

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* PADA  
MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**HESTY DWY WAHYUNING TYAS**

NPM : 2014060092

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

**HESTY DWY WAHYUNING TYAS**

NPM : 2014060092

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* PADA  
MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Penitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 10 Juli 2024

Pembimbing I

  
**Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A.**  
NIDN. 0704078402

Pembimbing II

  
**Dr. Aprilia Dwi Handayani, M. Si.**  
NIDN. 0721048402

Skripsi oleh :

**HESTY DWY WAHYUNING TYAS**

NPM : 2014060092

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* PADA  
MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

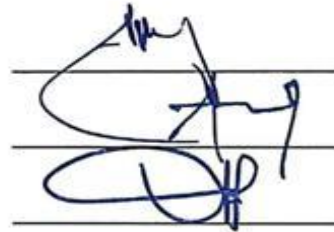
Tanggal : 19 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A

Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd

Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**

NIDN: 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Hesty Dwy Wahyuning Tyas  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat / Tgl Lahir : Nganjuk / 02 Maret 2002  
NPM : 2014060092  
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2024

Yang Menyatakan



**Hesty Dwy Wahyuning Tyas**  
NPM. 2014060092

## MOTTO

*“Kalau ada mimpi yang kita harapkan tidak sesuai dengan ekspektasi kita, sebisa mungkin kita harus percaya kalau setiap hal yang tidak ditakdirkan untuk kita berarti ada keburukan didalamnya, bisa jadi karena kita bukan kapasitasnya, bisa jadi karena kita tidak kuat untuk menjalaninya, bisa jadi memang ada yang lebih baik lagi yang sedang dipersiapkan untuk kita kedepannya”*

## **Kupersembahkan Karya Ini Untuk :**

Skripsi ini merupakan hasil karya yang saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, dan keluarga besar yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, doa dan cinta kasih yang tiada terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bahagia karna aku sadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.

## Abstrak

**Hesty Dwy Wahyuning Tyas** : Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas Iv Sekolah Dasar Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan, *Truth or Dare*, Cerita Fiksi, Sekolah Dasar

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan atau guru) dan komunikan (penerima pesan atau siswa). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi di kelas IV SDN 3 Tiron.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas kelas IV SDN Tiron 3. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94% berkategori sangat valid, ahli media 88% berkategori sangat valid dan ahli praktisi 94,2% berkategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik mencapai 100% yang termasuk dalam kategori interpretasi sangat baik berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu *Truth or Dare*. Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat dibuat secara berkelompok dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran pada materi cerita fiksi dan dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dengan hal tersebut pastinya dapat meningkatkan prestasi siswa dan dengan meningkatnya prestasi siswa capaian pembelajaran jugadapat tercapai.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR”** ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing II.
6. Rian Damariswara, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Validator Materi.
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Dosen Validator Media.
8. Kasmin Wibisono, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN TIRON 4 yang telah memberikan ijin untuk saya dapat melakukan penelitian di SDN TIRON 4.
9. Eka Wijayanti, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN TIRON 3 yang telah

- memberikan ijin untuk saya dapat melakukan penelitian di SDN TIRON 3.
10. Mariatik, S.Pd selaku Guru kelas IV SDN TIRON 4 yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
  11. Rifki Alfin Nikmah selaku Guru kelas IV SDN TIRON 3 yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
  12. Cinta pertama saya dan sosok yang sangat menginspirasi penulis yaitu Bapak tercinta. Terimakasih atas setiap tetes keringat yang telah tumpah dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Terimakasih Bapak, gadis kecilmu sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi.
  13. Pintu surgaku dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu Ibu tercinta. Terima kasih atas setiap semangat, ridho, perhatian, kasih sayang dan doa yang selalu terselip disetiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana. Terima kasih ibu, atas berkat dan rindhomu ternyata anak perempuan satu-satunya yang selama ini bahunya harus tegar setegar karang dilautan dan menjadi harapan terbesar, saat ini telah mampu mendapat gelar Sarjana Pendidikan.
  14. Pemilik NIM 21031000058 ananda Fitri Ayu Puspaningrum, yaitu sahabat tersayang. Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa, pendengar yang baik, serta rekan yang menemani penulis dari kecil hingga sekarang sama-sama menyelesaikan perkuliahan dikampus masing-masing.



15. Pemilik NPM 2014060097 ananda Tia Mei Widayanti selaku teman seperjuangan. Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa, pendengar yang baik, serta rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terimakasih setiap waktu dan petualangan hebat yang kita lalui bersama selama masa perkuliahan. Banyak hal yang tidak bisa terulang dan nantinya akan kita rindukan dimasa depan *see you on the next top bestie*.
16. Pemilik NPM 2014060126 ananda Trias Wedar Puji Marta selaku teman seperjuangan dalam pembuatan skripsi. Terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, saran dan doa. Tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi ini dapat selesai tepat waktu, dan berjuang agar siap menghadapi ujian sidang skripsi secara bersama.
17. Pemilik NPM 2014060059 ananda Septa Rosdiana Putri selaku teman seperjuangan dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih telah memberikan doa serta support pada penulis.
18. Pemilik NPM 2014060091 ananda Ovi Dwi Lutfiana selaku teman seperjuangan dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih telah memberikan doa serta support pada penulis.
19. Pemilik NIM 205080501113002 ananda Maya Aulia Sukmawati selaku teman yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis terimakasih atas support dan doa yang telah diberikan selama ini.
20. Kepada Elfia Yenisa Febrianti A.Md.T. selaku teman yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis terimakasih atas support dan doa yang telah diberikan selama ini.
21. Kepada perempuan sederhana namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya,

sang penulis skripsi yaitu diri saya sendiri Hesty Dwy Wahyuning Tyas. Seorang anak perempuan satu-satunya yang berusia 22 tahun. Terimakasih telah hadir di dunia dan sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih telah memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum tercapai, namun terima kasih telah menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Terima kasih Hesty, kamu hebat bisa menyusun skripsi ini dengan baik, berbahagialah selalu dimanapun kamu berada.

22. Teman-teman saya dari Program Studi PGSD yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan proposal ini.

23. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan Skripsi ini. Penulis berharap, Skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan.

Kediri, 12 Juli 2024

**Hesty Dwy Wahyuning Tyas**

NPM. 2014060092

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah Penelitian .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis .....	5
G. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori .....	8

1. Hakikat Pembelajaran	
a. Pengertian Pembelajaran.....	8
b. Komponen Pembelajaran .....	9
c. Evaluasi Pembelajaran .....	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Kriteria Media Pembelajaran .....	11
c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
e. Manfaat Media Pembelajaran .....	18
f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	20
3. Kartu <i>Truth or Dare</i> .....	23
a. Pengertian Kartu <i>Truth or Dare</i> .....	23
b. Alat dan Bahan Pembuatan Kartu <i>Truth or Dare</i> .....	24
c. Sejarah Kartu <i>Truth or Dare</i> .....	24
4. Hakikat Cerita Fiksi	
a. Pengertian Cerita Fiksi.....	25
b. Tujuan Cerita Fiksi.....	27
c. Jenis-Jenis Cerita Fiksi.....	28
d. Unsur Intrinsik Cerita Fiksi .....	29
B. Penelitian Terdahulu .....	31
C. Kerangka Berfikir.....	34
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	36
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	38

1. Lokasi Penelitian.....	38
2. Subjek Penelitian.....	39
D. Uji Coba Model/Produk.....	40
1. Desain Uji Coba.....	40
2. Subjek Uji Coba.....	42
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
1. Pengembangan Instrumen.....	43
2. Validasi Instrumen.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	48

#### BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	54
a. Hasil Wawancara.....	54
b. Hasil Observasi.....	56
2. Interpretasi Studi Pendahuluan.....	58
3. Desain Model.....	58
B. Pengujian Model Terbatas.....	63
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	63
C. Pengujian Model Perluasan.....	72
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	72
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	72
a. Validasi Kepraktisan Guru.....	72
b. Validasi Kepraktisan Siswa.....	74
c. Hasil Uji Kefektifan.....	76
D. Pembahasan.....	77
1. Spesifikasi Model.....	77
2. Prinsip-prinsip Keunggulan dan Kelemahan Model.....	79

BAB V	: PENUTUP	
A.	Kesimpulan .....	82
B.	Implikasi.....	83
1.	Implikasi Teoritis .....	83
2.	Implikasi Praktis .....	84
C.	Saran.....	84
1.	Bagi Kepala Sekolah .....	84
2.	Bagi Guru .....	85
3.	Bagi Peneliti Lain.....	85
DAFTAR PUSTAKA	.....	86
LAMPIRAN	.....	89

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	26
3.1 Angket Validasi Ahli Media .....	45
3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	45
3.3 Angket Kepraktisan Guru .....	46
3.4 Angket Kepraktisan Siswa .....	47
3.5 Skor Penilaian .....	49
3.6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan .....	50
3.7 Skor Penilaian .....	51
3.8 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	52
3.9 Pedoman Penilaian Keefektifan .....	53
4.1 Tampilan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> .....	60
4.2 Hasil Validasi Materi .....	64
4.3 Hasil Validasi Media.....	66
4.4 Hasil Kepraktisan Guru Pada Uji Coba Terbatas.....	68
4.5 Hasil Kepraktisan Siswa Pada Uji Coba Terbatas .....	70
4.6 Hasil Keefektifan Pada Uji Coba Terbatas .....	71
4.7 Hasil Kepraktisan Guru Pada Uji Coba Luas.....	73
4.8 Hasil Kepraktisan Siswa Pada Uji Coba Luas .....	75
4.9 Hasil Keefektifan Pada Uji Coba Luas .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 Alur Pengembangan .....	34
3.1 Pengembangan Model ADDIE .....	36



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	89
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	91
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi .....	93
Lampiran 4 Hasil Validasi Materi .....	94
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Media .....	97
Lampiran 6 Hasil Validasi Media .....	98
Lampiran 7 Modul Pembelajaran.....	101
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	125
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Skala Kecil .....	128
Lampiran 10 Hasil Kepraktisan Guru Skala Kecil.....	129
Lampiran 11 Surat Melakukan Penelitian Skala Kecil .....	131
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Skala Besar.....	132
Lampiran 13 Hasil Kepraktisan Guru Skala Besar .....	133
Lampiran 14 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Skala Besar .....	136
Lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	137
Lampiran 16 Hasil Uji Plagiasi.....	138
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	139
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan.....	140

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan atau guru) dan komunikan (penerima pesan atau siswa). Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa, media bisa berisi pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Salah satu hal terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan.

Efektifitas pembelajaran ditentukan oleh ketercapaian tujuan pembelajaran cerita fiksi, tujuan pembelajaran yang ditargetkan dengan ketercapaian tersebut siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran cerita fiksi. Berdasarkan hasil penelusuran dasar pada kegiatan pembelajaran materi cerita fiksi kelas IV SDN Tiron 3 ditemukan beberapa permasalahan yang mengakibatkan siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran karena minimnya semangat belajar siswa pada saat pembelajaran siswa cenderung malas-malasan, tugas yang diberikan guru tidak diselesaikan dikarenakan guru hanya menggunakan media sederhana, siswa tidak memahami materi secara keseluruhan, nilai yang didapat siswa menurun hingga dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Tercapainya tujuan pendidikan dari sistem pendidikan tentu ada beberapa komponen yang membantu tujuan tersebut. Komponen-komponen tersebut antara lain peserta didik, pendidik atau guru, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, sarana, dan prasarana. Semua komponen tersebut sangat menentukan kelancaran pelaksanaan dan keberhasilan pendidikan atau pembelajaran. Penurunan nilai siswa dikarenakan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, metode pembelajaran yang tidak sesuai berakibat minimnya semangat belajar siswa, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku sehingga belum mampu untuk meningkatkan nilai siswa, dan siswa tidak memahami materi secara keseluruhan sehingga membuat nilai yang didapat siswa menurun hingga dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dengan adanya permasalahan tersebut maka media pembelajaran *Truth or Dare* dapat menjadi solusi.

Menurut Fanny & Sakti (2021) media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat dibuat secara berkelompok dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran pada materi cerita fiksi dan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, bisa menciptakan pengalaman bagi siswa, serta siswa juga bisa terlibat secara langsung dalam permainan ini dan yang paling utama siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dengan hal tersebut pastinya dapat meningkatkan prestasi siswa dan dengan meningkatnya prestasi siswa capaian pembelajaran jugadapat tercapai.

Permainan *Truth or Dare* dipilih untuk dikembangkan karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik selain itu permainan *Truth or Dare*

juga sering dilakukan dengan teman sebayanya, sehingga permainan *Truth or Dare* lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Selain itu kegiatan pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif juga menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran permainan *Truth or Dare* dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar. Permainan *Truth or Dare* dinilai lebih fleksibel sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dan mampu melatih komunikasi antar peserta didik, hal tersebut menjadi point tambahan dalam permainan *Truth or Dare*. Fanny & Sakti (2021)

Penelitian lainya dilakukan oleh Rusdiana (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan ketertarikan pada materi, mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Dalam pengembangannya terhadap materi cerita fiksi media ini terdapat 2 sisi kartu yaitu truth dan dare didalamnya disisipkan berbagai pertanyaan dan perintah yang disesuaikan dengan materi cerita fiksi yang di ajarkan sehingga dapat mengasah pengetahuan siswa pada materi yang diberikan guru melalui media tersebut. Dengan menggunakan media ini diharapkan dapat membuat siswa bisa belajar sambil bermain sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada kelas IV SDN Tiron 3, maka dapat diambil judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran materi cerita fiksi kelas IV ditemukan bahwa pembelajaran di SDN Tiron 3 kurang optimal dikarenakan:

1. Media pembelajaran yang tidak sesuai berakibat minimnya semangat belajar siswa.
2. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku sehingga belum mampu untuk meningkatkan nilai siswa media.
3. Siswa tidak memahami materi secara keseluruhan sehingga membuat nilai yang didapat menurun hingga dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

## **C. Pembatasan Masalah Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah kelas IV.
2. Materi yang diteliti hanya cerita fiksi yang terdapat pada pelajaran Bahasa Indonesia.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang ada beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keilmuan pembelajaran ke SD-an khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* pada materi cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Media pembelajaran *Truth or Dare* yang telah dikembangkan, dapat berguna untuk guru, dapat mempermudah untuk melakukan pembelajaran dapat menarik peserta didik untuk belajar mengenai materi cerita fiksi.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat memberikan pertimbangan dalam merumuskan perbaikan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan menjadi rujukan pada penelitian sejenis.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi yang berfungsi untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Pada bab I berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan berisi ringkasan pembahasan dari bab I sampai bab V.

Pada bab II berisi kajian teori, hakikat pembelajaran, yang berisikan pengertian pembelajaran, komponen pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Hakikat media pembelajaran yang berisikan pengertian media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, kartu truth or dare berisikan pengertian kartu truth or dare, alat dan bahan pembuatan kartu truth or dare, sejarah kartu truth or dare. Hakikat cerita fiksi yang berisikan pengertian cerita fiksi, tujuan cerita fiksi, jenis-jenis cerita fiksi, unsur intrinsik cerita fiksi. Penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

Pada bab III berisi model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, Uji coba model

dan produk pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu desain uji coba dan subjek uji coba, Validasi model atau produk dan yang terakhir instrument pengumpulan data yang dibagi menjadi dua juga yaitu pengembangan instrument, validasi instrument dan teknik analisis data.

Pada bab IV berisi hasil studi pendahuluan yang berisi dekripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain model. Pengujian model terbatas yang berisi uji validitas ahli dan praktisi. Pengujian model perluasan yang berisi deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas berisikan validasi kepraktisan guru, validasi kepraktisan siswa, dan hasil uji keefektifan. Pembahasan berisikan spesifikasi model dan prinsip-prinsip kelemahan model.

Pada bab V berisi simpulan yang memaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi yang berisi implikasi teoritis, implikasi praktis. Saran-saran berisi saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian pada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2017). Sense, Reference, Dan Genre Novel Merahnya Merah Karya Iwan Simatupang (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i1.3788>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1*. 298-304.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/9533>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati., E, Septiwiharti., D dan Anthonius., P. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1 (1)*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara. Vol. 1 No. 4*. 104-117.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.

- Hanafi., H, Adu., L & H Muzakkir. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. In *Deepublish*. deepublish.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Haryoko, S. (2017). fektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi. Vol. 5 No. 1. Makasar: Universitas Negeri Makasar*.
- Muali, C., AA Rozana, A. W. (2018). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. *Al-Athfal. Jurnal Pendidikan Anak 4, No. 1, (2018): 9-10*.
- Munaris et al. (2022). *Unsur Pembangun Prosa*. Yogyakarta: Selat Media Patners
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Gajah Mada*.
- Mustadi, A. (2021). *Filosofi Teori Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Nasrudin, K., & Kurnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Judiksa Borneo*, 2(1). <http://180.250.193.171/index.php/judikdas/article/view/1562>. Nisak, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Sisw.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riduwan. (2015). *Sekala Pengukuran VariabelVariabel Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Rusdiana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukasi Untuk Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11, 15–16.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang, and I. K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian*.
- Supriono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No 1. 43-48*.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suryani, E. (2017). *Best Practice : Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning*. Yogyakarta : Deepublish.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Pai UMSIDA*.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). 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, 84–95.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana.
- Utami, H. Y. (2021). Buku Panduan Permainan *Truth or Dare* tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. Universitas Ahmad Dahlan.
- Wulandari. Eko, N. (2020). Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosain.3 (1): 39-46, 3(1), 39–46*.
- Word Sense Dictionary. 2024 "*Truth or Dare*". [wordsensedictionary.com](https://www.wordsense.eu/truth_or_dare/)  
[https://www.wordsense.eu/truth\\_or\\_dare/](https://www.wordsense.eu/truth_or_dare/)