

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Cintya Devi Ayunda Fanny¹ & Norida Canda Sakti²

Universitas Negeri Surabaya¹ Universitas Negeri Surabaya²

Email : Cintya.17080554064@mhs.unesa.ac.id¹, noridacanda@unesa.ac.id²

Abstract

The limitations in the use of learning media in learning activities and the lack of student learning outcomes make researchers want to develop the learning media based on the Truth and Dare game as a learning medium on economic subjects in the APBN and APBD material. The research on development the learning media based on the Truth and Dare game aimed to explain the level of feasibility; analyzed effectiveness and practicality; the response of students to the learning media; and learning outcomes. This study uses the R&D method with the 4D Models research by Thiagarajan (define, design, develop, and disseminate.) The research subjects were 20 students of class XI social. Data collection techniques through interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques are expert analysis and validation; student questionnaire responses; and gain score calculation. The learning media Truth and Dare game are considered very practical and effective so that they can improve student learning outcomes in accordance with the average N-Gain score of 0,71 with an increase in the pretest and posttest scores with an excellent student response of 98,2%, percentage score of eligibility of 95,64%, percentage score of effectiveness of 100%, and percentage score of practicality of 100%. The learning media Truth and Dare game have also gone through the stages of review, revision, and validation with "very feasible". Therefore, the learning media as a Truth and Dare game is very suitable for use in learning activities because it can improve student learning outcomes.

Keywords : Media Learning, Truth and Dare game, Outcomes Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan di dunia, sehingga pendidikan juga digunakan sebagai acuan suatu negara dikatakan maju atau berkembang. Suatu negara yang dianggap maju apabila negara tersebut memiliki tingkat dan kriteria pendidikan yang tinggi. Menurut Qurrota'aini, dkk (2013) pendidikan di Indonesia sendiri apabila dibandingkan dengan kawasan Asia tergolong masih tertinggal. Penataan pendidikan yang baik dapat digunakan sebagai penunjang pendidikan yang lebih berkualitas selain itu dengan penataan pendidikan maka akan terciptanya sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Hakim, dkk (2015) sumber daya manusia berkualitas mampu menyerap lulusan dalam memasuki dunia kerja. Dengan peningkatan sumber daya manusia tersebut nantinya akan mampu membuktikan peningkatan pada kualitas pendidikan.

Maka dari itu, pembaruan kurikulum dan sistem pendidikan ditempuh guna meningkatkan kualitas pendidikan bangsa Indonesia. Salah satu bentuk dari upaya pemerintah guna meng-*upgrade* kualitas pendidikan adalah dengan diberlakukannya kurikulum 2013. Diberlakukannya kurikulum 2013 peserta didik diharapkan lebih aktif, kreatif, serta inovatif dalam pembelajaran berbasis saintifik dengan mengamati, mencoba, menalar, hingga mengomunikasikan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dapat dilihat hasil belajar yang mencakup kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran. Untuk mengetahui kemampuan siswa maka seorang guru dapat melihat dari hasil belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar menurut Sari (2015).

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan mencapai hasil sesuai yang diinginkan apabila komponen-komponen dalam pendidikan seperti sarana dan prasarana, kurikulum, hingga lingkungan sekitar berjalan dengan semaksimal mungkin kurniawan (2016). Menurut Arsyad (2006) menerangkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi penyambung pada proses pembelajaran agar segala informasi dapat tersampaikan dengan

DOI: 10.33603/ejpe.v9i2.5074

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



baik. Menurut (Arsyad, 2013) menyatakan sebenarnya hasil belajar seseorang didapat dari indera pandang sebesar 75%, indera dengar 13%, dan sebesar 12% dari indera lainnya. Dalam hasil pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan materi yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran cetak atau dapat diterapkan juga melalui permainan dalam pembelajaran. Hal tersebut semakin mendasari bahwa adanya media pembelajaran yang menarik berupa *game* dapat memberikan pengaruh positif dalam proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Pintari and Koch (2010) yang mengembangkan media pembelajaran berupa kartu juga mampu mencapai tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu mempermudah siswa dalam memahami nutrisi pada buah dan sayuran. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran permainan memiliki efek positif pada masalah pemecahan, prestasi, minat dan keterlibatan dalam pembelajaran tugas.

Penerapan media pembelajaran yang tepat dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses belajar dijadikan sebagai opsi atau solusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Bukan hanya itu media pembelajaran juga mengharuskan peserta didik untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara lebih dengan teman sebayanya. Keberhasilan dalam belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, karena dengan hasil belajar yang tinggi dapat menjadi pertanda bahwa materi yang telah diajarkan kepada peserta didik sudah tersalurkan dan dapat diserap dengan baik. Selain itu hasil belajar yang baik juga dapat memotivasi peserta didik untuk terus meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil prapenelitian dengan kegiatan wawancara yang dilakukan menyebutkan bahwa dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dominan menggunakan *slide power point* sebagai media pembelajaran dan menggunakan buku ekonomi yang didapatkan dari perpustakaan sebagai penunjang belajar yang bersifat wajib. Metode pembelajaran yang diterapkan ialah metode ceramah, metode tersebut dinilai kurang melibatkan peserta didik bersikap aktif. Sehingga proses belajar mengajar juga cenderung monoton dan pasif. Lalu penggunaan dan penerapan media pembelajaran interaktif lainnya juga kurang digunakan. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM dan pemahaman peserta didik juga masih kurang. Menurut Ditendik Zuriah, dkk (2016) menyebutkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang inovatif.

Karakteristik peserta didik di SMAN 1 Babat memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap peserta didik, terdapat beberapa peserta didik yang cepat dalam menangkap materi namun terdapat juga peserta didik yang kurang tanggap dalam materi yang disampaikan. Sebenarnya hal tersebut mengharuskan guru untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran guna menghasilkan respon dan meningkatkan hasil belajar peserta didik Pravitasari and Puspasari (2020). Dalam proses belajar yang efektif indikatornya adalah peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru, sehingga dapat diartikan bahwa guru sebagai mediator dan membimbing sesuai dengan kepribadian masing-masing peserta didik.

Setiawan (2010) Berpendapat bahwa model pembelajaran secara konvensional biasanya lebih berperan aktif terhadap guru, hal tersebut juga berpengaruh pada pengelolaan kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga menyebabkan peserta didik mudah lelah. Hal tersebut didukung dengan pendapat guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Babat bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran

permainan selama beliau mengajar dan guru tersebut merasa peserta didik akan tertarik apabila belajara memadupadankan permainan dengan proses belajar mengajar. Hal tersebut akan berdampak pada peserta didik merasa kurang terbimbing dan merasa segan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar Saifudin (2018). Menurut Arsyad (2006) yang meliputi aspek kualitas isi dan tujuan yang terdiri dari ketepatan, kesesuaian, memberikan bantuan belajar, aspek instruksional terdiri dari kualitas motivasi, dan aspek kualitas teknis yang terdiri dari keterbacaan. Kualitas atas tampilan, serta kualitas pengelolaan programnya.

Teori perkembangan piaget (Trianto, 2015) perkembangan kognitif pada anak menurut piaget merupakan sebuah proses dimana anak secara aktif membangun sistem serta pemahaman realitas yang didapatkan dari hasil pengalaman dan interaksi yang ia lakukan. Pada perkembangan kognitif tersebut tentunya memiliki Empat tahap pada setiap jenjang usia, diantaranya pada usia 0-2 tahun disebut dengan tahap sensorimotor pada tahap ini kemampuan anak sangat terbatas sehingga ia akan belajar melalui rangsangan atau stimulus. Anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional pada tahap ini anak akan mulai mengembangkan daya ingat serta imajinasinya dengan berbekal pada pengalaman yang ia miliki. Pada usia 7-11 tahun disebut tahap operasional konkret, pada tahap ini anak sudah dapat memahami sebab-akibat secara sensibel dan terstruktur. Yang terakhir pada usia 11 tahun hingga dewasa anak dalam tahap operasi formal dimana pada tahap ini nak telah mempunyai keahlian memakai logikanya untuk menuntaskan perkara, menarik kesimpulan dari data yang didapatnya, serta merancang masa depannya. Peserta didik yang duduk di bangku SMA pada umumnya berusia 15 - 18 tahun sehingga dapat dikategorikan pada tahap operasional formal. Dimana pada tahap tersebut remaja akan mengalami transisi dari perkembangan secara operasional konkret menjadi operasional formal sehingga pada tahap tersebut sangat diperlukan dampingan atau bimbingan. Pada tahap usia tersebut merupakan tahap usia yang tepat untuk melakukan pembelajaran dengan permainan, karena psikologi anak lebih menyukai kecenderungan bermain.

Menurut Vygotsky (Trianto, 2015) proses pembelajaran siswa terjadi apabila ia belum menyelesaikan tugas yang belum dipelajari, namun tugas tersebut masih dapat ia jangkau atau *zone of proximal development*. Yaitu kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu. Fungsi mental akan lebih tinggi apabila seseorang sering melakukan percakapan dan kerjasama antar individu. sehingga teori Vygotsky lebih menekankan pada aspek sosial dari sebuah pembelajaran serta interaksi dengan makhluk sosial lainnya. Dengan adanya media pembelajaran permainan tentunya secara tidak langsung memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan kerja sama dan berinteraksi sosial terutama dengan teman sebayanya secara langsung untuk menemukan solusi dari sebuah permasalahan.

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 and Dare* dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar. 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*.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi materi APBN dan APBD. Hal tersebut disebabkan pada materi APBN dan APBD terdapat cukup banyak materi yang harus diingat oleh peserta didik. Dafitdoff (1991) Berpendapat bahwa pemilihan warna juga akan berpengaruh pada pencitraan psikologis yang nantinya akan lebih memudahkan seseorang dalam mengingat sesuatu hal.

Penelitian lainya dilakukan oleh Rusdiana (2020) menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan ketertarikan pada materi, mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kedua penelitian tersebut menggunakan metode penelitian 4D oleh Thiagarar, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (*Define, design, develop, dan disseminate*).

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 dengan materi Anggaran Penerimaan dan Pengeluaran Negara serta Anggaran Penerimaan dan Pengeluaran Daerah (APBN dan APBD). Dimana permainan ini membutuhkan beberapa alat bantu sebagai penunjangnya salah satunya adalah dadu yang terdapat sisi bertuliskan "T" dan "D". 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. *Point* yang diberikan atas masing-masing jawaban yang benar juga pasti akan berbeda.

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan oleh (Rizqiyah, 2018) mengemukakan bahwa permainan *Truth and Dare* valid digunakan dalam media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menunjukan hasil validitas materi menunjukkan perolehan rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak dan validitas media menunjukan perolehan rata-rata sebesar 88,9% dengan kategori sangat layak. Respons siswa setelah diberikan permainan *Truth and Dare* mendapatkan total rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen *Nonequivqlent Control Group Design* yang dirasa kurang efektif tidak terdapat perubahan pada subjek uji coba yang lainya.

Perbedaan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis kartu soal *Truth and Dare*, materi didalamnya, sistematika pelaksanaanya, 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 penjelasan. *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 mendiskripsikan kelayakan media pembelajaran, mendiskripsikan tingkat efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran, respon peserta didik terhadap adanya media pembelajaran

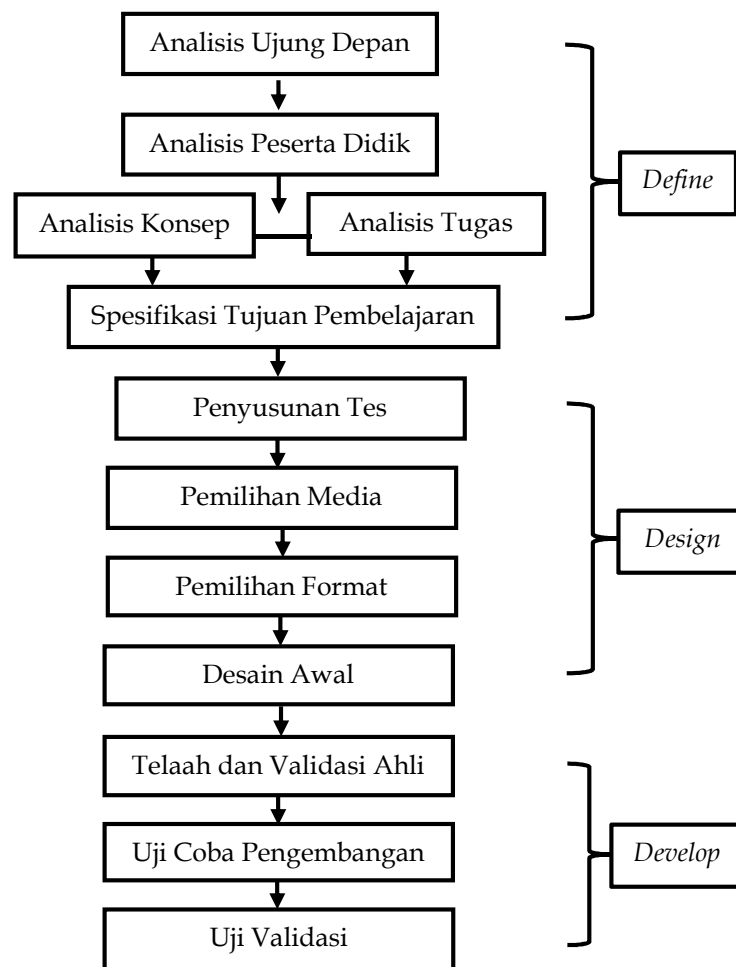
dan mendiskripsikan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran.

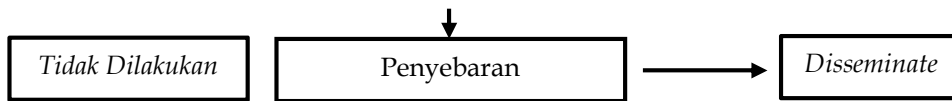
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth and Dare* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pada materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara serta Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBN dan APBD). Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Jenis data yang digunakan yaitu kualitatif serta kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat. Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* dilaksanakan di kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat. Pelaksanaan penelitian pendahuluan atau prapenelitian dilakukan pada 15 Januari 2021. Lalu untuk pelaksanaan penelitian dengan uji coba terbatas dilaksanakan pada 18 Maret 2021.

Menurut (Sadiman Arief, 2010) dalam evaluasi kelompok kecil atau uji terbatas jumlah peserta didik yang terlibat sebagai subjek setidaknya berjumlah 10-20 orang. sehingga pada penelitian ini jumlah sampel yang diambil dari penelitian ini berjumlah 20 peserta didik dengan kemampuan heterogen sesuai dengan sistem random sampling.

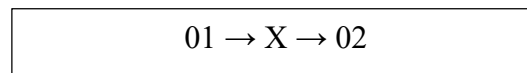
Berikut ini merupakan kerangka prosedur model pengembangan 4D pada penelitian pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*:





Gambar 1 Prosedur pengembangan 4D dalam (Rizqiyah, 2018)

Pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* pada penelitian ini menerapkan desain uji coba *Pre-Experimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*.



Gambar 2 *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- 01 : Hasil pretest peserta didik sebelum diberi media pembelajaran
- X : Treatment yang diberikan berupa media pembelajaran permainan *Truth and Dare*
- 02 : Hasil Posttest peserta didik sesudah diberi media pembelajaran

Jenis desain *One Group Pretest-Posttest Design* dilakukan dengan memilih sampel menggunakan purposive sampling agar sampel yang diambil sesuai dengan kriteria peneliti dan dapat memberikan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Pemilihan dilakukan secara random dengan memilih populasi di kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat.

Produk yang dihasilkan merupakan produk pengembangan dari permainan *Truth and Dare* yang dikolaborasikan dengan materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara serta Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBN dan APBD). Permainan ini merupakan pengembangan permainan *Truth and Dare* dengan modifikasi kartu sebagai pembedanya. Permainan *Truth and Dare* menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*, kartu *Truth* berisi soal dengan jawaban “Iya” atau “Tidak”. *Point* yang diberikan juga berbeda pada setiap kartunya, pada kartu *Truth* memiliki point sebesar 50 apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sedangkan kartu *Dare* memiliki *point* 100 apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, *point* akan dikurangi sebesar 50 pada jawaban yang kurang tepat.

Kartu dan kelengkapan pada media pembelajaran permainan *Truth and Dare* ini di desain semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penunjang kelengkapan yang dibutuhkan dalam penunjang media pembelajaran permainan *Truth and Dare* diantaranya kartu *Truth*, kartu *Dare*, dadu, buku panduan, dan box simpan kartu tersebut.

Pendefinisian (Define)

Pada tahap *define* atau pendefinisian tahap ini menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari 5 langkah utama, langkah-langkah tersebut diantaranya adalah:

Tahap analisis ujung depan berdasarkan analisis ujung depan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan, penyebab dari pemahaman peserta didik pada mata pelajaran ekonomi tersebut masih kurang dikarenakan media

pembelajaran yang diterapkan yaitu PPT, LCD, Buku paket ekonomi wajib. Sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dan cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya tahap analisis peserta didik, Karakter peserta didik juga tergolong heterogen dan memiliki potensi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang lain. Akan tetapi karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung hanya satu arah maka hal tersebut membuat hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kurang dan belum mencapai ketuntasan kriteria minimal (KKM).

Tahap analisis tugas Pada pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* materi yang disampaikan dimuat secara ringkas, menarik, dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap analisis konsep dalam penelitian ini yaitu menganalisis APBN dan APBD meliputi definisi APBN dan APBD, fungsi APBN dan APBD, sumber-sumber penerimaan APBN dan APBD, dan jenis pengeluaran APBN dan APBD. Materi-materi tersebut nantinya akan dijelaskan oleh guru lalu pemahaman peserta didik akan diperkuat dengan adanya soal-soal pada media pembelajaran permainan *Truth and Dare* tersebut.

Tahap analisis rumusan masalah rumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam silabus. Analisis rumusan masalah terdiri dari beberapa bagian diantaranya Peserta didik dapat mendeskripsikan definisi dari APBN dan APBD, Peserta didik dapat menyebutkan fungsi dari APBN dan APBD, Peserta didik dapat mengidentifikasi sumber-sumber APBN dan APBD, Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis pengeluaran APBN dan APBD.





Perancangan (*Design*)


Pada tahap desain dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran. Perancangan pembelajaran dilakukan mulai dari menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menentukan materi yang tepat untuk peserta didik yaitu APBN dan APBD, menentukan format yang sesuai dengan IPTEK guna memenuhi kebutuhan peserta didik, lalu merancang desain dan tampilan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*. Selanjutnya menentukan desain dan pembuatan desain serta memperhatikan ukuran media pembelajaran supaya mudah digunakan. Peneliti juga akan memilih warna yang tepat dan menarik, merancang *font*, desain, *icon*, dan jenis kertas yang akan digunakan. Pada media pembelajaran ini dicetak dengan kertas berjenis *Artpaper* dengan ukuran 8,89 cm × 6,35 cm. Warna yang digunakan dalam kartu *truth* dan kartu *dare* berbeda, jika kartu *truth* disajikan dengan warna dominan hitam sedangkan kartu *dare* disajikan dengan warna dominan hijau pastel. Komponen dalam media pembelajaran permainan *Truth and Dare* meliputi kartu *truth*, kartu *dare*, buku panduan, *cover* kartu *truth*, *cover* kartu *dare*, dadu, dan tempat penyimpanan.

Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan pada tahap ini merupakan tahap penilaian dan perbaikan yang dilakukan oleh para ahli. Media pembelajaran permainan *Truth and Dare* meliputi telaah dan validasi materi, efektivitas, dan praktis yang dilakukan oleh Drs. Norida Canda Sakti, M.Si. telaah dan validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Fajar Arianto, S.Pd, M.Pd. dan telaah dan validasi ahli evaluasi yang dilakukan oleh Retno Mustika Dewi, S.Pd, M.Pd. berikut tabel hasil revisi yang telah dilakukan

Tabel 1.
 Hasil revisi ahli media dan evaluasi

	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Revisi Media		
	<p>Ketentuan bermain tidak dijelaskan secara rinci</p>	
	<p>Kunci jawaban pada kartu <i>Truth</i> tidak dicantumkan pada buku pedoman</p>	

	<p>Kunci jawaban pada kartu <i>Dare</i> tidak dicantumkan pada buku pedoman</p>	
	<p>Anggaran pendapatan dan belanja negara harus dijadikan sebagai dasar dalam menentukan rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam jangka tahun tertentu. Dalam ilustrasi tersebut merupakan fungsi APBN sebagai ...</p>	<p>Penyusunan APBN harus dijadikan sebagai dasar dalam menentukan rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam jangka tahun tertentu. Hal tersebut merupakan penerapan dari fungsi...</p>
Revisi Evaluasi	<p>Saluran dana yang digunakan untuk pemerataan kemampuan keuangan antar daerah dalam pelaksanaan desentralisasi adalah ...</p>	<p>Dana pengembangan UMKM merupakan dana yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar daerah. Dana pengembangan UMKM merupakan salah satu contoh dari...</p>
	<p>Pemerintah merancang penerimaan negara yang lebih tinggi dibandingkan dari pengeluaran. Hal tersebut menunjukkan pemerintah mengambil kebijakan ...</p>	<p>Kementrian keuangan (Kemenkeu) sepanjang bulan januari 2021 mencatat rancangan realisasi penerimaan negara pada tahun 2021 sebesar Rp 100,1 T dan rancangan realisasi pembiayaan sepanjang tahun 2021 sebesar Rp 165,9 T. Langkah yang diambil kementrian keuangan (kemenkeu) dalam merencanakan RAPBN berdasarkan pada kebijakan...</p>
	<p>Sumber pendapatan daerah didapatkan dari beberapa komponen, dibawah ini yang bukan tergolong sumber-sumber pendapatan daerah ialah ...</p>	<p>Hasil pemanfaatan sumber daya alam seperti kehutanan, perikanan, dan pertambangan umum merupakan salah satu kategori dalam penerimaan pendapatan daerah atau yang biasa disebut dengan ...</p>
<p>Sumber: Data diolah oleh peneliti</p>		

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Dalam perbaikan produk tersebut dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari masing-masing ahli media, kemudian direvisi oleh peneliti lalu dilanjutkan dengan mengirimkan kembali draft produk yang telah diperbaiki, sehingga dalam tahap telaah dan

revisi dilakukan pengiriman produk sebanyak 2×. Sehingga produk yang dihasilkan benar-benar telah layak dan telah di *accepted* oleh masing-masing ahli.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dalam data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi, respon peserta didik, pretest, dan posttest. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan telaah yang dilakukan oleh para ahli yang dijadikan pedoman dalam perbaikan produk. Analisis hasil belajar peserta didik menggunakan ketuntasan klasikal dengan nilai >75 dengan kategori efektif (Riduwan, 2013).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai pedoman dalam validasi, respon peserta didik, pretest, dan posttest dengan penjabaran sebagai berikut:

Tabel 2.
Skala likert

Kategori	Skor
Sangat buruk	1
Buruk	2
Sedang	3
Baik	4
Sangat baik	5

Sumber : (Riduwan, 2013)

Selanjutnya hasil skor tersebut akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Rumus prosentase kelayakan:

$$p (\%) = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis diperoleh prosentase yang kemudian diinterpretasikan ke dalam skor (interpretasi berdasarkan likert) berikut:

Tabel 3.
Kategori Interpretasi

Persentase (%)	kategori
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

Nilai hasil pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan perumusan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

Perbedaan hasil belajar berupa uji coba pretest dan posttest dapat diketahui dengan menggunakan analisis dibawah ini:

$$Gain\ Score = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}} \times 100\%$$

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai apabila diketahui nilai *gain score* >0.3 dengan kategori sebagai berikut diadaptasi dari (Situmorang, 2015) :

Tabel 4.
Kategori interpretasi *N-Gain*

Prosentase	Kategori
N-Gain >0,7	Tinggi
0,7> N-Gain > 0,3	Sedang
N-Gain >0,3	Rendah

Sumber : Archambault (Situmorang, 2015)

Hasil dan pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D dengan beberapa tahap pengembangan diantaranya yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Namun dalam penelitian ini hanya terbatas hingga tahap pengembangan (*Develop*), hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan finansial dan waktu penelitian.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran *Truth and Dare* yang telah direvisi selanjutnya dilakukan tahap validasi, tahap dimana pemberian nilai yang dilakukan oleh masing-masing ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran yang telah direvisi. Validasi dalam media pembelajaran ini dilakukan pada 5 komponen kelayakan diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli evaluasi, validasi efektivitas, dan validasi praktis. Hasil validasi yang diperoleh kemudian proses dan dihitung dengan rumus yang telah ada kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kategori yang telah ada (Riduwan, 2013). Berikut hasil validasi kelayakan terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare*:

Tabel 5.
Hasil validasi

Aspek	Penilaian	Prosentase	Kategori
Materi	55	100%	Sangat Layak
Media	295	98,3%	Sangat Layak
Evaluasi	237,1	79%	Layak
Efektivitas	55	100%	Sangat Layak
Praktis	55	100%	Sangat layak
Rata-rata	139,4	95,46%	Sangat layak

Sumber: Data diolah oleh penelitian

Pada tabel 5 menjelaskan hasil validasi yang telah dilakukan dengan hasil sebesar 95,46% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi tersebut telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga media pembelajaran *Truth and Dare* sangat layak sebagai media pembelajaran permainan.

Tahap Uji Coba

Setelah dilakukan validasi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik di kelas XI IIS 4 dengan kemampuan peserta didik yang heterogen. Sebelum peserta didik melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*, peserta didik terlebih dahulu menyelesaikan lembar pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya guru mendampingi melakukan proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*. Setelah selesai peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, dilanjutkan dengan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare*.

Setelah dilakukan analisis terhadap respon dan hasil *pretest-posttest* peserta didik diperoleh data diantaranya: Hasil angket respon peserta didik diperoleh rata-rata perhitungan sebesar 98,2% sehingga respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare* dinyatakan sangat baik dan sangat layak. Dari hasil perhitungan soal pretest dan posttest yang kemudian diproses untuk mendapatkan *N-Gain* rata-rata yang didapatkan sebesar 0,71 dengan kategori “Tinggi”.

Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat sangat layak sesuai dengan analisis pada uji telaah dan validasi ahli yang telah dilakukan, tingkat respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran permainan *Truth and Dare*, hingga hasil belajar peserta didik yang mengalami kenaikan cukup signifikan setelah pengimplementasian media pembelajaran permainan *Truth and Dare*. Sesuai dengan penelitian oleh Cahyaningrum and Lutfiati (2020) “Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Sama dengan penelitian oleh Barclay, dkk (2011) Hasil dari penelitian tersebut adalah dapat meningkatkan nilai siswa secara signifikan.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil temuan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan metode penelitian 4D oleh Thiagarajan, mendapatkan hasil : 1) kelayakan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* sangat layak berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dengan rata-rata sebesar 95,64% dengan kategori “Sangat Layak”. 2) Tingkat efektivitas media pembelajaran sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak” dan tingkat praktis media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. 3) Respons peserta didik sangat positif dengan adanya media pembelajaran tersebut, dibuktikan dengan prosentase sebesar 98,2% dengan kategori “sangat layak”. 4) Media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,71 dan dapat dikatakan “Tinggi”.

Saran yang diajukan untuk penelitian selanjutnya sebaiknya pada tahap validasi media pembelajaran disarankan untuk menambahkan tahap validasi ahli bahasa hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki kualitas bahasa yang digunakan sehingga akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dan sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Referensi

- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pos.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Barclay, S. M., Jeffres, M. F., & Bhakta, R. (2011). *Educational Card Games to Teach Pharmacotherapeutics in an Advanced Pharmacy Practice Experience*. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(2), 1–7.
- Cahyaningrum, D. L., & Lutfiati, D. (2020). Kelayakan Media Truth Or Dare Pada Materi Perawatan Kulit Wajah Berjerawat Dengan Teknologi Kelas Xii Di Smkn Tata Kecantikan. *Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id*, 9(2).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/33706>
- Dafitdoff, J. (1991). *Cognition Through Corol*. Mit press.
- Hakim, L., Subroto, w T., & Kurniawan, R. Y. (2015). *Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School*. *International Journal of Control Theory and Application*, 8(4), 1645–1646.
- Pintari, G. T. M., & Koch, V. (2010). Fruit and vegetable playing cards: Utility of the game for nutrition education. *Emerald Insight*, 40(1), 74–80.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/00346651011015944>
- Prafianti, R. A. (2015). *Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. Universitas Negeri Surabaya.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3).
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8900>
- Qurrota'aini, S. S., & S, S. (2013). Pocketbook As Media Of Learning To Improve Students' Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 11, 68–75.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- riza yosi kurniawan. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia untuk Meningkatkan Mutu dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia VIII*.
- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Rusdiana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukasi Untuk Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11, 15–16.
- Sadiman Arief. (2010). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Saifudin, A. (2018). *N. Reabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar
- Sari, N. I. P. (2015). Pengembangan Media Kartu Cepat Terhadap Hasil Belajar Materi Ekonomi BUMN. *Jurnal Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Surabaya*, 8, 141–152.
- Setiawan, E. (2010). Pengaruh Penerapan Model TGT dengan Media Chem-Card Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X pada Pembelajaran Tata Nama Senyawa. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <http://repository.upi.edu>
- Situmorang, R. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekresi Manusia. *EduBio Tropika*,

3, 87–90.

Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana.

Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IBM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13, 34–49.