

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :

Cut Yessi Elviza

20080019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
2024**

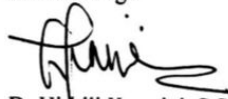
LEMBARAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

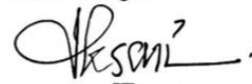
Banda Aceh, (30 Oktober 2024)

Pembimbing I



Dr.Hj. Lili Kasmini, S.Si, M.Si
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN TIM PENGUJI

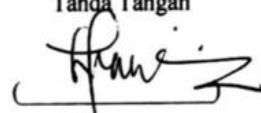
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

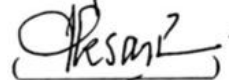
Banda Aceh, (30 Oktober 2024)

Tanda Tangan

Pembimbing I : Dr.Hj.Lili Kasmini, S.Si, M.Si
NIDN. 0117126801



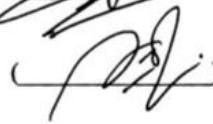
Pembimbing II : Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602



Penguji I : Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902



Penguji II : Raziska Ibrahimi, M.Pd
NIDN. 1317119001



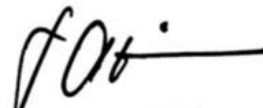
Menyetujui
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



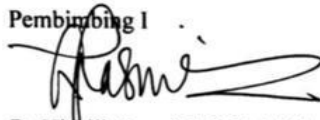
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Cut Yessi Elviza, 20080019, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Rabu, 30 Oktober 2024

Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si, M.Si
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahanud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Cut Yessi Elviza

NIM : 20080019

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 30 Oktober 2024



Cut Yessi Elviza

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Swt. dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapat safaat-Nya di Yaumil akhir nanti, Aamiin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta, T.M.Ridha dan Rahmiati, S.Pd.I, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, cinta dan segala bentuk yang diberikan, sehingga penulis merasa terdukung di segala pilihan, serta tanpa lelah mendengar keluh kesah penulis hingga dititik ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan segala keberkahan di dunia serta tempat terbaik diakhirat kelak.

2. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, dan penulisan skripsi ini.
3. Dr. Syarfuni, M.Pd., selaku Dekan FKIP UBBG beserta seluruh staf pengajar dan karyawan yang telah memberikan berbagai kemudahan dan fasilitas baik selama penulisan skripsi ini maupun selama penulis mengikuti studi.
4. Teuku Mahmud, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk penyusunan skripsi ini.
6. Intan Kemala Sari, M.Pd selaku pembimbing kedua yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen FKIP PGSD Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa-siswi SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan penelitian ini.
9. Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh Mahasiswa Prodi PGSD, terutama angkatan 2020 yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moral yang sangat membantu penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di masa akan datang.

Banda Aceh, 30 Oktober 2024
Penulis,

Cut Yessi Elviza

ABSTRAK

Cut Yessi Elviza. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., Pembimbing II. Intan Kemala Sari, M.Pd.

Penggunaan sumber dan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif. Media Truth or Dare berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu Truth dan Dare. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi di kelas IV SDIT Nurul Ishlah dan mengetahui kelayakan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS SDIT Nurul Ishlah. Media kartu Truth or Dare berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan dan di uji cobakan kepada 25 siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada 3 validator untuk menilai kelayakan produk media yang dikembangkan. Kelayakan media dapat dilihat dengan penilaian ahli media dengan skor 84%, sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”, presentase penilaian ahli materi dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”, dan presentase penilaian ahli Bahasa dengan skor 88% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”, maka dari hasil tersebut media yang dikembangkan layak digunakan. Peningkatan pemahaman siswa dapat ditentukan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 58,2 dan 82,4 dapat dikatakan sudah meningkat. Adapun angket diberikan kepada guru dan siswa untuk melihat kelayakan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi dengan presentase 66% dan 92,80, maka dari itu pengembangan media kartu Truth or dare berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi, ADDIE, Pemahaman Siswa, IPAS

ABSTRACT

Cut Yessi Elviza. 2024. Development of Technology-Based Learning Media to Improve Students' Understanding of Science Learning in Grade IV of SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Bina Bangsa Getsempena University. Advisor I. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., Advisor II. Intan Kemala Sari, M.Pd.

The use of learning resources and media is one way that teachers can create creative, innovative and effective learning. Truth or Dare media contains questions and challenges about learning material using two types of cards, namely Truth and Dare cards. This type of research is development research (Research and Development) with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection was carried out by observation, questionnaires and documentation. The purpose of this research is to determine the development of technology-based Truth or Dare card media in class IV SDIT Nurul Ishlah and determine the feasibility of technology-based Truth or Dare card media in science and science learning at SDIT Nurul Ishlah. The technology-based Truth or Dare card media for science and science learning was developed and tested on 25 class IV students at SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Data collection was carried out by providing validation sheets to 3 validators to assess the feasibility of the media product being developed. The suitability of the media can be seen by assessing media experts with a score of 84%, so that they get the criteria "Very Valid", presenting the material expert's assessment with a score of 86% so that they get the criteria "Very Valid", and presenting the assessment of language experts with a score of 88%, thus getting the criteria "Very Valid", then the results of the media developed are suitable for use. The increase in student understanding can be determined based on the results of the pretest and posttest so that getting an average score of 58.2 and 82.4 can be said to have improved. A questionnaire was given to teachers and students to see the feasibility of technology-based Truth or Dare card media with a percentage of 66% and 92.80, therefore the development of technology-based Truth or Dare card media to increase the understanding of class IV students at SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh is suitable for use. In the learning process.

Keywords : Technology-Based Truth or Dare Cards, ADDIE, Student Understanding, Science

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Definisi Operasional	11

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1 Pengertian Media pembelajaran.....	13
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2 Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	17
2.2.1 Pengertian Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	17
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu <i>Truth or Dare</i> ...	18
2.2.3 Permainan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	19
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	20
2.3.1 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	21
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	23
2.4 Pemahaman Siswa	25
2.5 Pembelajaran IPAS	25
2.6 Penelitian Relevan	29
2.7 Kerangka Berpikir.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	30
3.1.1 Model Pengembangan.....	30

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.4 Variabel Penelitian	34
3.4.1 Variabel Bebas	35
3.4.2 Variabel Terikat.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Gambaran SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh	41
4.1.2 Analisis Hasil Penelitian	42
4.2 Pembahasan	53
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
5.3 Kelemahan Media Kartu <i>Truth or Dare</i> Berbasis Teknologi.....	58
5.4 Rekomendasi.....	58
 DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	64
BIODATA PENULIS	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala PenilaianValidasi	37
Tabel 3.2 Presentase Kriteria Validasi.....	38
Tabel 3.3 Presentase Kriteria Angket.	40
Tabel 4.1 Validasi Ahli Media	44
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa	46
Tabel 4.4 Hasil Test Siswa.....	47
Tabel 4.5 Lembar Hasil Observasi kelas IV	49
Tabel 4.6 Hasil Angket Guru.	50
Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3.1 Model Pembelajaran ADDIE	31
Tabel 4.1 Langkah-langkah Pembuatan Media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Observasi Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi	63
Lampiran 2 Lembar validasi media	64
Lampiran 3 Lembar validasi materi.....	66
Lampiran 4 Lembar validasi bahasa	68
Lampiran 5 Lembar Angket guru.....	70
Lampiran 6 Lembar angket siswa.....	72
Lampiran 7 Jawaban angket siswa	84
Lampiran 8 Soal pretes	85
Lampiran 9 Soal posttes.....	86
Lampiran 10 Nilai pretes dan postes	87
Lampiran 11 Data siswa	88
Lampiran 12 Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Universitas Bina Bangsa Getsempena Yang Diajukan Kepada Dinas Pendidikan	89
Lampiran 13 Surat Mohon Izin Penelitian Dari Kepala Dinas Pendidikan...	90
Lampiran 14 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Disekolah.....	91
Lampiran 15 Riwayat Hidup.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa berawal dari kemajuan di bidang pendidikan. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, selama manusia hidup maka selama itulah pendidikan akan tetap dibutuhkan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha atau upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan, potensi dan peradaban suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pasal 1 (1), UU Sisdiknas No. 20/2003).

Menurut Al-Tabany (2015 : 1) Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mengembangkan

potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi, memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya, dan memiliki keahlian.

Belajar dan pembelajaran adalah suatu hal yang saling getergantungan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa belajar manusia tidak dapat memenuhi kebutuhan dirinya. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada sejak lahir dalam kehidupannya sendiri. Kebutuhan belajar dapat terjadi dimana saja, misalnya dalam keluarga, lingkungan, masyarakat maupun sekolah. Pembelajaran adalah aktivitas yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan (Herlina, ddk: 2022, buku Strategi Pembelajaran).

Tumbuhan merupakan organisme yang sangat penting bagi kehidupan semua makhluk di bumi karena mampu menghasilkan oksigen dan menjadi sumber makanan bagi manusia dan hewan lainnya. Selain itu, tanaman juga menjadi bahan baku industri dan bahan obat-obatan. Tumbuhan memiliki ciri khas seperti memiliki dinding sel tumbuhan, selalu melakukan fotosintesis, dan memiliki klorofil untuk menyerap energi matahari. Namun, pengertian tumbuhan menurut para ahli memiliki definisi yang lebih mendetail.

Menurut Effendy (2019) Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan di sekolah. Tugas guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupannya. Termasuk

dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi anak didiknya. Selain itu, guru dituntut bersikap profesional yang tentunya mengikuti perkembangan era revolusi 4.0, yang di antaranya harus memperhatikan hal-hal seperti *educational competence*, *competence for technological commercialization*, *competence in globalization*, *competence in future strategies*, dan *counselor competence* (Nurkholis, Anwar & Badawi. 2019: 495), sehingga guru mampu mempersiapkan untuk memiliki kemampuan dan mampu membantu menjawab tuntutan peserta didik di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0.

Penggunaan sumber dan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Akbar dalam Santu (2017:2); yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif dapat tercapai apabila pendidik mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar (Sudjana & Rivai, 2015;1).

Di era serba digital ini, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku pembelajaran saja. Guru dan siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang akan digunakan dalam belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu aspek terpenting dalam upaya peningkatan pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan teknologi

yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran tradisional sudah tidak lagi memadai. Adanya solusi melalui pemanfaatan teknologi informasi menjadi suatu keharusan (Hendratri, Iswanto, *et al.* 2023). Teknologi informasi memberikan ruang bagi pendidikan untuk lebih dinamis dan adaptif terhadap perubahan zaman, serta memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih interaktif.

Menurut Qothrunnada, *et al.* (2023), menyatakan bahwa, secara keseluruhan pemanfaatan teknologi informasi, khususnya melalui aplikasi desain grafis, merupakan langkah yang tidak terelakkan dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era modern. Dengan terus menggali potensi dan mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam proses pendidikan, sebuah negara dapat mencetak generasi yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga mampu beradaptasi dan bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan teknologi pendidikan menjadi suatu kebijakan yang sangat strategis untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Febrian, Geni, *et al.*, 2023).

Menurut hasil penelitian (Anam, 2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital ini membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami juga oleh siswanya, serta memberikan dimensi pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media yang terbentuk dari hasil gabungan teknologi menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media yang dikendalikan melalui komputer. Kombinasi teknologi ini dianggap sebagai metode paling mutakhir, terutama saat didukung oleh komputer canggih yang memiliki kemampuan luar biasa. Melalui eksplorasi media semacam ini, terbuka peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami serta menguasai materi secara lebih menarik dan mendalam. Kemajuan pesat dalam teknologi digital memberikan dampak besar pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik. Lebih dari sekadar alat untuk menyampaikan informasi, teknologi digital menciptakan ruang belajar yang menghubungkan guru dan siswa dari berbagai lokasi fisik. (Putra dkk, 2023).

Media *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Sigit Priatmoko menjelaskan Media *Truth or Dare* adalah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Media *Truth or Dare* berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “*Truth*” diisi depannya, lalu disisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *Dare*, yakni kartu berwarna

merah yang bertuliskan “Dare” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan.

Permainan *Truth and Dare* dipilih untuk dikembangkan karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik selain itu permainan *Truth and Dare* juga sering dilakukan dengan teman sebayanya, sehingga permainan *Truth and 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 pemahaman. 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*.

Menurut Prafianti (2015) permainan *Truth and Dare* sudah ada semenjak tahun 1971 di Yunani namun hanya tersedia dalam satu macam, pertanyaan dan perintah, dengan memerlukan dua orang atau lebih. Permainan ini sangat tepat dilakukan dengan teman sebaya dan sangat populer dikalangan anak-anak hingga remaja. Sehingga peneliti mengusulkan untuk memodifikasi permainan ini menjadi media pembelajaran berbasis teknologi dengan materi tumbuhan. Dalam permainan *Truth and Dare* ini jika diartikan dalam Bahasa Indonesia memiliki arti kebenaran, dengan begitu kartu soal *Truth* berisikan soal yang membutuhkan jawaban “Iya” dan “Tidak”. Sedangkan *Dare* berarti keberanian sehingga pada kartu *Dare* berisi soal yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran.

Perbedaan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis kartu soal *Truth and Dare*, materi didalamnya, sistematika pelaksanaannya, dan metode penelitiannya. Permainan *Truth and Dare* memiliki 2 jenis kartu yaitu kartu *Truth* yang hanya membutuhkan jawaban “Iya” atau “Tidak” dan kartu *Dare* yang membutuhkan jawaban penjelas. Point yang nantinya didapatkan juga berbeda pada setiap jenis kartunya. Hal tersebut diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing dan merasa lebih tertantang. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media kartu *truth or dare*.

Menurut hasil penelitian Hardianti (2018) menunjukkan bahwa pengembangan media kartu *truth or dare* memiliki “hasil penelitian yang diperoleh yaitu tingkat kevalidan media permainan dari hasil validasi oleh 2 orang validator yaitu 3,4 yang berada pada kategori valid. Media permainan *Truth and Dare* dapat dikatakan efektif berdasarkan hasil penilaian angket keterlaksanaan media diperoleh rata-rata keterlaksanaan media pembelajarannya yaitu 3,1 dan 3,6 berturut-turut observasi tahap I dan II”.

Menurut hasil penelitian Ima Siti Fatimah (2023) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan”. Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan sebelum menggunakan Media *Truth or Dare* masih Kurang dengan nilai rata-rata 57,83. (2) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan

Kalimanggis Kabupaten Kuningan setelah menggunakan Media *Truth or Dare*, Baik dengan nilai rata-rata 76,31. (3) Terdapat Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000.

Menurut hasil penelitian Lina Karlina (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Pada Materi Ekosistem Kelas V Sdn 2 Sukaraja”. Hasil respon peserta didik mencapai 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli pembelajaran 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.

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi oleh guru atau masih berfokus pada buku, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas juga masih sangat jarang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana yang menarik dan juga peserta didik mampu memahami lebih cepat materi yang disampaikan. Hal ini didukung oleh pendapat (Sadiman dalam Hibra dan Soejoto 2016:2) yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu pembelajaran akan menjadi

menyenangkan, menghibur dan menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan oleh guru adalah media *kartu truth or dare* berbasis teknologi. Media *kartu truth or dare* berbasis teknologi selain menarik dan memahami materi lebih cepat, juga dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri dalam diri siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *kartu truth or dare* berbasis teknologi terhadap pemahaman siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi permasalahannya diantaranya:

1. Guru masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan disini bertujuan untuk mengembangkan media *Truth or Dare* (ToD) berbasis teknologi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah bab 1 materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi pada kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya diantaranya:

1. Bagaimana pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi di kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh.
2. Bagaimana kelayakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi di kelas IV SDIT Nurul Ishlah.
2. Mengetahui kelayakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS SDIT Nurul Ishlah.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat, yaitu ;

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi ini dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi gaya disekitar kita dengan lebih seru dan menyenangkan karena media pembelajaran ini berbentuk permainan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan menjadikan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi sebagai pilihan referensi untuk menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan agar

peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

3. Bagi Sekolah

Media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam proposal skripsi ini, penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas operasional yang digunakan tersebut, yaitu:

1. Media Kartu *Truth or Dare*

Truth or dare berasal dari kata truth dalam bahasa Indonesia yang artinya kebenaran dan dare yang artinya berani (Hardianti, 2018: 33). Indah (dalam Lutfi, 2020: 137) mengatakan truth or dare merupakan games terkenal dengan teka-teki berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan berbentuk tantangan yang wajib dilakukan.

2. Pengembangan Media

Menurut Sugiyono dalam (Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan

untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi suatu produk semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas yang lebih baik.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Teknologi berasal dari kata *techne* yang artinya keahlian dan logika yang artinya pengetahuan. Teknologi pada saat ini digunakan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Pada era digitalisasi ini manusia sangat bergantung terhadap teknologi, termasuk saat proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan pada proses pembelajaran. Menurut (Effendi, 2019) aplikasi dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dengan struktur baru dalam kurikulum merdeka. Menurut kemendikbudristek melalui buku saku kurikulum merdeka menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS perlu digabung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Saat proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut penyampaian pesan sangatlah penting dan untuk mempermudah penyampaian pesan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk. 2020:4). Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan, dkk. 2020:8).

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. (Musfiqon 2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Eli dan Gerlach). Media juga dapat diartikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang

dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana bagi peserta didik untuk dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individu maupun keperluan kelompok, secara umum memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) Memperoleh informasi dan pengetahuan, (2) Mendukung aktivitas pembelajaran, dan (3) Sarana persuasi dan motivasi, Menurut Pribadi (2017: 23–24) berpendapat bahwa manfaat media adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi dan pengetahuan.

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar.

2. Mendukung aktivitas pembelajaran

Media juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan

untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

3. Sarana persuasi dan motivasi

Media digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga kedudukan media pembelajaran saat ini memiliki peran penting. Menurut Arsyad (2017: 23-24) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampaian pesan mengalami kesulitan harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap pesan yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak agar pesan mudah ditangkap dan tidak menimbulkan salah persepsi harus dijadikan pertimbangan utama para pengembangan media.
2. Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara otomatis seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat

menimbulkan kebosana pada diri peserta didik sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Penngunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan minat siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Pembelajaran di seting secara klasikal, namun pada kenyatannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang datang dari masing-masing pemikiran siswa artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda, melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.
5. Fungsi individualisme. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang

pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.2 Media Kartu *Truth or Dare*

2.2.1 Pengertian Media Kartu *Truth or Dare*

Truth or dare berasal dari kata *truth* dalam bahasa Indonesia yang artinya kebenaran dan *dare* yang artinya berani (Hardianti, 2018: 33). Indah (dalam Lutfi, 2020: 137) mengatakan *truth or dare* merupakan games terkenal dengan teka-teki berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan berbentuk tantangan yang wajib dilakukan.

Media *Truth or Dare* berasal dari *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, *Dare* berarti berani. Media *Truth or Dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga remaja hingga orang dewasa. Permainan ini dimainkan minimal dua orang dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (*Dare*).

Truth or dare memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena mampu menyajikan materi dan soal dalam bentuk pertanyaan yang menantang untuk memperoleh poin tertinggi. Sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang menciptakan kondisi didalam pembelajaran yang menyenangkan. Menurut

Herlina (dalam Iklima, 2019: 12) mengatakan *truth or dare* sebagai strategi pembelajaran untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dapat bekerja sama dan dapat menumbuhkan daya kreatifitas siswa dalam belajar.

Menurut Herliani Media *Truth or Dare* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam proses belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas pada siswa.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu *Truth or Dare*

Sebagai media pembelajaran, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan yang dimiliki biasanya adalah menarik dan menyenangkan sedangkan kekurangannya kurangnya waktu yang dapat berakibat pada tidak tercapainya pembelajaran.

Kelebihan dari media *Truth or dare* memberikan pengalaman khusus pada siswa di mana siswa akan mendapatkan pengalaman khusus karena terlibat langsung dalam menggunakan media dan siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tantangan quiz dengan pilihan *Truth or Dare*. Seperti yang disampaikan oleh Attaqiana (dalam Lutfi, 2020: 137) games *truth or dare* memiliki kelebihan jika dilihat secara fisik yaitu: Efisien mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat dimainkan dimana saja. Tentu hal ini akan membuat siswa berkesan dan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media secara langsung.

Menurut Utami (2021, h. 8–11) menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan media Permainan *Truth or Dare* didalam pembelajaran yaitu kelebihannya membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif,

suasana lebih kompetitif, media mudah dibawa, tidak sulit menerapkan media ini, cocok diterapkan untuk kelompok besar atau kecil, siswa aktif di kelas, tidak perlu alat khusus. Sedangkan kekurangannya isi dalam kartu belum tentu sepenuhnya mampu mengukur pemahaman siswa, butuh keahlian dalam mengatur waktu, akan menimbulkan keributan ketika guru tidak mampu mengelola kelas.

Menurut Rahayu & Martina (2019) menjelaskan adapun kelebihan media TOD yaitu memudahkan peserta didik mempelajari materi yang memerlukan ingatan yang kuat, kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang banyak untuk pelaksanaannya dan suasana kelas sedikit ramai.

Menurut Kamil, et al (2013) menyatakan secara fisik media kartu memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari media kartu antara lain: (1) praktis, mudah dibawa kemanamana; (2) mudah dalam penyajiannya; (3) mudah dimainkan di mana saja; (4) mudah disimpan; (5) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (6) guru dan siswa dapat secara aktif terlibat dalam penyajiannya; (7) harganya murah dan mudah diperoleh serta dalam penggunaannya tidak memerlukan peralatan khusus.

2.2.3 Permainan Media Kartu *Truth or Dare*

Media *truth or dare* yang dimainkan secara berkelompok dimaksudkan untuk melatih kerjasama siswa saat pembelajaran berlangsung. Kerjasama yang diterapkan dapat memunculkan situasi belajar yang lebih efisien dan efektif, serta siswa mampu melakukan banyak hal dalam kelompok daripada sendiri. Selaras dengan pendapat Hapsari dan Yonata (2014) bahwa siswa harus diajarkan keterampilan kolaboratif atau kerjasama karena dapat membantu meningkatkan

kerjasama tim dan membuat hubungan sosial di masyarakat berkembang. Diharapkan pada akhir kegiatan belajar mengajar ini siswa dapat lebih aktif dan mengingat materi yang dijelaskan.

Media *truth or dare* terdiri dari tiga bagian yaitu kartu truth yang isinya pertanyaan dan harus ditanggapi secara singkat dan jelas, kartu dare yang isinya pertanyaan yang wajib ditanggapi beserta penjelasannya, dan koin yang menentukan kartu mana yang diterima siswa. Media ini dimainkan dengan cara berkelompok. Setiap kelompok berisi 3-4 siswa. Setiap siswa akan mendapatkan bagian untuk melempar koin guna menentukan kartu apa yang akan didapatkan. Siswa yang telah memperoleh kartu, wajib menanggapi pertanyaan pada kartu dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. Hasil dari diskusi dipresentasikan ke depan kelas, apabila terdapat kelompok yang mendapatkan kartu yang sama dengan hasil jawaban yang berbeda maka kelompok tersebut dapat menyampaikan pendapat berupa tambahan jawaban atau sanggahan jawaban. Kelompok benar dalam menjawab pertanyaan diberikan reward agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Kata teknologi (*technology*) berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara etimologi, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. *Technology is the application of knowledge for a practical purpose*. Maksudnya, teknologi adalah aplikasi pengetahuan untuk suatu tujuan praktis.

Menurut (Effendi, 2019) aplikasi dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran.

Terdapat tiga aspek utama dari makna teknologi, yaitu:

- 1) Aspek aplikasi pengetahuan, maksudnya adalah membuat sesuatu yang abstrak menjadi kongkret. Salah satu caranya ialah mematenkan hasil karya seseorang yang dihasilkan melalui pengembangan model. Jika definisi teknologi ini yang digunakan, maka semua upaya untuk mematenkan hasil karya merupakan salah satu bagian kajian teknologi pembelajaran.
- 2) Aspek tujuan praktis, merujuk pada berbagai jenis ilmu pengetahuan dan untuk apa pengetahuan itu digunakan. Tujuan praktis harus mengandung arti manfaat etis yang dirasakan masyarakat dari hasil aplikasi pengetahuan tersebut.
- 3) Aspek dinamika perubahan yang diakibatkan oleh adanya perubahan yang diakibatkan oleh adanya penerapan ilmu pengetahuan.

2.3.1 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

1) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lainnya untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Tak hanya itu saja, multimedia interaktif juga dapat mempersingkat waktu mengajar guru, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Adapun contoh penggunaan jenis media pembelajaran berbasis teknologi ini adalah berbagai aplikasi belajar, seperti Microsoft Power Point, Canva, Powtoon, Google Classroom, dan Quipper.

2) Digital Video dan Animasi

Media pembelajaran seperti ini dinilai lebih efektif dan menarik bagi siswa dibandingkan hanya menggunakan buku teks saja. Sebab, dengan adanya pembelajaran berbasis video seperti ini dapat memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru karena ada gambar yang ditampilkan. Media pembelajaran ini juga lebih menarik karena adanya gambar dan simbol yang ditampilkan, memungkinkan penyerapan informasi yang lebih cepat, dan memudahkan siswa mengingat materi yang dipelajari.

3) Podcast

Podcast (Play on Demand and Broadcast) adalah sebuah media digital yang tersedia dalam bentuk rekaman audio yang dapat didengar oleh banyak orang secara terbuka. Sekilas, podcast ini terlihat mirip dengan siaran radio. Bedanya, podcast membutuhkan koneksi internet untuk mendengarkan rekaman audio, sedangkan siaran radio bisa didengar di mana saja dan kapan saja tanpa koneksi internet.

4) *Augmented Reality (AR)*

Augmented reality (AR) adalah sebuah teknologi yang merupakan gabungan dari benda maya dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata. Media pembelajaran ini memungkinkan untuk memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak secara real time.

5) *Virtual Reality* (VR)

Virtual reality adalah sebuah teknologi yang memungkinkan seseorang untuk merasa seolah-olah melihat secara langsung, bahkan terlibat langsung secara fisik dalam suatu aktivitas dengan bantuan komputer dan sejumlah peralatan tertentu. Gambar yang ditampilkan dengan teknologi virtual reality ini berbentuk tiga dimensi sehingga terlihat lebih nyata.

2.3.2 **Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Ada beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diantaranya:

- 1) Interaktif dan Menarik. Media pembelajaran teknologi seperti video, animasi, permainan edukatif, dan simulasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.
- 2) Isualisasi Konsep Abstrak. Teknologi memungkinkan visualisasi konsep abstrak atau kompleks secara lebih jelas dan mudah dipahami melalui gambar, grafik, dan animasi.
- 3) Aksesibilitas dan Fleksibilitas. Peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat teknologi

seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ini memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan fleksibilitas waktu.

- 4) **Pengayaan Konten.** Teknologi memungkinkan penyajian konten pembelajaran dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, audio, dan video. Ini dapat membantu peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda.
- 5) **Pemantauan dan Evaluasi.** Sistem pembelajaran berbasis teknologi sering dilengkapi dengan fitur pemantauan dan evaluasi yang memungkinkan pendidik untuk melacak perkembangan dan kemajuan peserta didik secara lebih terperinci.
- 6) **Kolaborasi dan Keterlibatan.** Media pembelajaran teknologi dapat mendukung kolaborasi antara peserta didik, baik melalui platform pembelajaran online, forum diskusi, atau alat kolaborasi lainnya.
- 7) **Mengembangkan Keterampilan Teknologi.** Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam dunia modern.
- 8) **Aktualitas Materi.** Konten pembelajaran berbasis teknologi dapat diperbarui dengan mudah, sehingga peserta didik dapat memiliki akses ke informasi dan materi terbaru.
- 9) **Pembelajaran Mandiri.** Dengan akses ke konten pembelajaran online, peserta didik dapat mengambil inisiatif dalam pembelajaran mandiri,

mengeksplorasi topik lebih dalam, dan belajar sesuai kecepatan mereka sendiri.

- 10) Mengurangi Penggunaan Kertas. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan dampak lingkungan yang terkait dengan cetakan.

2.4 Pemahaman Siswa

Menurut Ahmad (2014: 35) pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki beberapa arti yaitu, pengertian pengetahuan yang banyak, pendapat, pikiran, aliran atau pandangan, dan mengerti dengan benar. Sedangkan menurut (H. A. Susanto, 2015: 27) “pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri”. Maka pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk memahami atau mengerti suatu hal yang dimaksud.

Menurut Anas Sudijono (2015, h. 50) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan dan memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

2.5 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dengan harapan dapat merubah tingkah laku serta

pengetahuan peserta didik menjadi lebih baik. Menurut Dewashanty, Pembelajaran ialah aktivitas yang dilaksanakan untuk mengenalkan, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Manalu et al,2022) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar” bahwa Tuntutan bagi guru harus mampu mengembangkan konsep pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Dalam konsep kurikulum merdeka belajar guru dan siswa secara bersama-sama akan menciptakan konsep pembelajaran yang lebih aktif dan produktif bagi guru maupun peserta didik. Dengan kata lain peran pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dengan struktur baru dalam kurikulum merdeka. Menurut kemendikbudristek melalui buku saku kurikulum merdeka menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS perlu digabung.

Berdasarkan penelitian Marwa et al., (2023) yang berjudul “Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka” Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sekolah dasar memberikan respons yang positif terhadap mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. IPAS dianggap bermanfaat karena mengurangi beban guru untuk mengejar materi, memberikan guru lebih banyak waktu untuk mempelajari berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dinilai telah siap untuk menerapkan pembelajaran IPAS di sekolah yang dibuktikan dengan perencanaan, implementasi dan penilaian yang telah disusun secara matang.

2.6 Penelitian Relavan

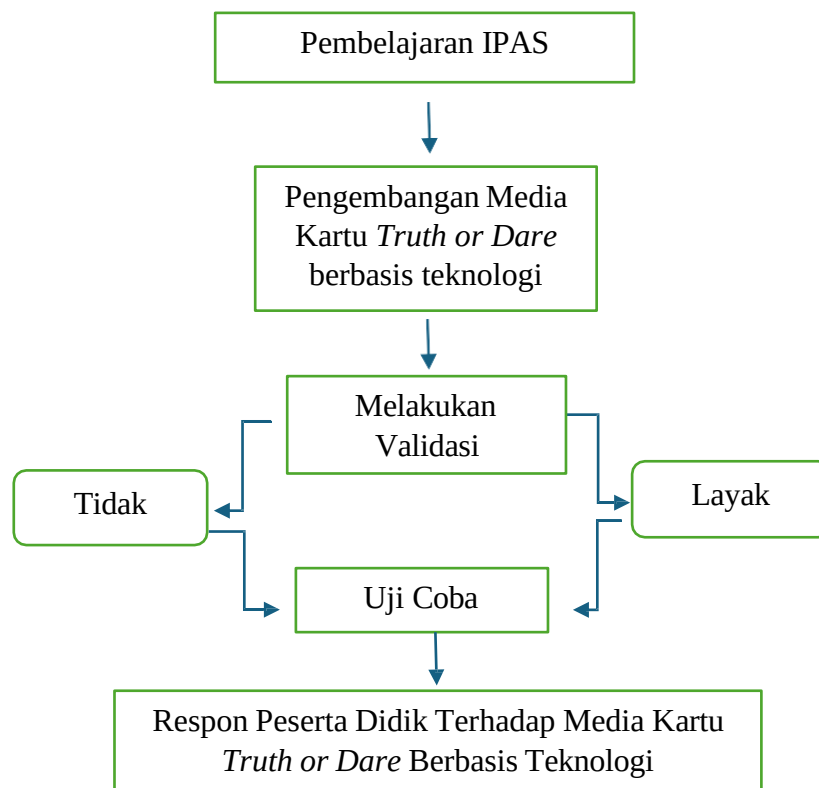
Penelitian tentang media kartu truth or dare pada pembelajaran pernah dilakukan sebelumnya, sebagai dasar penelitian ini berikut penulis paparkan beberapa diantaranya:

1. Ima Siti Fatimah (2023) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan”. Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan sebelum menggunakan Media Truth or Dare masih Kurang dengan nilai rata-rata 57,83. (2) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan setelah menggunakan Media Truth or Dare, Baik dengan nilai rata-rata 76,31. (3) Terdapat Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000.
2. Lina Karlina (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Pada Materi Ekosistem Kelas V Sdn 2 Sukaraja”. Hasil respon peserta didik mencapai 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli pembelajaran 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.

3. Sagita Nea Rahmi, Relsas Yogica (2021) yang berjudul “Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengujian validitas media yakni 87,54% dengan kategori valid. Selanjutnya, pada hasil praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata 92,35% untuk guru dengan kategori sangat praktis dan 93,83% untuk peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada materi virus valid serta layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.
4. Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari (2024) yang berjudul "Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA memiliki peran krusial karena proses berpikir siswa terkait dengan pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi Everyone Is a Teacher Here dengan kelas yang menggunakan model ceramah pada siswa, Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif, dengan bentuk Nonequivalent Control Group Desain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 17 Singkawang yang berjumlah 84 siswa. Teknik pengumpulan data

menggunakan tes esai pemahaman konsep siswa dan skala respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji T dua sampel, N-Gain dan uji Statistik Deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi Everyone Is a Teacher Here berbantuan media kartu Truth or Dare dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa. Terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi Everyone Is a Teacher Here berbantuan media kartu Truth or Dare pada siswa. Terdapat respon positif siswa terhadap penggunaan strategi Everyone Is a Teacher Here berbantuan media kartu Truth or Dare untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 407), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (*research and development*). **Trianto** (2011: 206) menjelaskan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah rangkaian prosedur untuk membuat produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada supaya bisa dipertanggungjawabkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media “kartu *truth or dare* berbasis teknologi” dan untuk memvalidasi kelayakan media “kartu *truth or dare* berbasis teknologi” pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh.

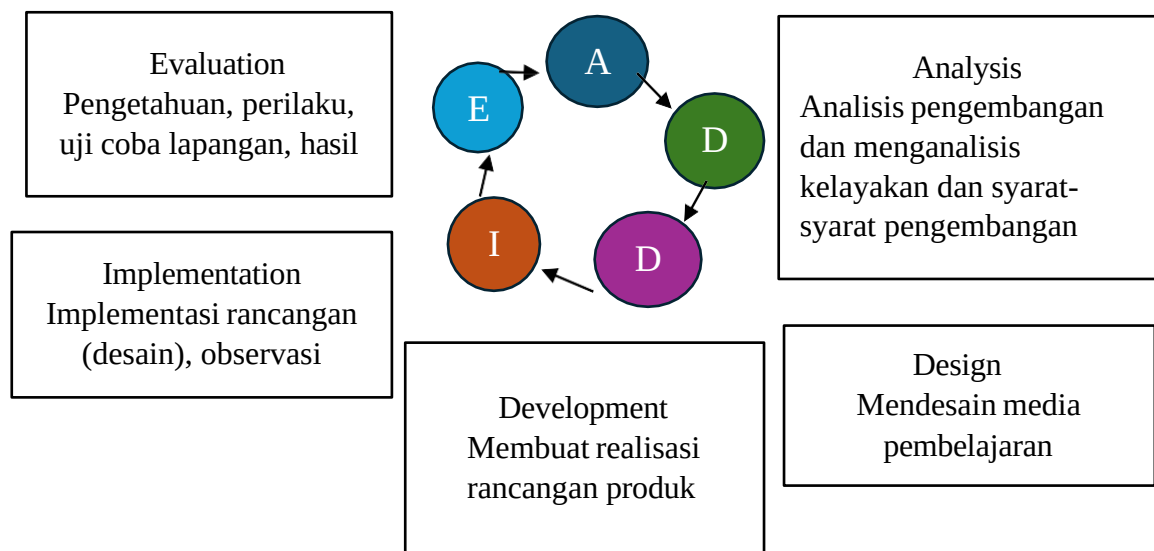
3.1.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, model pengembangan ini dikembangkan oleh Resair dan Molenda. Model EDDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba/penerapan), *Evaluation* (perbaikan).

Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan prosedur kerjanya

yang sistematis. Hal ini dapat dilihat pada setiap Langkah yang dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

MODEL ADDIE



Gambar 3.1 Model pembelajaran ADDIE

Berdasarkan model pembelajaran ADDIE, penelitian pengembangan media kartu truth or dare berbasis teknologi ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan analisis dengan mengumpulkan data dan menganalisis masalah yang terjadi pada siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh bahwa dalam proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru

atau masih berfokus pada buku, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas juga masih sangat jarang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media kartu *truth or dare* berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh.

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini dimulainya perencanaan pembuatan media kartu *truth or dare*. Peneliti merancang media kartu *truth or dare* dengan mengedit pertanyaan-pertanyaan di aplikasi media pembelajaran berbasis teknologi yang nantinya soal tersebut bersangkutan dengan materi tumbuhan yang berisi 20 soal yang terdiri dari pertanyaan *Truth dan Dare*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti membuat media kartu *truth or dare* yang pertama membuat terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang menyangkut dengan materi pembelajaran. Kemudian mengedit pertanyaan tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan dikombinasi dengan warna dan gambar yang menarik agar media yang dibuat dapat menarik perhatian siswa. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran, media kartu *truth or dare* ini dilakukan pengecekan dan validasi terlebih dahulu oleh ahli desain dan ahli media. Setelah semua validasi dilakukan, peneliti kemudian melakukan uji coba dalam proses

pembelajaran dengan menggunakan media kartu *truth or dare* berbasis teknologi.

4. *Implementation* (Uji coba/penerapan)

Untuk menghasilkan media yang baik maka perlu dilakukannya uji coba terhadap pembelajaran. Hal ini dikarenakan hasil suatu media yang oleh pembuatannya dianggap baik belum tentu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media kartu *truth or dare* berbasis teknologi tersebut.

5. *Evaluation* (Perbaikan)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi atau melakukan revisi akhir terhadap media yang di kembangkan berdasarkan dari analisis, desain perencanaan, pengembangan (penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli desain), dan uji coba media.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh pada siswa kelas IV yang beralamat di Jl. Perdamaian, Pango Deah, Banda Aceh, Kota Banda Aceh. Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 16, 17 dan 19 Juli 2024.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,

2019: 130). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh sebanyak 25 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *non probability sampling* jenis *saturation sampling* (sampel jenuh). Istilah lain sampel jenuh adalah sensus dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019: 139). Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas tinggi yaitu kelas IV. Kelas tersebut dipilih yaitu menyesuaikan berdasarkan judul penelitian yang mengembangkan media kartu truth or dare pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi pelajaran IPAS. Dengan begitu peneliti dapat melaksanakan penelitian sesuai materi yang terdapat di kelas IV. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa di kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh sebanyak 25 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:63). Variabel

yang digunakan dalam penelitian ini ialah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*), yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas atau bisa juga disebut dengan variabel independent merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono 2016:64). Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

3.4.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2016:61), variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini mendapatkan data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui data awal hingga akhir pembelajaran. Peneliti sebagai pengamat melibatkan diri dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Tes

Tes dilakukan kepada siswa adalah untuk menggunakan media kartu truth or dare berbasis teknologi pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Tes dilakukan dengan cara memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tersebut menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa pada saat penelitian. Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018:476).

3.6 Teknik Analisis data

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

1. Analisis Validasi

Data pada teknik validasi berupa pertanyaan untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mengenai aspek-aspek yang terdapat pada

penggunaan media kartu *truth or dare* berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV yang dilakukan adalah dengan cara memberikan media beserta lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian, dalam hal ini penilaian validasi dilakukan pada validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.

Berikut Langkah-langkah dalam melakukan analisis kelayakan yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.1 Skala Penilaian Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2016)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$Validator(V) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

- V = Persentase Validasi
 f = Jumlah Skor Validasi
 N = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

4. Hasil kelayakan telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Persentase Kriteria Validasi

Skala Nilai	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	0-20%	Sangat Tidak Valid
2	21-40%	Tidak Valid
3	41-60%	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

Sumber: Arikunto (2013)

2. Angket

Angket yang juga dikenal dengan istilah kuesioner sejatinya merupakan bagian daripada instrument penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk tujuan mengumpulkan informasi dari [responden penelitian](#).

Dalam penelitian ini penyusun menggunakan angket bersifat tertutup (berstruktur) sehingga dengan demikian responden tinggal memilih beberapa alternatif jawaban yang tersedia. Penyusun

menggunakan kuesioner dengan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas (konsisten) terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Usman Rianse dan Abdi (2011:155) mengatakan “skala Guttman sangat baik untuk meyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti, yang sering disebut dengan atribut universal”. Skala Guttman disebut juga skala scalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Adapun skor perhitungan responden dalam skala Guttman adalah sebagai berikut: Pedoman Wawancara Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran (*Truth or Dare*) yang selama ini digunakan di sekolah, kesulitan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran (*Truth or Dare*, dan karakteristik peserta didik. Data yang diperoleh melalui instrumen ini akan digunakan untuk bahan analisis terutama pada tahap pendefinisian pada model penelitian yang digunakan.

Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata scoring, (Damayanti, Syafei, dkk, 2018;65).

$$x = \frac{\sum S}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan : $S_{\max}$ = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Damayanti, Syafei, dkk, 2018;65):

Tabel 3.3 Presentase Kriteria Angket

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

(Damayanti, Syafei, dkk, 2018;66)

Dengan adanya table skala kelayakan peneliti dapat melihat hasil penilaian layak atau tidak produk sebagai media/bahan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh adalah sebuah lembaga sekolah SD swasta yang alamatnya di Jl. Perdamaian, Kota Banda Aceh. Sekolah SDIT Nurul ishlah beralamat lengkap di Jl. Perdamaian, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh, Aceh. SD swasta ini didirikan pertama kali pada tahun 2004. SD IT Nurul Ishlah dibawah kepemimpinan seorang kepala yayasan yang bernama H. Khairul Amal, S.E., S.H, kepala sekolah yang bernama Dian Hurian, S.Psi, M.Pd dan operator sekolah Laila Wahyuni. SDIT Nurul Ishlah sekarang menggunakan program kurikulum merdeka. Adapun guru di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh terdiri dari 51 guru dan tenaga pengajar.

SDIT Nurul Ishlah memiliki bangunan 2 lantai yang bercorak orange, terdapat 35 ruangan, 1 ruang kepala sekolah, 2 ruang guru, 1 laboratorium komputer, 1 aula, 1 ruang yayasan, 1 ruang TU, 1 UKS, 1 perpustakaan, 6 toilet, 1 tempat wudhu, 1 kantin, 18 ruang belajar. SDIT Nurul Ishlah memiliki luas tanah sekitar 2,354,949 m².

Adapun visi SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh yaitu “Mencetak Generasi Qur’ani”. Sedangkan misi SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh yaitu sebagai berikut:

- a. Mendidik intelektual yang shalih dengan aqidah yang benar dan berakhlaqul karimah.
- b. Membina generasi muslim dengan komitmen keislaman yang tinggi.

4.1.2 Analisis Hasil Penelitian

Dalam tahap penelitian ini adalah analisis dengan model ADDIE. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dalam proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru atau masih berfokus pada buku, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didalam kelas juga masih sangat jarang dilakukan guru. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, sebagai media pembelajaran permainan yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

2. *Design* (Perencanaan)

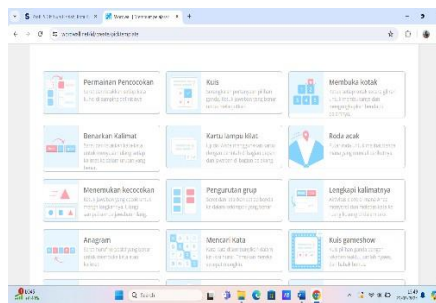
Pada tahap ini dimulainya perencanaan pembuatan media kartu *truth or dare*. Peneliti merancang media kartu *truth or dare* dengan mengedit pertanyaan-pertanyaan di aplikasi media pembelajaran berbasis teknologi yang nantinya soal tersebut bersangkutan dengan materi tumbuhan yang berisi 20 soal yang terdiri dari pertanyaan *Truth dan Dare*.

Pembuatan media kartu *Truth or Dare* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

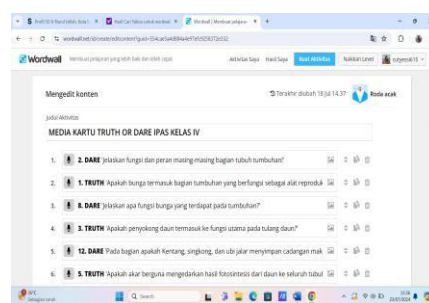
- a) Mencari aplikasi yang cocok untuk pengembangan media *Truth or Dare*.

<https://wordwall.net/id/create/picktemplate>.

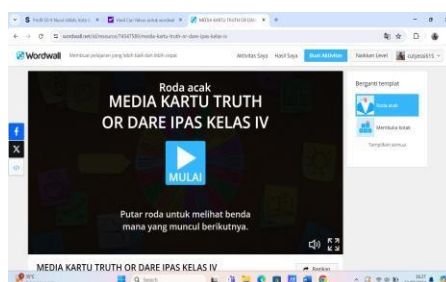
- b) Memilih template yang cocok untuk media kartu *Truth or Dare* (Roda acak).
- c) Menetapkan soal-soal dari bahan ajar yang telah ditetapkan.
- d) Menulis soal-soal tersebut ke dalam media pembelajaran.
- e) Edit penambahan suara pada media pembelajaran agar lebih menarik.
- f) Memilih perpaduan warna agar lebih menarik.
- g) Menyesuaikan ukuran huruf agar memudahkan siswa dalam membaca saat ditampilkan.
- h) Tekan simpan aktivitas dan media siap digunakan.



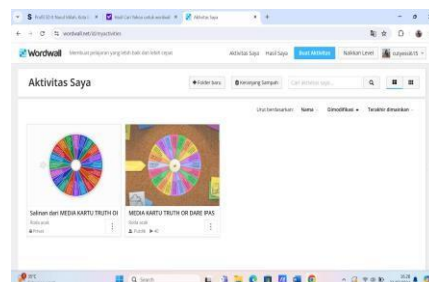
Gambar 4.1



Gambar 4.2



Gambar 4.3



Gambar 4.4

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat kelayakan media kartu *Truth or Dare* yang telah di desain. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan dari validator. Hasil penelitian yang telah didapat selanjutnya direvisi sesuai dengan kritikan dan para ahli.

a) Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media yang menjadi penilaian adalah Ibu Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan lembar validasi klarifikasi ahli media dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi jelas dan menarik	5
2.	Ketetapan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi	4
3.	Ketetapan pemilihan warna pada bingkai media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi	5
4.	Ketetapan pemilihan materi pada media kartu Truth or dare Berbasis Teknologi	5
5.	Ukuran media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi sesuai untuk siswa.	3
6.	Kemudahan pemakaian media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi	5
7.	Kepraktisan media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi (mudah ditampilkan dan tidak mudah mengalami kerusakan)	5

9.	Media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran	5
10.	Menciptakan kegiatan belajar sambil bermain	5
Jumlah Skor		42
Presentase		84%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi media kartu Truth or Dare berbasis teknologi diperoleh presentase penilaiain sebesar 84% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”. Hal ini media kartu *Truth or Dare* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi yang menjadi penilaian adalah Ibu Miswatul Hasanah, M.Pd. Berdasarkan lembar validasi klarifikasi ahli materi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Ketepatan / keakuratan materi	4
2	Penjelasan materi yang luas	4
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5
4	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
5	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD	4
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa	4
7	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	5
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami	4
9	Materi bermanfaat menambah pengetahuan dan wawasan siswa	4
10	Materi yang disajikan menarik bagi siswa	4
Jumlah Skor		43
Presentase		86%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi materi diperoleh presentase penilaiain sebesar 86% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”. Hal ini materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi dalam media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada validasi ahli bahasa yang menjadi penilaian adalah Ibu Zarwati, S.Pd.I salah satu guru SDN Kuta Reuntang. Berdasarkan lembar validasi klarifikasi ahli Bahasa dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kejelasan informasi yang disampaikan	4
2	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik	4
3	Kejelasan penggunaan kata Bahasa	5
4	Penggunaan Bahasa yang santun	5
5	Penggunaan Bahasa yang sesuai dengan EYD	4
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa	3
7	Penggunaan Bahasa pada media kartu Truth or Dare berbasis teknologi sudah tepat	4
8	Kejelasan penyampaian materi mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	5
10	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
Jumlah Skor		44
Presentase		88%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi bahasa diperoleh presentase penilaian sebesar 88% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”. Hal ini Bahasa yang digunakan dalam media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi

Tahap ini adalah tahap uji coba produk. Setelah dilakukan validasi kelayakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi maka selanjutnya media akan di uji coba kepada siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Dari hasil uji coba yaitu sebagai berikut:

a. Hasil Test Siswa

Pada soal test diberikan soal essay sebanyak 5 soal pada pretest dan 5 soal pada posttest untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Adapun hasil test siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Test Siswa Kelas IV

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	25	70
Siswa 2	20	80
Siswa 3	90	90
Siswa 4	50	70
Siswa 5	20	70
Siswa 6	80	80
Siswa 7	40	40
Siswa 8	60	80
Siswa 9	80	100
Siswa 10	90	90
Siswa 11	80	90

Siswa 12	60	80
Siswa 13	90	100
Siswa 14	60	100
Siswa 15	80	90
Siswa 16	60	100
Siswa 17	50	80
Siswa 18	80	100
Siswa 19	20	50
Siswa 20	80	100
Siswa 21	80	90
Siswa 22	40	80
Siswa 23	40	60
Siswa 24	40	100
Siswa 25	40	70
Rata-rata Nilai Siswa	58,2	82,4

Berdasarkan hasil dari test siswa dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan terhadap pemahaman siswa, dapat dilihat dari tabel diatas yang nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi adalah 58,2 sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi adalah 82,4. Maka dari hasil tersebut pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi dapat dikatakan sudah meningkat.

Pada pertemuan berlangsung di dalam kelas selama 3 kali pertemuan dengan siswa, hari ke-1 penelitian, peneliti melakukan pembagian soal Pretest kepada siswa untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa. Pada hari ke-2 peneliti menampilkan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi yang telah dikembangkan kepada siswa kelas IV untuk melihat pemahaman siswa dengan mempraktekkan media tersebut. Siswa dibagi kelompok agar memudahkan untuk maju kedepan

yaitu 25 siswa dibagi jadi 5 kelompok, sehingga satu kelompok terdiri daari 5 siswa. Setelah menampilkan media, peneliti membagikan soal Posttets kepada siswa untuk melihat kembali peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Tabel 4.5 Lembar Hasil Observasi Kelas IV

No	Aspek Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa senang melakukan pembelajaran menggunakan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi	√		
2	Siswa berpartisipasi aktif dalam kelas	√		
3	Siswa dapat merespon positif (senang) terhadap media pembelajaran Truth or Dare berbasis teknologi (permainan)	√		
4	Siswa memahami pelajaran dengan menggunakan media kartu Ruth or Dare berbasis teknologi	√		
5	Siswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang diperintahkan	√		
6	Siswa kurang semangat belajar dengan menggunakan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi		√	
7	Siswa senang dengan media kartu Truth or Dare karena dapat memahami materi	√		
8	Siswa tidak suka dengan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi		√	
9	Siswa tidak antusias dalam tampilan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi		√	
10	Siswa tidak tertarik dengan penyajian media kartu Truth or Dare berbasis teknologi		√	

Dari hasil uji yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dengan menggunakan tes berupa soal essay sebanyak 5 soal kepada siswa yang mendapatkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi adalah 58,2

sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi adalah sebanyak 82,4 dapat dikatakan sudah meningkat.

5. *Evaluation* (Perbaikan)

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini dilakukan pengisian angket untuk melihat respon siswa dan guru terhadap kelayakan penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

a. Angket Respon Guru

Pada angket respon guru diberikan untuk tujuan melihat kelayakan penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Angket Guru Kelas IV

No	Pernyataan	Skor
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan materi siswa kelas IV	5
2.	Huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis teknologi jelas	5
3.	Tampilan media pembelajaran berbasis teknologi menarik	5
4.	Kesesuaian media pembelajaran berbasis teknologi dengan materi	5
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis teknologi jelas dan mudah dipahami	4

6.	Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman	5
7.	Perpaduan warna pada media pembelajaran berbasis teknologi sangat baik	4
8.	Media ini dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan link sehingga dapat memudahkan guru mengakses dimana pun	5
Jumlah		33
Presentase		66%
Kriteria		Layak

Berdasarkan table diatas bahwa hasil angket respon guru terhadap kelayakan penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi diperoleh presentase penilaian dengan skor 66% sehingga kriteria “Layak”. Hal ini media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

b. Angket Respon Siswa

Pada angket siswa diberikan untuk tujuan melihat kelayakan penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Adapun hasil angket siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa Kelas IV

Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Nilai Siswa	Kriteria
Siswa 1	47	94,00	Sangat Layak
Siswa 2	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 3	48	96,00	Sangat Layak
Siswa 4	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 5	45	90,00	Sangat Layak
Siswa 6	48	96,00	Sangat Layak

Siswa 7	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 8	49	98,00	Sangat Layak
Siswa 9	44	88,00	Sangat Layak
Siswa 10	47	94,00	Sangat Layak
Siswa 11	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 12	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 13	42	84,00	Sangat Layak
Siswa 14	47	94,00	Sangat Layak
Siswa 15	48	96,00	Sangat Layak
Siswa 16	46	92,00	Sangat Layak
Siswa 17	45	90,00	Sangat Layak
Siswa 18	41	82,00	Sangat Layak
Siswa 19	48	96,00	Sangat Layak
Siswa 20	47	94,00	Sangat Layak
Siswa 21	49	98,00	Sangat Layak
Siswa 22	48	96,00	Sangat Layak
Siswa 23	48	96,00	Sangat Layak
Siswa 24	45	90,00	Sangat Layak
Siswa 25	42	84,00	Sangat Layak
Rata-rata Nilai Siswa		92,80	Sangat Layak

Pengisian angket diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh yang berjumlah 25 siswa. Pengisian angket ini bertujuan untuk melihat tanggapan siswa kelas IV pada media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi yang sudah dikembangkan peneliti.

Dari hasil perolehan angket, rata-rata skor penilaian angket yang diisi siswa kelas IV adalah dengan kriteria “Sangat Layak”. Jadi, kesimpulan dari pengembangan media kartu *Truth* berbasis teknologi yang sudah dikembangkan oleh peneliti setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis, *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), validasi, *implementation* (Uji coba), pengisian angket, sampai *evaluation*(perbaikan) dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis

teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh “Layak” digunakan.

4.2 Pembahasan

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam pengembangan model ADDIE tidak ada teori ahli pembelajaran karena model ADDIE hanya membahas teori ahli materi dan ahli media.

Penggunaan sumber dan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Akbar dalam Santu (2017:2); yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif dapat tercapai apabila pendidik mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi penilaian terhadap media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi yang dilakukan oleh para validator maka didapatkan yakni: pada validasi media diperoleh sebesar 84%, validasi ahli materi diperoleh sebesar 86% dan validasi Bahasa diperoleh sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Valid” oleh karena itu maka pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sagita Nea Rahmi, Relsas Yogica (2021) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata

pengujian validitas media yakni 87,54% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada materi virus valid serta layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil test siswa sebelum menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 58,2, sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media kartu *Truth or dare* berbasis teknologi adalah sebanyak 82,4 dikatakan sudah meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian Ima Siti Fatimah (2023) bahwa hasil penelitian (1) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan sebelum menggunakan Media Truth or Dare masih Kurang dengan nilai rata-rata 57,83. (2) Hasil Belajar PPKn pada siswa Kelas V Di SDN 2 Kalimanggiswetan Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan setelah menggunakan Media Truth or Dare, Baik dengan nilai rata-rata 76,31.

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media kartu *Truth or dare* berbasis teknologi diperoleh skor 66% dengan kriteria “Layak” dan hasil angket siswa terhadap kepraktisan penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada proses pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi diperoleh presentase penilaian skor 92,80 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lina Karlina (2023) bahwa hasil respon peserta didik mencapai 85,95% yang termasuk dalam kategori

interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu *Truth or Dare*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi ini dirancang dan dikembangkan untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Pada tahap ini, dilakukan beberapa tahap agar terciptanya media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi, yaitu mulai dari memikirkan materi apa saja, mendesign media pada aplikasi, penetapan huruf dan pemilihan warna.
2. Tahap validasi ini dilakukan oleh 3 validator yaitu, SM adalah dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh sebagai validator 1 yaitu ahli yang memvalidasi media yang dikembangkan, MH Beliau juga dosen di Universitas Bina Bangsa Getsempena sebagai validator 2 yaitu ahli yang memvalidasi materi, dan Z beliau adalah salah satu guru di SDN Kuta Reuntang sebagai validator 3 yaitu ahli yang memvalidasi Bahasa. Dari hasil ahli media, materi dan Bahasa yang terdapat pada tabel 4.1, 4.2 dan 4.3, diperoleh presentase penilaian ahli media dengan skor 84%, sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”, sedangkan presentase penilaian ahli materi dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”, dan presentase penilaian ahli Bahasa dengan skor 88% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid”. Dari hasil tersebut, kriteria

yang diperoleh dari ketiga validator dapat disimpulkan bahwa materi, media dan bahasa dapat digunakan peneliti dalam melakukan penelitian.

3. Berdasarkan kelayakan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi di kelas IV dengan menggunakan angket respon guru dan siswa diperoleh presentase penilaian dengan skor 66% dengan kriteria “Layak” dan 92,80 dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan Kesimpulan diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru berdasarkan hasil penelitian ini, media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi dapat dijadikan pilihan referensi untuk menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah terutama dalam hal meingkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah memperoleh tambahan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media kartu *Truth or Dare* berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi agar semua guru bisa menggunakan media ini sebagai referensi dalam pembelajaran.

5.3 Kelemahan Media Kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi

Terdapat beberapa kelemahan media kartu truth or dare berbasis teknologi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya alat sarana prasarana sehingga membuat sebagian peserta didik ribut.
2. Pemakaian media kartu *truth or dare* berbasis teknologi ini susah digunakan untuk daerah terpencil dikarenakan jaringan.

5.4 Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi peneliti terkait media kartu *truth or dare* berbasis teknologi dalam penelitian ini, yaitu :

1. Sebaiknya jika disekolah tidak disediakan speaker, maka ada baiknya peneliti membawanya sendiri agar semua dapat mendengarkan suara dari media kartu truth or dare berbasis teknologi.
2. Sebaiknya sarana dan prasarana lebih lengkap untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk, (2010), Media Pendidikan, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Al-Tabany, Trianto. 2015. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Afif Oktavia Putri Sakti, 2020. Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Fisika Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Dalam Materi Fluida Dinamis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers
- Abdi, Usman. Rianse. (2011). Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad, Y. (2014). Mindset kurikulum 2013. Bandung: Alfabeta.
- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Anas Sudijono (2015), Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dian Surya Ningsih, “Pengaruh Teknik Pembelajaran Round Robin (merespon bergiliran) terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Pembelajaran 2013/2014”. (06 Februari 2017)
- Effendy. Muhadjir. 2019. Peran Guru Pada Era Revolusi Industri 4.0.
- Hardianti, 2018. Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Makassar.
- Hapsari, Nadia Siwi & Bertha Yonata. 2014. Keterampilan Kerjasama saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas XI IPA pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Unesa Journal of Chemical Education. Vol. 3.

- Ima Siti Fatimah, 2023. Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan.
- Lina Karlina, 2023. Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Pada Materi Ekosistem Kelas V Sdn 2 Sukaraja.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar). *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 166–177. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/186>
- Nisrina Anisatur Rizqiyah, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya.
- Nurkholis, Anwar & Badawi. 2019. Profesionalisme Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Prafianti, R. A. (2015). Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA. Universitas Negeri Surabaya.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. Pengembangan Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis 2020.
- Rahayu, W., & Martina. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 279–283.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, No 1 (2008): h. 231

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Sagita Nea Rahmi, Relsas Yogica, 2021. Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Utami,H.Y.(2021).Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggul Krueng Lamnyang No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | tlp.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR: 1302/131013/F1/SK/VI/2024

Tentang

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.
b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.
- Mengingat : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulisan Akhir Mahasiswa.
b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.
c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.
d. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal 21 May 2024 pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Menunjuk Saudara/i :
Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si Sebagai Pembimbing I
Intan Kemala Sari, M.Pd Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

- Nama/NIM : Cut Yessi Elviza / 20080019
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh
- Kedua : Dengan Ketentuan:
1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 Bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.
2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : Senin, 03 Juni 2024
Dekan FKIP


Dr. Syarifun M.Pd
NIDN: 0128068203

TEMBUSAN:

1. Ketua Program Studi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia • tkip.bbg.ac.id • fkip@bbg.ac.id • +62 823-2121-1883



Nomor : 1364/131013/FI/KM/VI/2024

Lampiran : -

Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh

Di_

Tempat

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Cut Yessi Elviza

NIM : 20080019

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH”.

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 Juni 2024

FKIP UBBG
Dr. Svarfuni, M.Pd
NIDN: 0128068203



Dipindai dengan CamScanner



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL/FAX. (0651) 7555136, 7555137
E-mail: dikbud@bandacehkota.go.id Website: dikbud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 074/A3/2991

TENTANG
PENGUMPULAN DATA PADA SDIT NURUL ISLAH KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa
Getsempena Banda Aceh nomor : 1364/131013/FI/KM/VI/2024 tanggal
05 Juli 2024 perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Cut Yessi Elvira
NIM : 20080019
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S1

Untuk : Menggumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk
Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT
Nurul Islah Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 15 Juli s.d 15 Agustus 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 15 Juli 2024 M
08 Muharram 1446 H
An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD

JAILANI YUSUF, S.Ag, M.Pd
NIP. 19720401 199801 1 001

Tembusan :
1. Dekan FKIP UBBG Banda Aceh
2. Mahasiswa/i Yang bersangkutan
3. Arsip



YAYASAN WAKAF NURUL ISHLAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
NURUL ISHLAH

Alamat : Jl. Perdamalan Desa Pango Deeh, Kec. Ulee Kareng, Banda Aceh, Kode Pos : 23119
HP : 0813 7737 1750 – Website : <http://sditnurulishlah.sch.id> – Email : nurulishlah.sdit@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 016/B/SDIT-NI/VII/2024

Sehubungan dengan Surat Nomor : 074/A3/2991 tanggal 15 Juli 2024, Perihal Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh Kepala Bidang Pembinaan SD. Kepala SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : CUT YESSI ELVIZA
NIM : 20080019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Telah melakukan Pengumpulan Data pada SDIT Nurul Ishlah Kota Banda Aceh, pada Tanggal 16, 17, dan 19 Juli 2024.

Penelitian tersebut dilakukan untuk pengumpulan data Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program (S1) Sarjana Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD IT Nurul Ishlah Banda Aceh".

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Juli 2024 M
13 Muharram 1446 H

Kepala SDIT Nurul Ishlah,

NURUL ISHLAH
BAN
Nururiana, S.Psi., M.Pd.
NIP.-



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran IPAS”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

Peneliti : Cut Yessi Elviza

A. Identifikasi Validator

Nama : Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN 1330057702
Pekerjaan : Dosen
Instansi : Universitas Bina Bangsa Getsempena

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Kurang Layak

1 : Tidak Layak

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi jelas dan menarik					
2.	Ketetapan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi					
3.	Ketetapan pemilihan warna pada bingkai media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi					
4.	Ketetapan pemilihan materi pada media kartu Truth or dare Berbasis Teknologi					

5.	Ukuran media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi sesuai untuk siswa.					
6.	Kemudahan pemakaian media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi					
7.	Kepraktisan media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi (mudah ditampilkan dan tidak mudah mengalami kerusakan)					
9.	Media kartu Truth or Dare Berbasis Teknologi dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran					
10.	Menciptakan kegiatan belajar sambil bermain					

D. Saran dan Komentar

.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

media kartu truth or Dare ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*)Lingkari salah Satu

Banda Aceh,19 Juli 2024

Validator

Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd

NIDN.1330057702

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

Peneliti : Cut Yessi Elviza

F. Identifikasi Validator

Nama : Miswatul Hasanah, M.Pd
NIDN 1303069601
Instansi : Universitas Bina Bangsa Getsempena

G. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Kurang Layak

2 : Tidak Layak

H. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan / keakuratan materi					
2	Penjelasan materi yang luas					
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum					
4	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD					
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa					
7	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari					
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami					
9	Materi bermanfaat menambah pengetahuan dan wawasan siswa					
10	Materi yang disajikan menarik bagi siswa					

I. Saran dan Komentari

.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 25 Juli 2024

Validator

Miswatul Hasanah, M.Pd

NIDN.1303069601

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

Peneliti : Cut Yessi Elviza

J. Identifikasi Validator

Nama : Zarwati, S.Pd
NIP 198707052020122007
Instansi : SDN Kuta Reuntang

K. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Kurang Layak

1 : Tidak Layak

L. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan informasi yang disampaikan					
2	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik					
3	Kejelasan penggunaan kata Bahasa					
4	Penggunaan Bahasa yang santun					
5	Penggunaan Bahasa yang sesuai dengan EYD					
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa					
7	Penggunaan Bahasa pada media kartu Truth or Dare berbasis teknologi sudah tepat					
8	Kejelasan penyampaian materi mudah dipahami					
9	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif					
10	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar					

M. Saran dan Komentari

.....
.....
.....
.....

Aceh Besar, 5 Agustus 2024

Validator

Zarwati, S.Pd

NIP. 198707052020122007

LEMBAR ANGKET GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran
IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

Penyusun : Cut Yessi Elviza

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian jawab yang dianggap paling tepat dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada jawaban yang dipilih.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan dapat dijawab, dan sebelumnya saya ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

B. IDENTITAS GURU

Nama : Zaghlul Jihad, S.Pd.I

NIP 1978081520151067

Jenis Kelamin : laki-Laki

Hari/Tanggal : Senin / 22 Juli 2024

C. KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

- 1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan materi siswa kelas IV					

2.	Huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis teknologi jelas					
3.	Tampilan media pembelajaran berbasis teknologi menarik					
4.	Kesesuaian media pembelajaran berbasis teknologi dengan materi					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis teknologi jelas dan mudah dipahami					
6.	Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman					
7.	Perpaduan warna pada media pembelajaran berbasis teknologi sangat baik					
8.	Media ini dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan link sehingga dapat memudahkan guru mengakses dimana pun					

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 22 Juli 2024

Guru kelas IV

Zaghlul Jihad, S.Pd.I

NIY. 1978081520151067

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran
IPAS Kelas IV SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh

Penyusun : Cut Yessi Elviza

D. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

4. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
5. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian jawab yang dianggap paling tepat dengan memberikan tanda ceklist (√) pada jawaban yang dipilih.
6. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan dapat dijawab, dan sebelumnya saya ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

E. IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Hari/Tanggal :

F. KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

- 1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran dengan media kartu Truth or Dare berbasis permainan adalah hal yang menarik bagi saya					
2.	Tampilan media pembelajaran kartu Truth or Dare menarik					

3.	Pembelajaran dengan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi dapat membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak membosankan					
4.	Perpaduan warna pada media pembelajaran berbasis teknologi sangat baik					
5.	Pembelajaran dengan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi dapat membantu dalam mengingat konsep materi					
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis teknologi ini mudah dipahami					
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis teknologi jelas dan mudah dipahami					
8.	Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat digunakan dan dibawa dengan mudah					
9.	Belajar menggunakan media kartu Truth or Dare berbasis teknologi membuat saya tertarik untuk belajar					
10.	Media Truth or Dare berbasis teknologi ini membuat saya dapat bernalar dalam menjawab soal					

Kritik dan Saran

.....

.....

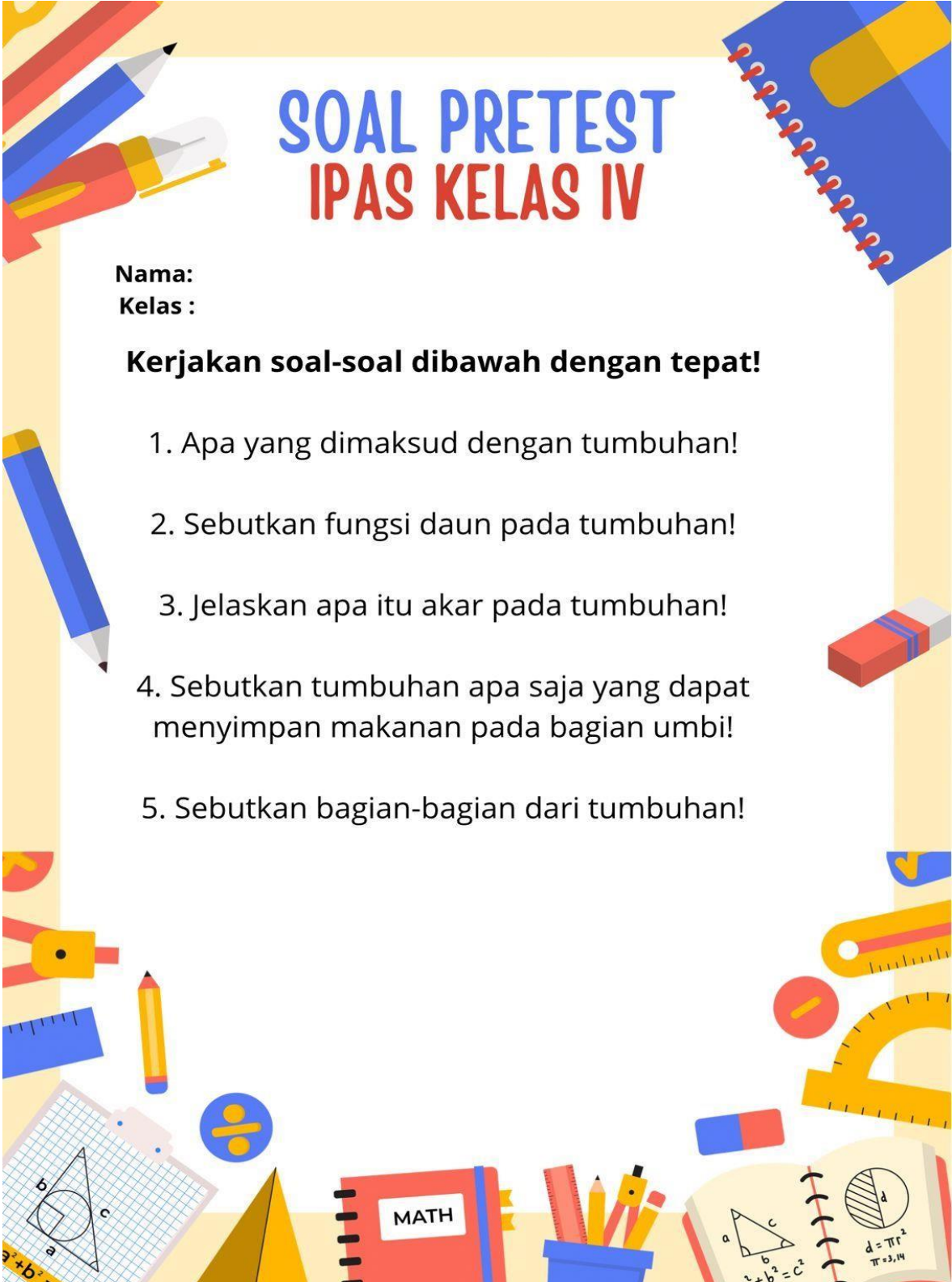
.....

.....

Jawaban Angket Siswa

No	Nama	Nomor soal											Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Siswa 1	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	
2	Siswa 2	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	46	
3	Siswa 3	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	48	
4	Siswa 4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	46	
5	Siswa 5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	45	
6	Siswa 6	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	48	
7	Siswa 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	46	
8	Siswa 8	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	49	
9	Siswa 9	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	44	
10	Siswa 10	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	47	
11	Siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	46	
12	Siswa 12	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	46	
13	Siswa 13	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	42	
14	Siswa 14	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	47	
15	Siswa 15	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48	
16	Siswa 16	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	46	
17	Siswa 17	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	45	
18	Siswa 18	5	3	5	3	5	4	5	3	3	5	41	
19	Siswa 19	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	

20	Siswa 20	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	47
21	Siswa 21	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
22	Siswa 22	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
23	Siswa 23	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
24	Siswa 24	4	5	5	3	5	4	5	5	5	4	45
25	Siswa 25	5	2	5	5	4	5	5	2	4	5	42
JUMLAH												1154



SOAL PRETEST IPAS KELAS IV

Nama:

Kelas :

Kerjakan soal-soal dibawah dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan tumbuhan!
2. Sebutkan fungsi daun pada tumbuhan!
3. Jelaskan apa itu akar pada tumbuhan!
4. Sebutkan tumbuhan apa saja yang dapat menyimpan makanan pada bagian umbi!
5. Sebutkan bagian-bagian dari tumbuhan!

KMA

JAWABAN

- 1. makhluk hidup, $\frac{1}{2}$
- 2. membuat ~~makan~~ makanan menggunakan bantuan cahaya
- 3. menyerap air / menyerap nutrisi
- 4. sebatang
- 5. kentang, singkong, ubi
- 6. akar, batang, daun, bunga dan buah



JAWABAN

1. makhluk hidup $\frac{1}{2}$
2. untuk menyimpan nutrisi dan melakukan fotosintesis
3. akar ada la akar yang untuk menyimpan air dan nutrisi
4. kentang dan kacang tanah
5. Akar daun/bunga/buah

98

JAWABAN

1. Tumbuhan adalah makhluk hidup yang berkembang biak menjadi sumber hidup manusia.
2. Fungsi daun untuk menumbuhkan makanan melalui foto sintesis.
3. Akar adalah sumber dari tumbuhan/ternak.
4. Kentang, ubi, singkong.
5. Akar, bunga, batang, daun, buah.

JAWABAN

- 1. Tumbuhan adalah Makhluk Hidup
- 2. Daun berfungsi sebagai penyerap Sinar matahari untuk energi
- 3. Akar ada di setiap tumbuhan karena akar berfungsi sebagai penyerap nutrisi dari dalam tanah
- 4. Umbi dari bagian akar
- 5. Akar batang & daun

(80)

JAWABAN

- ✓ Pumbuhan akilal makhluk hidup
- ✓ daun berfungsi menyerap sinar matahari untuk energi
- ✓ akar ada di setiap tumbuhan karena akar berfungsi sebagai penyerap sinar matahari untuk energi
- ✓ diambil dari bagian akar
- ✓ akar bulat - daun

(60)

SOAL POST TEST

IPAS KELAS IV



Nama:

Kelas:

Kerjakanlah soal-soal ini dengan tepat!

1. Bagaimana cara biji-biji tumbuhan bisa menyebar!
2. Jelaskan perbedaan bunga sempurna dan bunga tidak sempurna!
3. Sebutkan fungsi dari bagian-bagian tumbuhan!
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan penyerbukan!
5. Ada berapa jenis akar pada tumbuhan? Sebutkan dan Jelaskan!



JAWABAN

1. Buah yang dimakan biji nya di buang dari pohon

2. bunga sempurna memiliki 2 alat reproduksi yaitu putik dan benang sari.
Bunga tidak sempurna hanya memiliki 1 alat reproduksi saja

3. akar = untuk menyerap air

4. batang = untuk menopang tumbuhan

5. daun = untuk fotosintesis

6. Penyerbukan adalah proses kawin atau reproduksi pada tumbuhan untuk menghasilkan buah atau tumbuhan baru

7. Ada 2 akar = akar serabut
akar tunggal

- akar tunggal hanya memiliki satu akar yang panjang ke bawah.

- akar serabut memiliki ber cabang $\geq$ akar

(90)

AM

JAWABAN

- 1. lewat penyebar kasat i dan lewat kotor hewan
- 2. benur sempurna memiliki 2 alat reproduksi yaitu putik dan benang sari. Sedangkan benur tidak sempurna memiliki alat reproduksinya cuma satu
- 3. Akar berfungsi untuk menyerap air
- 4. batang untuk menopang tumbuhan dan untuk melakukan fotosintesis
- 5. Penyebaran adalah proses kawin atau reproduksi pada tumbuhan untuk menghasilkan buah atau tumbuhan baru
- 6. Ada 2 akar = akar serabut dan akar tunggal
- 7. Akar serabut dia dibagi jadi kesamping
- 8. Akar tunggal memiliki akar yang lurus

(90)

JAWABAN

- 1 Orang hutan memakan buah Setelah selesai orang hutan memakan buah, bijinya di buang melata-lata disebar sebar
- 2 Bunga sempurna memiliki 2 alat reproduksi yaitu putik bunga dan benang sari karena bunga tidak sempurna memiliki satu reproduksi
- 3 akar berfungsi sebagai penyerap nutrisi dari dalam tanah/batang berfungsi sebagai untuk mengangkat makanan keseluruhan tubuh tumbuhan, daun berfungsi sebagai penyerap sinar matahari
- 4 benyer bolcan adalah proses kawin atau reproduksi pada tumbuhan untuk menghasilkan buah atau tumbuhan baru
- 5 akar tunggang dan akar serabut

100

km

JAWABAN

- 1. Orang hutan memakan buah setelah selesai
- orang hutan memakan buah bijinya di buang
- merata-rata lalu di sebar-sebar.

- 2.) Bunga sempurna memiliki 2 alat reproduksi,
yaitu Putih dan benang sari. $\frac{1}{2}$

- 3.) Akar berfungsi sebagai penyerap nutrisi
dari dalam tanah / batang berfungsi sebagai
untuk mengangkut makanan keseluruhan tubuh
tumbuhan / daun berfungsi sebagai penyerap
sinar matahari.

- 4. Penyerbukan adalah proses kawin atau
reproduksi pada tumbuhan untuk menghasilkan
buah atau tumbuhan baru.

- 5.) Akar tunggang dan akar serabut

90

SA

JAWABAN



- karena saat orang makan buah
- bijinya dikunyah kearah dan seling berjalan
- begituse berusna hlah buah yang baru dan

- 2. jika bunga sempurna mempunyai serbuk sari
- dan kepala putik

- jika bunga tidak sempurna yang
- jantan mempunyai serbuk sari tapi
- tidak punya kepala putik

- jika betina punya kepala puti tidak punya
- serbuk sari

- 3. Akar fungsi: akar untuk menyerap air-air yang
- masuk ke tanah, daun untuk menyerap foto sintesis

- agar menghasilkan rasa asam dan manis pada buah
- batang berfungsi untuk mengangkat semua makanan
- ke seluruh tubuh, Bunga berfungsi untuk

- penyerbukan, Buah berfungsi untuk melindungi biji
- 4. penyerbukan berfungsi untuk perkawinan putri
- Marles dan pangeran Johan Atau

- 5. Ada 2 yaitu akar serabut dan akar tunggang
- perkawinan

100

NILAI PRETEST-POSTTEST SISWA KELAS IV

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	25	70
Siswa 2	20	80
Siswa 3	90	90
Siswa 4	50	70
Siswa 5	20	70
Siswa 6	80	80
Siswa 7	40	40
Siswa 8	60	80
Siswa 9	80	100
Siswa 10	90	90
Siswa 11	80	90
Siswa 12	60	80
Siswa 13	90	100
Siswa 14	60	100
Siswa 15	80	90
Siswa 16	60	100
Siswa 17	50	80
Siswa 18	80	100
Siswa 19	20	50
Siswa 20	80	100
Siswa 21	80	90
Siswa 22	40	80
Siswa 23	40	60
Siswa 24	40	100
Siswa 25	40	70
Rata-rata Nilai Siswa	58,2	82,4

DATA SISWA KELAS IV SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	QISYA QAIREEN LUTFIYAH	PEREMPUAN
2	KAYLA KHAIRUNNISA	PEREMPUAN
3	M.SULTHAN AR-RASYID	LAKI-LAKI
4	IFFA AL QANITA	PEREMPUAN
5	TALITHA ZAIKA TIHANY	PEREMPUAN
6	MUSFIRAH	PEREMPUAN
7	ARISHA GHANIYA	PEREMPUAN
8	SYATIR ZAYYAN	LAKI-LAKI
9	M.ALIF SYAHPUTRA	LAKI-LAKI
10	FATHIYYAH MARITZA	PEREMPUAN
11	UWAIS AL GHAZALI	LAKI-LAKI
12	JIHAN MAHIRA EL BASRI	PEREMPUAN
13	AFRA NABILA	PEREMPUAN
14	MUHAMMAD RAYYAN ALKAHFI	LAKI-LAKI
15	MUHAMMAD IRFANUL HAFIZH	LAKI-LAKI
16	RISHNA AUFA FATA	PEREMPUAN
17	ALESHA QUEENA NADHIFA	PEREMPUAN
18	AMALIA ZAFRINAA	PEREMPUAN
19	MUHAMMAD FATTAN ALFARIZQI	LAKI-LAKI
20	ALTAF MUNTASIR	LAKAI-LAKI
21	DELISHA NADHIRA	PEREMPUAN
22	KHALIZA MUMTAZAH	PEREMPUAN
23	SHAHNAZ AYESHA	PEREMPUAN
24	KHALIFA MUHAMMAD AL-FATIH	LAKI-LAKI
25	AHMAD AZZAM ZAKI	LAKI-LAKI

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Peneliti menjelaskan cara mengisi soal pretest



Gambar 2. Peneliti membagikan soal pretest



Gambar 3. Siswa/i mengisi soal pretest



Gambar 4. Peneliti menjelaskan kembali materi



Gambar 5. Peneliti menjelaskan cara bermain media Kartu Truth or Dare



Gambar 6. Siswa tampil menggunakan media kartu Truth or Dare



Gambar 7. Peneliti membagikan soal posttest



Gambar 8. Siswa mengisi soal posttest



Gambar 9. Peneliti membagikan angket



Gambar 10. Peneliti menjelaskan secara umum cara mengisi angket



Gambar 11. Siswa/i mengisi angket

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Pribadi

Nama : Cut Yessi Elviza
TTL : Lampanah, 04 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Ujong Keupula, Kec. Seulimeum, Kab. Aceh
Besar
No HP : 081807843901
Email : cutyessi615@gmail.com

2. Identitas Orang Tua

Ayah : T.M.Ridha
Pekerjaan : Wiraswasta
Ibu : Rahmiati, S.Pd.I
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil
Alamat : Ujong Keupula, Kec. Seulimeum. Kab. Aceh
Besar

3. Pendidikan

Tahun 2007-2008 : TK Lampanah
Tahun 2008-2014 : MIN Lampanah
Tahun 2014-2017 : SMP N 4 Seulimeum
Tahun 2017-2020 : MAS Muta'allimin
Tahun 2020-2024 : S-1 PGSD Universitas Bina Bangsa Getsempena