegara".

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) (Sugiyono, 2015), yang bertujuan guna menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan pendekatan yang bisa dipertanggungjawabkan, tujuan dari penelitian ini yakni guna menciptakan alat bantu belajar IPA dengan menerapkan media kartu *truth or dare*.

### Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V di SDN 15 Cakranegara dan jumlah populasi 24 siswa, dan jumlah siswa yang dipakai sebagai sampel pada penelitian ini sejumlah 24 siswa yaitu kelas V.

### Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara dan lembar observasi, dan lembar angket. Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti guna mempermudah pada penyusunan urutan pertanyaan, lembar observasi dikerjakan guna memantau keadaan siswa kelas V serta guna mengamati ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran kartu *truth or dare*, sedangkan Lembar angket yakni instrumen pengumpulan data yang memuat pertanyaan, pertanyaan ini ditata serta tertulis dan diberikan kepada responden guna memperoleh jawaban angket dan diberikan kepada beberapa pihak yaitu, dosen ahli media, dosen ahli materi, dan responden siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

### Prosedur Penelitian

Model pengembangan dapat digunakan di penelitian ini ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Dalimunthe et al., 2021). **Tahap *Analyze*** pada tahap ini ada dua tahap yaitu tahapan pertama dilakukan

analisis masalah yang tujuannya guna menemukan permasalahan yang dialami siswa maupun guru saat pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran IPA, analisis masalah pembelajaran dilakukan peneliti dengan melakukan observasi serta wawancara sebelum melakukan penelitian bertujuan guna mengamati permasalahan yang berlangsung saat proses belajar mengajar (Safitri et al., 2023). Sedangkan pada tahapan kedua dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kebutuhan pembelajaran ini tujuannya untuk menemukan apa pun yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas. **Tahap Design** Pada tahap ini merumuskan media yang akan dibuat, tahap ini tugasnya yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan merancang penataan visual media, penyusunan instrumen angket untuk validasi media juga materi serta respon siswa dan respon guru (Afrianti & Musril, 2020). **Tahap Development**, Pada tahap ini peneliti mendesain kartu *truth or dare* sesuai dengan rancangannya setelah tahap pengembangan ini, peneliti menyusun modul ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Fadillah et al., 2023). **Tahap Implementation**, Pada tahap ini dilaksanakan penilaian kelayakan guna mengetahui kevalidan dan kelayakan pengembangan agar bisa diteruskan dengan pengembangan media. Peneliti melakukan tahap ini dalam dua langkah setelah berakhirnya tahap pengembangan, tahap pertama dilaksanakan validasi oleh ahli media sementara itu tahap kedua dilakukan validasi oleh ahli materi (Jarmita et al., 2020). **Tahap Evaluation**, Pada tahap ini dilaksanakan dengan menyajikan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk siswa kelas V dengan jumlah siswa 24 orang sebelum dan sesudah pembelajaran guna mengetahui hasil belajar siswa.

### Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui angket yang divalidasi oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi guna menilai kevalidan serta kelayakan media, kemudian digunakan angket respon siswa pada media pembelajaran yang berguna sebagai pembaruan dalam proses belajar mengajar (Jannah, 2018).

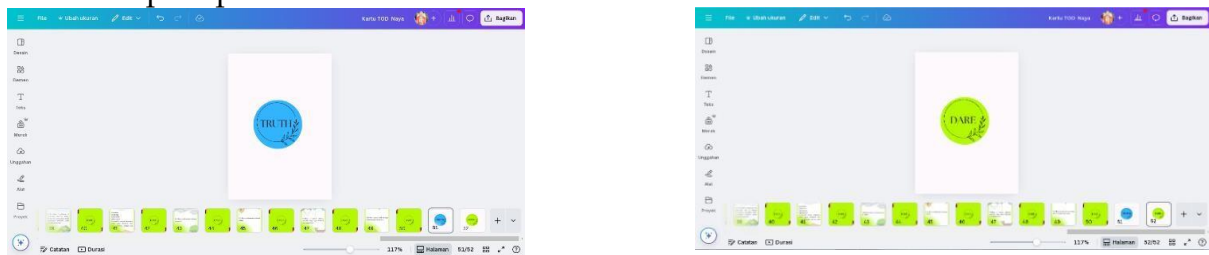
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir dari penelitian ini ialah media pembelajaran berupa media kartu *truth or dare* yang digunakan untuk pelajaran IPA dengan materi ekosistem, pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan dengan berbagai tahapan yakni tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

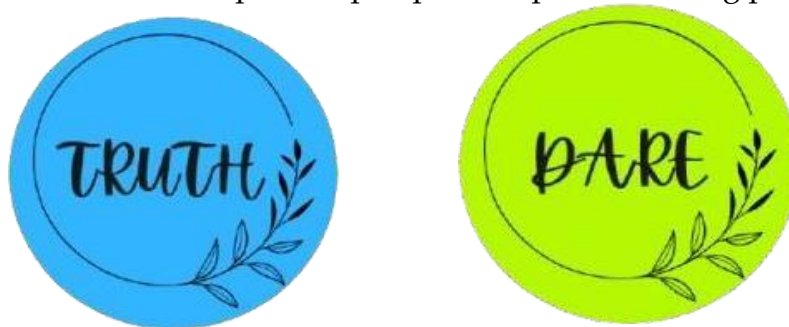
Tahap *analyze* di tahap ini dilakukan dua analisis yaitu tahap analisis masalah, pada analisis masalah ini tujuannya guna menemukan permasalahan yang dialami siswa maupun guru saat pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran IPA, analisis masalah pembelajaran dilakukan peneliti dengan melakukan observasi serta wawancara sebelum melakukan penelitian bertujuan guna mengamati permasalahan yang berlangsung saat proses belajar mengajar. Sedangkan analisis kebutuhan pembelajaran, pada analisis kebutuhan pembelajaran ini tujuannya untuk menemukan apa pun yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas, analisis kebutuhan pembelajaran dimulai dengan menganalisis bagaimana proses pembelajaran sampai menganalisis masalah yang berlangsung saat proses pembelajaran di kelas.

Tahap *design* di tahap ini dilakukan sebuah rancangan dari produk yang akan dikembangkan yaitu produk kartu *truth or dare*. Media pembelajaran kartu *truth or dare* yang dikembangkan memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan yaitu materi ekosistem, kemudian tampilan kartu *truth or dare* di desain menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan ekosistem dan kartu ini di desain menggunakan aplikasi Canva. Berikut beberapa tahapan dalam mendesain media pembelajaran kartu *truth or dare* antara lain: a. Desain pin kartu *truth or dare*

Desain pin kartu *truth or dare* ini digunakan untuk siswa memilih mana yang akan didapat apakah *truth* atau *dare*

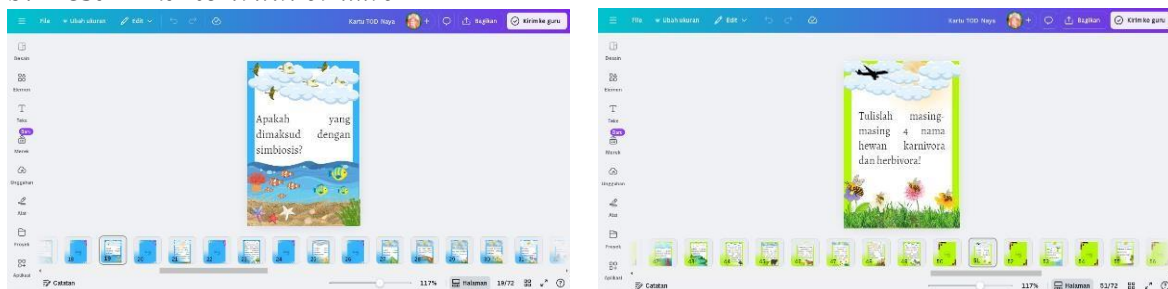


**Gambar 1.** Tampilan depan pin Tampilan belakang pin



**Gambar 2.** Desain Pin Kartu *Truth or Dare*

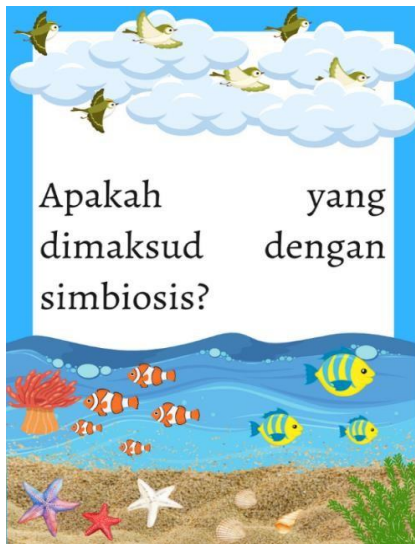
#### b. Desain kartu *truth or dare*



**Gambar 2.** Desain Kartu *Truth Or Dare*

Tahap *Development* di tahap ini diterapkan untuk pembentukan media yang akan dikembangkan setelah itu dilakukan uji validasi dengan dilakukan oleh validator- validator kemudian jika ada perbaikan maka akan diberikan saran atau perbaikan agar diperbaiki sehingga media siap diujikan pada sekolah.

#### a. Validasi ahli materi



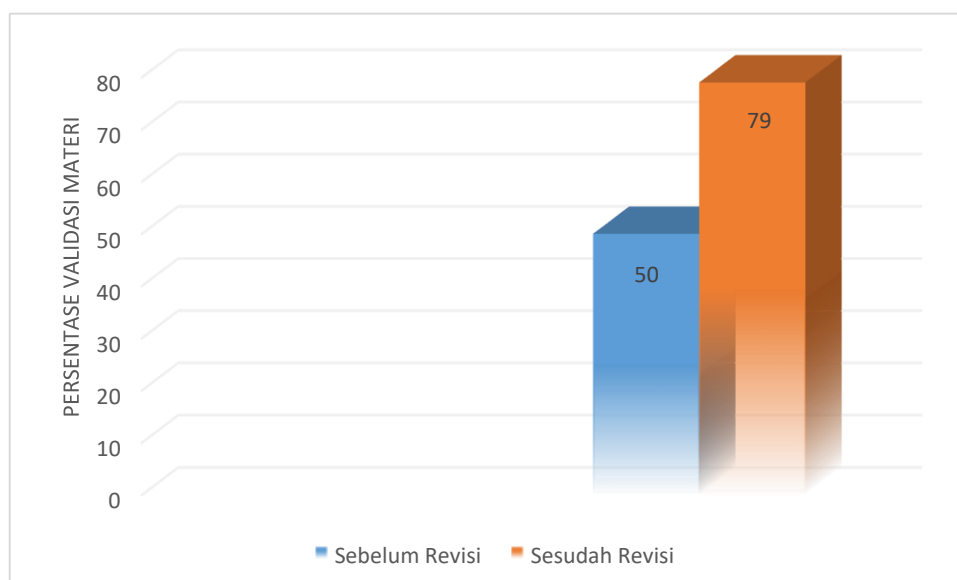
Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada materi yang akan diajarkan yaitu materi ekosistem kemudian dilihat dari bunyi soal yang telah tertera pada media kartu *truth or dare* agar diperbaiki hingga menghasilkan media pembelajaran kartu *truth or dare* yang bagus. Validasi ahli materi dilakukan dengan meminta penilaian angket dari dosen prodi PGSD.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

| <b>Jumlah indikator</b>      | <b>Sebelum di revisi</b> | <b>Sesudah di revisi</b> |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 15 butir pernyataan          | 30                       | 44                       |
| Persentase                   |                          |                          |
| Kategori                     | 50%                      | 79%                      |
| <b>Keseluruhan rata-rata</b> | <b>64,5%</b>             |                          |

Mengacu pada tabel 1. ditemukan hasil validasi materi tahapan pertama didapatkan persentase sebesar 50% dengan kriteria cukup valid namun dengan dibetulkan sesuai dengan kritik serta saran dari ahli media, sedangkan pada tahapan kedua didapatkan persentase sebesar 79% dengan kriteria valid sehingga produk telah layak untuk dilakukan uji coba.

Berikut gambar mengenai diagram peningkatan hasil validasi materi berikut ini:



**Gambar 3.** Diagram Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil revisi yang sesuai kritik serta saran dari ahli materi, berikut hasil saran validator materi mengenai media kartu *truth or dare* bisa dilihat pada tabel 2. saran dan masukan dari validator materi diantaranya:

**Tabel 2.** Saran dan Masukan Validator Materi

| Validator Ke-    | Saran  | Keterangan                              |
|------------------|--|---|
| Validasi media 1 | Perbaiki komponen-komponen materi pada media | Telah diperbaiki sesuai saran validator |
| Validasi media 2 | Tidak ada                                    | Selesai                                 |

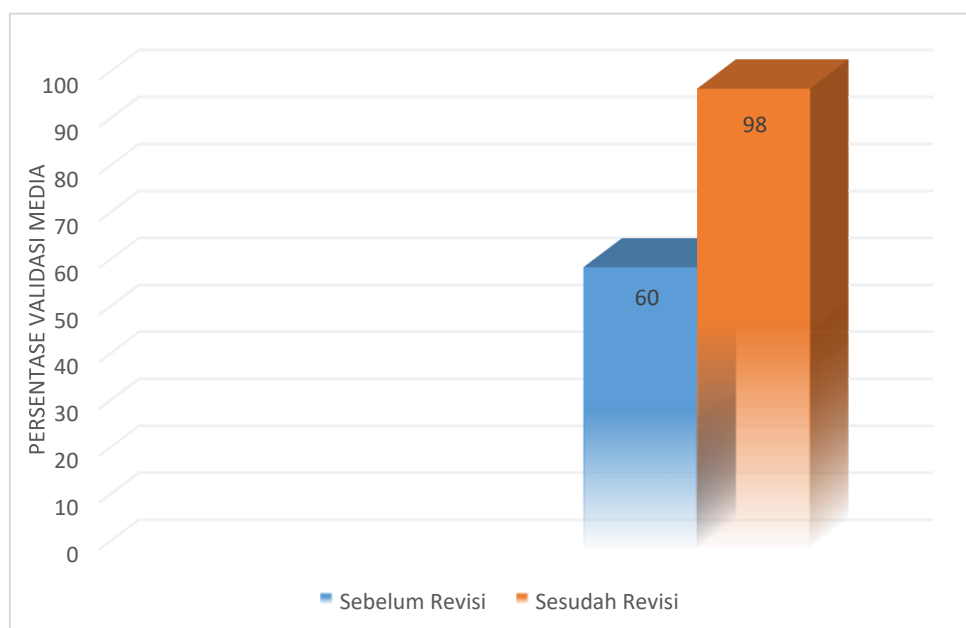
#### **b. Validasi ahli media**

Validasi dari para ahli media dilakukan guna menentukan seberapa valid media yang akan digunakan dalam pembelajaran, setelah itu penilaian akan dilakukan terhadap tampilan media kartu *truth or dare* untuk dilakukan revisi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran kartu *truth or dare* yang berkualitas (Framesti et al., 2025). Validasi ahli media dilakukan dengan meminta penilaian angket dari dosen prodi PGSD.

Berlandaskan tabel 2. diketahui hasil validasi media tahapan pertama didapatkan persentase sebesar 60% dengan kriteria cukup valid namun masih perlu dilakukan revisi sesuai kritik serta saran dari ahli media, sementara itu di tahapan kedua didapatkan persentase sebanyak 98% dengan kriteria sangat valid maka produk sudah layak untuk dilakukan uji coba.

Berikut diagram peningkatan hasil validasi media berikut ini:





**Gambar 4.** Diagram Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil revisi yang sesuai kritik dan saran dari ahli media, berikut hasil saran validator media terhadap media kartu *truth or dare* bisa dilihat di tabel 3. di bawaht ini:

**Tabel 3.** Saran Dan Masukan Validator Media

| Validator Ke-    | Saran  | Keterangan                              |
|------------------|--|---|
| Validasi media 1 | Perbaiki teks atau narasi<br>Perbaiki design | Telah diperbaiki sesuai saran Validator |
| Validasi media 2 | Tidak ada                                    | Selesai                                 |

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh kedua validator ahli, didapatkan bahwasanya media pembelajaran kartu *truth or dare* sangat valid dengan revisi disesuaikan pada saran yang diberikan oleh validator ahli

### c. Angket respon siswa

Penilaian dilakukan oleh siswa kela V SDN 15 Cakaranegara yang berjumlah 24 siswa, berikut hasil penilaian siswa mengenai media pembelajaran *truth or dare*:

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Angket Siswa

| Pernyataan | Skor |     |   |     | Persentase% |
|------------|------|-----|---|-----|-------------|
|            | ST S | T S | S | S T |             |
| 1          | -    | 2   | 5 | 17  | 77,8%       |
| 2          | -    | 3   | 7 | 14  | 68,3%       |
| 3          | -    | -   | 4 | 20  | 87,3%       |
| 4          | -    | -   | 9 | 15  | 71,5%       |



|                  |   |   |    |    |              |
|------------------|---|---|----|----|--------------|
| 5                | - | 2 | 4  | 18 | 81%          |
| 6                | - | 3 | 5  | 16 | 74,6%        |
| 7                | - | 2 | 8  | 14 | 68,3%        |
| 8                | - | - | 1  | 23 | 96,8%        |
| 9                | - | - | 10 | 14 | 68,3%        |
| 10               | - | 1 | 2  | 21 | 90,5%        |
| <b>Rata-rata</b> |   |   |    |    | <b>97,4%</b> |

Mengacu pada hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa didapati skor rata-rata sebesar 97,4% dengan kategori sangat baik, dengan ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kartu *truth or dare* yang dikembangkan menarik serta efisien digunakan pada proses pembelajaran IPA.

#### d. Angket respon guru

Penilaian dilakukan oleh guru kelas mata pelajaran IPA, berikut hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran *truth or dare* berikut ini:

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Angket Guru

| Aspek                                   | Persentase         |       |
|---|--------------------|-------|
| <b>Materi</b>                           | 42                 | 0,525 |
| <b>Media kartu <i>truth or dare</i></b> | 28                 | 0,35  |
| <b>Keseluruhan rata-rata</b>            | <b>87,5%</b>       |       |
| <b>Kategori</b>                         | <b>Sangat baik</b> |       |

Mengacu pada tabel 5. dapat dilihat dari hasil penilaian angket guru mata pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara memperoleh rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak dengan itu hasil penilaian dari media pembelajaran kartu *truth or dare* yang dikembangkan sangat praktis guna diterapkan ketika pembelajaran.

Tahap *implementation* ini media yang dikembangkan serta telah dilakukan revisi dan masukan dari validator yakni, media kartu *truth or dare* di mata pelajaran IPA dengan materi ekosistem dan dilakukan ujicoba atau dilakukan implementasi untuk menguji kelayakan pada media yang dikembangkan dengan menggunakan berbagai fase uji coba yakni uji coba pretest serta posttest yaitu:

#### 1. Uji *pretest* siswa

**Tabel 6.** Hasil Uji *Pretest*

| Jumlah siswa | Total nilai | Rata-rata | Kategori     |
|--------------|-------------|-----------|--------------|
| 24 orang     | 1,545       | 64,375%   | Belum tuntas |

Mengacu pada tabel 6. membuktikan bahwasanya hasil uji pretest yang dilakukan oleh siswa kelas V berjumlah 24 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,12% dengan kategori belum tuntas serta nilai rata-rata diatas didapat dari soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas V.

## 2. Uji *posttest* siswa

**Tabel 7.** Hasil Uji *Posttest*

| Jumlah siswa | Total nilai | Rata-rata | kategori |
|--------------|-------------|-----------|----------|
| 24 orang     | 2,165       | 90,20%    | Tuntas   |

Mengacu pada tabel 7. menyatakan bahwasanya hasil uji *posttest* yang dilaksanakan oleh siswa kelas V berjumlah 24 siswa didapatkan nilai rata-rata sebanyak 90,42% dengan kategori tuntas serta nilai rata-rata diatas didapat dari soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas V.

Tahap Evaluation pada tahap ini mengacu pada hasil validasi dan uji coba yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya, juga tercapainya produk media kartu *truth or dare* yang valid dan praktis tentu saja hal ini menjadi sarana untuk membantu pada proses evaluasi pembelajaran sehingga memberikan dampak baik terhadap siswa. Beberapa kekurangan dari produk media yang dikembangkan yakni media kartu *truth or dare* tidak bisa digunakan pada jangka waktu lama dikarenakan media terbuat dari kertas dan rentan rusak, pengaturan waktu yang sulit diatur, dan permainan media kartu *truth or dare* dapat menimbulkan keadaan kelas yang ribut sehingga dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan diatas, bahwasanya pengembangan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 15 Cakranegara berhasil dikembangkan dengan hasil produk yakni sebuah media pembelajaran kartu *truth or dare*. Hasil kevalidan materi diperoleh sebesar 79% dengan kategori valid, selanjutnya hasil kevalidan media diperoleh sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil kepraktisan media berdasarkan penilaian dari angket respon siswa diperoleh rata-rata sebesar 97,4%, sedangkan hasil penilaian angket guru mata pelajaran IPA diperoleh rata-rata sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak sehingga hasil penilaian dari media pembelajaran kartu *truth or dare* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan saat pembelajaran.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media kartu *Truth or Dare* terbukti valid (kevalidan media 98%, materi 79%) dan sangat praktis menurut respons siswa (97,4%) serta guru (87,5%), serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata pretest 64,375% menjadi posttest 90,20%, maka direkomendasikan agar SDN 15 Cakranegara dan sekolah dasar lainnya mempertimbangkan

penggunaan media kartu Truth or Dare dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi ekosistem, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, perlu diperhatikan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan pembelajaran tetap kondusif dan terkendali.

## REFERENSI

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2).
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan modul praktikum teknik digital model addie. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 8(1).
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8333-8346.
- Framesti, T. A., Pulukadang, W. T., Monoarfa, F., Husain, R., & Ardini, P. P. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TRUTH OR DARE UNTUK KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DI KELAS IV SD NEGERI. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 130-139.
- Hapsari, N. F., & Mintohari, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran truth or dare board games berbasis air journey dalam pembelajaran IPA sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 77-91.
- Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan Media Seven in One Ditinjau Dari Uji Kelayakan Dan Uji Kepraktisan Di Kelas V Mi/Sd Di Banda Aceh. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(1), 111-126.
- Kurniawan, R., & Satria, A. P. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA TRUTH OR DARE BERBASIS BOARD GAME NATURE ADVENTURE PEMBELAJARAN IPAS PESERA DIDIK KELAS III SD NEGERI 7 KAMPUNGDALEM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 695-710.
- Laili, U., & Muslih, I. (2025). Implementasi Nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kecakapan Citizenship Abad 21 di Madrasah Ibtidaiyah. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 3(1), 48-62.
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100-105.
- Nasional, D. P. (2003). Undang-undang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*.
- Nurhasanah. (2021). Peranan Guru Kelas Sebagai Pembimbing pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Suloh.*, 6(1), 35-42.

- Nurhayati, I., & Puspasari, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Otkp 1 di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran.*, 7(3), 131-137.
- Nurjanah, & Hidayat, P. W. (2024). Penerapan Model *Contextual Teaching Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA di Kelas V/A SDN 036/VI Rantau Panjang III. *Jurnal Muara Olahraga*, 6(2), 102-112.
- Safitri, R., Sukanto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297-308.
- Salsabila, T., Andina, F., & Hasibuan, T. (2025). Peran dan Fungsi Media dan Sumber Belajar untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 766-778.
- Sapira, M., & Halidjah, S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1-13.
- Sari, P., Fadiah, D., Sutiadi, A., Novitasari, D., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Meningkatkan Kepemimpinan Efektif dan Manajemen Mutu Pendidikan Dalam Menghadapi Tantangan Global. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(1), 1-7.
- Simanjourang, R. R., & Naibaho, D. (2023). Fungsi Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 12706-12715.
- Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 1(2), 49-55.
- Vijayta, E. S., & Isnawati, I. (2022). Profil dan Validitas Media Permainan Truth Or Dare Berbasis Tgt untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI: PROFILE AND VALIDITY GAME MEDIA TRUTH OR DARE BASED TGT TO TRAIN STUDENT CRITICAL THINKING SKILLS ON CIRCULATORY SYSTEM TOPIC 11TH GRADE. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 68-76.