

## **Pengembangan Media Tanya Jawab Truth or Dare Pembelajaran IPAS Untuk SD Kelas V**

**Nirfah Afiah<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>1</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: [nirfahafiah1771@gmail.com](mailto:nirfahafiah1771@gmail.com)

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 12 March 2025,  
Published on 8 April 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan kartu tanya jawab Truth or Dare yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa sekolah dasar kelas V. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode R&D yang mengacu pada model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Prabumulih. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan angket validasi yang menilai tampilan media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa secara keseluruhan memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan layak untuk diujicobakan. Hasil angket One-to-One sebesar 93,5% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket Small Group memperoleh skor presentase 88% dengan kategori sangat praktis. dan hasil Efektif sebesar 86,5%. Berdasarkan hasil yang dikembangkan, disimpulkan bahwa pengembangan Media Tanya Jawab Truth or Dare untuk Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. serta layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Truth or Dare*

**Abstract:** *This study aims to develop learning media using Truth or Dare question and answer cards that are valid, practical, and effective for fifth grade elementary school students. This type of research is the R&D method referring to the ADDIE model. The study was conducted at SD Muhammadiyah Prabumulih. The subjects in this study were fifth grade elementary school students. Based on the validation questionnaire that assessed the appearance of the media, presentation of materials, and use of language as a whole, it obtained a score of 87.5% with a very valid category and was worthy of being tested. The results of the One-to-One questionnaire were 93.5% with a very practical category and the results of the Small Group questionnaire obtained a percentage score of 88% with a very practical category. and Effective results of 86.5%. Based on the results, it was concluded that the Development of Truth or Dare question and answer media for learning science for elementary school students in grade V meets the criteria of valid, practical, and effective. and is worthy of use in the science learning process.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Truth or Dare*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan komponen yang krusial dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, setiap individu berhak untuk memperoleh haknya, terutama dalam mendapatkan layanan pendidikan yang memadai. Pendidikan menjadi sarana yang vital untuk merintis masa depan yang lebih maju bagi bangsa Indonesia. Keberhasilan kemajuan bangsa Indonesia secara keseluruhan sangatlah tergantung pada kualitas pendidikan yang dimiliki. Pendidikan yang berkualitas akan memungkinkan setiap individu untuk mengembangkan potensinya secara optimal, baik melalui sistem pendidikan yang dikelola oleh pemerintah Indonesia maupun oleh lembaga pendidikan swasta lainnya.

Proses pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menggali dan memperkaya potensi yang dimiliki oleh setiap individu sehingga mereka dapat hidup secara mandiri dan berhasil mengarungi kehidupan dengan baik. Pendidikan dilaksanakan awal mula di lingkungan keluarga kemudian di lingkungan sekolah, dan terakhir di lingkungan masyarakat (Sasmita, 2018, pp. 97-98). Pendidikan di Indonesia memiliki pedoman yang mengatur bagaimana sistem pendidikan berlangsung berupa kurikulum pendidikan hal ini sesuai dengan isi undang-undang no. 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 19 yang berbunyi “ Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” oleh karena itu kurikulum mempunyai peran yang sangat penting demi mewujudkan tujuan pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif tidak hanya untuk mempertahankan minat siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dan belajar bekerja sama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang mendukung dan memperjelas konsep pembelajaran IPAS menjadi sangat penting. Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memberikan dukungan dan kemudahan dalam proses belajar (Batubara, 2020, p. 5) Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk mencegah rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran, sehingga diperlukan upaya dari guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna membangun motivasi belajar siswa (Fatikh, 2019, p. 3) salah satunya pembelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran krusial dalam pengembangan pemahaman siswa tentang dunia di sekitar mereka. Pada tingkat sekolah dasar (SD) Kelas V, siswa telah memasuki tahap perkembangan kognitif yang lebih matang, di mana mereka mampu memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih mendalam. Meskipun IPAS menjadi bagian penting dalam

kurikulum SD, pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif masih diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan metode tanya jawab "Truth or Dare" mungkin menjadi salah satu solusi yang menarik untuk dieksplorasi.

Media pembelajaran "Truth or Dare" menawarkan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dengan memberikan mereka pilihan untuk menjawab pertanyaan atau menerima tantangan yang diajukan oleh guru atau rekan sekelas. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di SD Kelas V, siswa memiliki keingintahuan yang besar tentang dunia di sekitar mereka dan sering kali lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen permainan atau tantangan. Metode "Truth or Dare" dapat menjadi strategi yang efektif untuk memanfaatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan metode "Truth or Dare" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam metode ini, siswa memiliki kendali atas pilihan mereka sendiri, sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, penggunaan metode "Truth or Dare" juga dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis siswa. Mereka harus mempertimbangkan dengan cermat setiap pilihan yang mereka ambil, serta memberikan justifikasi untuk jawaban atau tindakan mereka. Dalam pengembangan media Kartu Tanya Jawab Truth Or Dare ini menggunakan metode pengembangan 3 Dimensi.

Pengembangan media khusus untuk tanya jawab "Truth or Dare" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V menjadi relevan karena dapat memfasilitasi implementasi metode ini secara lebih efektif. Media ini dapat dirancang untuk mencakup berbagai konten pembelajaran IPAS yang relevan dengan kurikulum dan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran berbentuk interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan (Fadillah, Hakim, & Novita, 2023, p. 3). Penelitian yang dilakukan oleh Qisthi Nur Fadillah pada tahun 2023, media kartu Truth Or Dare sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya belum meneliti secara khusus pengembangan kartu pertanyaan Truth Or Dare dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di Sekolah Dasar.

Berdasarkan observasi yang pernah peneliti lakukan diperoleh informasi bahwa, pembelajaran cenderung berpusat pada guru yang menyebabkan pembelajaran yang masih bersifat lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Selain itu, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPAS dan siswa masih kesulitan untuk memahami/menyerap materi IPAS. keterbatasan media pembelajaran inovatif dan interaktif juga menjadi salah satu faktor yang

menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPAS. penelitian menemukan permasalahan yang ada di sekolah yang meliputi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif, setiap mata pembelajaran tidak terpisah sehingga membingungkan siswa, materi yang disajikan masih belum lengkap, bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan siswa, bahan ajar yang digunakan kurang menarik perhatian siswa sekolah dasar, dan tidak menggunakan pendekatan secara efektif. Berdasarkan temuan ini, diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti media yang interaktif dalam bentuk permainan, contohnya kartu pertanyaan Truth Or Dare. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2022) menyatakan bahwa media Truth Or Dare layak untuk digunakan pada pembelajaran disekolah dasar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil data dari tahapan pengembangan melalui validasi dan kepraktisan guru serta peserta didik.

Permainan truth and dare baik untuk peserta didik karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik, permainan truth and dare juga sering dilakukan dengan teman sebayanya sehingga permainan truth and dare lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Permainan truth and 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 and dare (Ayunda, 2021.p.43).

Dalam pengembangan media tanya jawab "Truth or Dare" untuk pembelajaran IPAS, perlu dipertimbangkan juga kebutuhan dan karakteristik siswa SD Kelas V. Media ini harus dirancang secara menarik dan interaktif, sesuai dengan minat dan pemahaman siswa pada tahap perkembangan tersebut. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum dapat meningkatkan kemampuan belajar melalui media kartu tanya jawab Truth Or Dare pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Prabumulih, kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran peserta didik, Pembelajaran IPAS masih dianggap sulit untuk dipahami peserta didik, dan peserta didik belum dapat menyerap secara baik pada materi IPAS yang disampaikan. Tujuan dari pengembangan media tanya jawab "Truth or Dare" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperluas pengalaman belajar siswa. Dengan media ini, diharapkan pembelajaran IPAS tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan media tanya jawab "Truth or Dare" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V menjadi langkah yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berpengetahuan luas dan berpikiran kritis. Langkah ini sejalan dengan semangat reformasi pendidikan yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Pengembangan ini hanya difokuskan pada Bab 4 Pembelajaran IPAS materi "Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita".

## B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan termasuk penelitian dan pengembangan yaitu sebuah penelitian yang mengembangkan sebuah produk akan melalui berbagai proses validasi, kepraktisan dan menentukan keefektifan produk untuk bisa diterapkan di sekolah. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2022, p. 4) jenis-jenis metode penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan, tujuan, dan tingkat kealamiahnya (natural setting) obyek yang diteliti. Menurut Sugiyono (Rahayu, Irianto, & Anggoro, 2019, p. 246) tentang penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) merupakan salah satu metode penelitian yang akan digunakan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk, lalu akan diuji keefektifan produk dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan yang bertujuan untuk kegunaan masyarakat terdekat, sehingga penelitian ini sangat diperlukan untuk menguji keefektifan produk. Teknik pengumpulan data yang dipakai pengembangan produk ini menggunakan angket, tes hasil belajar, dokumentasi, instrumen penelitian. Teknik analisis yang dipakai ialah menganalisis data lembar validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut rumus untuk mengukur kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dirancang sesuai skala likert menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Sumber: (Lestari, Dewi & Hasana 2021:277)

Kriteria validasi dalam penelitian pengembangan bahan ajar bisa dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Bahan Ajar**

No.	Persentase(%)	Kriteria
1.	0%-25 %	Tidak ada aspek Kevalidan
2.	25%-50	Cukup
3.	50%-75%	Valid
4.	75%-100%	Sangat Valid

Sumber: Lestari, Dewi, &Hasana, (2021)

Setelah melakukan validasi dari para ahli, untuk analisis kepraktisan materi ajar yang ditentukan disetiap pertanyaan dalam angket akan di jawab lalu diberikan nilai/skor seperti di tabel:

**Tabel 2. Analisis Kepraktisan**

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Lestari, Dewi, & Hasanah (2021).

mencari nilai kepraktisan digunakan rumus:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100 \quad (2)$$

Sumber: Lestari, Dewi, & Hasanah (2021).

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor kepraktisan dalam bentuk presentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor kepraktisan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan**

No	Persentase(%)	Kriteria
1.	0%-25 %	Tidak Ada Aspek Kepraktisan
2.	25%-50	Cukup
3.	50%-75%	Praktis
4	75%-100%	Sangat Praktis

Sumber: Lestari, Dewi, & Hasanah (2021).

Untuk menghasilkan media permainan *Truth Or Dare* yang efektif, maka peneliti yang melakukan menganalisis hasil dari tes belajar siswa, dengan melalui pre-test (diukur sebelum belajar), dan post-test diukur sebelum belajar), peneliti memilih menggunakan post test dilakukan sesudah belajar. dengan memberikan test dalam bentuk LKPD dengan jumlah soal 5 butir, sehingga bertujuan untuk melihat keefektifan sebuah produk (Media Permainan *Truth Or Dare*) yang nanti dikembangkan. Disetiap pertanyaan dalam tes belajar yang akan dijawab lalu diberikan nilai / skor:

Untuk mencari nilai keefektifan digunakan rumus:

$$P = \frac{Pa}{Pb} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase ketuntasan belajar peserta didik

Pa = Jumlah peserta didik yang tuntas

Pb = Jumlah seluruh peserta didik

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor keefektifan dalam bentuk presentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor keefektifan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Keefektifan**

No	Penilaian	Kriteria
1.	$P > 80\%$	Sangat Efektif
2.	$60\% < P \leq 80\%$	Efektif
3.	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
4.	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif
5.	$P \leq 20\%$	Tidak Efektif

Berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan oleh peneliti. Penelitian dalam mengembangkan produk berupa media cetak berbentuk kartu *truth or dare* pada materi berkenalan dengan bumi kita untuk siswa Kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian menghasilkan media yang dikembangkan yang berupa media cetak berbentuk Kartu. Media pembelajaran berupa Kartu Pertanyaan dan Tantangan pada materi berkenalan dengan bumi kita untuk siswa kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih yang berlokasi di Jl Jendral Sudirman No: 308, Mangga Besar, Kec. Prabumulih Utara, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan.

Agar mendapatkan hasil produk yang efektif, valid, dan praktis. Penelitian ini telah diverifikasi oleh 3 Validator, diantaranya validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kartu Truth Or Dare berbentuk kartu yang akan diuji coba oleh siswa kelas 5 SD Muhammadiyah Prabumulih yang berjumlah 20 orang. Setelah di uji coba selesai maka dilakukan revisi produk yang dimana pada produk tersebut telah ditahap selesai dan media kartu akan dikatakan finish. Media pengembangan ini difokuskan pada pembelajaran IPAS tentang berkenalan dengan bumi. Sehingga akan mendapatkan hasil yang valid dengan metode yang digunakan yaitu ADDIE.

**Tabel 5. Revisi media kartu tanya jawab *truth or dare***

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			Logo dan nama pada cover disesuaikan dengan urutan
2.			Animasi siswa disesuaikan
3.			Perubahan pada paragraf

4.



Animasi siswa disesuaikan

5.



Merapikan tulisan pada pertanyaan

6.



Perubahan pada warna yang cerah dan tulisan yang jelas dibaca

7.



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd

Perubahan pertanyaan yang mudah dimengerti siswa

8.



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd

Animasi siswa di sesuaikan

9.



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd



Nirfah Afiah | Dr. H. Bukman Lian, M.M., MSI, CIQR | Kiki Aryaningrum, M.Pd

Perbaiki pertanyaan terkait materi

10.



Pemilihan kosa kata yang mudah dipahami anak kelas V SD

Setelah melakukan tahapan validasi produk, maka peneliti ini mendapatkan hasil dari pengembangan produk kartu *truth or dare*. Pada tahap uji validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid. Adapun hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 92%, dengan kriteria sangat valid. Setelah itu, hasil dari validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Berikut ini data validasi secara keseluruhan pada tabel dibawah ini:

**Tabel. 6 Perolehan Data Keseluruhan Oleh Validasi**

No.	Validator Ahli	Skor(%)	Kategori
1.	Media	82,5%	Valid
2.	Materi	92%	Sangat Valid
3.	Bahasa	88%	Sangat Valid
Jumlah		262,5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata keseluruhan perentase</b>		<b>87,5</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tahap selanjutnya yaitu tahap *implementation* atau menerapkan penggunaan produk yang dikembangkan di kelas pada saat proses kegiatan pembelajaran, setelah itu mengerjakan lembar soal dan pengisian lembar angket minat belajar siswa. Hasil dari valid yang sudah melalui ketiga validator yang berkaitan mengalami perubahan pada produk sehingga beberapa komponen dari media tersebut ada yang direvisi untuk mendapatkan hasil produk yang sempurna. Hal-hal apa saja yang diubah dari media ialah, penentuan warna pada media kartu tersebut pada pengambilan warna untuk kartu harus memilih beberapa warna agar pada saat penggunaan pada kartu siswa sudah tertarik untuk memainkan media tersebut, lalu adanya perubahan pada letak, animasi, dan tulisan yang sesuai dengan bentuk media tersebut sehingga terlihat cantik dan rapih pada saat media sudah dicetak.

Hasil dari praktis dengan menggunakan uji coba *one to one* dan *small group* peneliti mendapatkan perbandingan hasil dari kedua uji coba tersebut dengan jumlah pada kelompok yang berbeda maka ditemukan hasil yang beda, pada hasil dengan skor lebih besar dengan melakukan uji coba *one to one* yang Di mana pada uji coba tersebut anak

lebih cenderung berkerjasama Bersama temannya untuk mendapatkan hasil atau jawaban yang benar.

Hasil Efektif dengan melakukan hasil akhir maka adanya lembar soal yang berisi 5 soal untuk melihat hasil dari pemahaman pemakaian media tersebut apakah efektif untuk digunakan di sekolah dasar sd kelas v. pada soal yang telah ada ditemukan hasil yang menunjukan bahwa pada media kartu tanya jawab *truth or dare* ini layak digunakan untuk sd kelas v.

Peneliti dari pengembangan media tanya jawab *Truth Or Dare* yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media tanya jawab *Truth Or Dare* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Prabumulih yang dilakukan secara langsung atau tatap muka/offline. Pada saat diuji coba menggunakan media tanya jawab *Truth Or Dare* peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam menggunakan media tanya jawab *Truth Or Dare* tersebut, karena pada saat proses pembelajaran mereka hanya menggunakan buku, proyektor saja, merka belum menggunakan media tanya jawab *Truth Or Dare* tersebut.

Pada tahap pertama *analzye* (analisis) meliputi kebutuhan media pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik. diketahui bahwa media pembelajaran tanya jawab *Truth Or Dare* ini belum pernah di gunakan pada sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat menunjang pembelajaran peserta didik agar menarik.

Tahap kedua yaitu *design*, peneliti merancang draft awal yang berupa rencana atau susunan pada media pembelajaran yang digunakan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *canva* dengan ukuran pada kotak kartu *Truth Or Dare* 10 x 15cm. Untuk ukuran kartu *Truth Or Dare* 9 x 6 cm. Rancangan awal bisa disebut dengan *Prototype I*, kemudian dengan mengvalidasi pada produk.

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh masing-masing para 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian validator memberikan beberapa komentar atau saran terhadap rancangan yang telah di rancang oleh peneliti, selanjutnya akan dilakukan perbaikan/revisi untuk menghasilkan produk yang valid/baik untuk di implementasikan pada peserta didik.

Tahap keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan *one to one* dan *small group* kepada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Kemudian setelah peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tahap kelima yaitu *evaluation*, pada tahap ini setelah dilakukannya validasi oleh para ahli dengan berbagai aspek materi dengan katagori sangat valid, aspek media dengan katagori sangat valid, aspek bahasa dengan katagori sangat valid. Kemudian dengan rata-rata keseluruhan dari ketiga ahli dengan katagori sangat valid. Setelah selesai maka *prototype II* hasil perbaikan/revisi dengan ketiga para ahli siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian terdahulu yang relevan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi.R.,2023,h.) yang berjudul "Pengembangan Media Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pembelajaran IPAS Untuk Kelas V SD"

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti dengan judu "Pengembangan Media Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pembelajaran IPAS Untuk Kelas V SD" dapat disimpulkan hasil Validitas diperoleh (87,5%), Hasil kepraktisan berdasarkan uji lapangan one to one sebesar (93,5%) dan uji coba small group sebesar (88,7%), Hasil keefektifan berdasarkan adalah (86,5%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tanya jawab *Truth Or Dare* pembelajaran IPAS untuk kelas V sd yang sangat valid,praktis, dan efektif.

#### Referensi

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pemebalaran. Bandung: Pt Rmemaja Rosdakarya.
- Alawiyah, T., & Hasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Kalor Dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal AFoSJ-LAS, Vol.2, No.1, 3 09 -320.*
- Amirzan. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V. *Jurnal Physical Education, Health and Recreation;Vol. 2, No. 1 , 85-96 .*
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Desimal, 2 (3) ,249-258 .*
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). Teknologi Media PembelajaranTeori dan Praktik. *Cibinong:HeryaMedia , 18.*
- Astuti, E. A. (2023). Analisis implementasi kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kadipiro. [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=Awr.xSc8kCRm6EsKR05XNyoA;\\_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzQEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1714881853/RO=10/RU=https%3a%2f%2frepository.ustjogja.ac.id%2fdocload%2fanalisis-implementasi-kurikulum-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr.xSc8kCRm6EsKR05XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzQEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1714881853/RO=10/RU=https%3a%2f%2frepository.ustjogja.ac.id%2fdocload%2fanalisis-implementasi-kurikulum-)

[merdeka-padap](#)

- Batubara. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Google Books. In Fatawa Publishing. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover).
- Batubara, H., & Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Sekolah Dasar . *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1, , 33-46 .
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Mode. *Islamic Education Journal*, Volume 3 Nomor 1 , 35-43. , 46.
- Dewi, R. (2023). Pengembangan Media Truth And Dare Berbasis Sscs Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* .
- Fadillah, N. N., Hakim, L., & Novita. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research* , 3.
- Fatih. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id> , 3.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V*. Jawa Barat: CV Arya Duta.
- Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. *Yogyakarta: Pustaka Ilmu* .
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K, Tahrim, T., et al. (2021). Media Pembelajaran. . *Klaten: CV Tahta Media*, 28.
- Hibra, B., & Soejoto, A. (2016). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* , 3.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran :Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Purba, R. A. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. *Medan: Yayasan Kita Menulis* , 29-30.
- Purnama, S., Hijriyani, Y., & Heldaanita. (2018). Alat Permainan Edukatif. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* , 97-98.
- Rahayu, L., Irianto, S., & Anggoro, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta

- Didik (LKPD) Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, ISSN 2714-5972 , 243- 256 .
- Rayanto, Y., & Sugiant. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute .
- Rifanty, E. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, ISSN 2356-3869, 2614-0136. <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd> . , 2.
- Rohmaini, L., Netriwati, Komarudin, Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg And Gall . *Jurnal Teori dan Riset Matematika*, 5(2) , 176- 186 .
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Informatika dan Komputer, Volume XXIN o.2* , 261-268 .
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur. *Kencana Prenada Media* , 12.
- Sasmita, D. A. (2018). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD," *Media. Jurnal Ilmiah Pendidikan. (Vol.13 Nomor 1)* , 97-98.
- Sobariyah, E. (2018). Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Dzikir, vol.3 No.2*, 1-13 .
- Sugianti, & Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 :Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reserach Institute.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, N., & Sasmita, A. (2019). Pengaruh Likuiditas, Leverage Dan Growth Terhadap Kinerja Pengaruh Likuiditas, Leverage Dan Growth Terhadap Kinerja Stock Exchange Selama Periode Tahun 2011 - 2015. *Jurnal Sekuritas, Vol.2, No.2* , 81 - 97 .
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pebelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia

Group.

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dsar*. Jakarta: Kencana.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2* , 105.

Tegeh, I., Simamora, A., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 24 No. 2* , 158-166 .

Wijayanti, I. D., & Ekatini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SD/MI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.