

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS X OTKP 1 DI SMKN 1 JOMBANG

Indah Nurhayati

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email:indahnurhayati@mhs.unesa.ac.id

Durinta Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare*, menganalisis kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Truth or Dare* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang telah dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan 4D yang terdiri 4 tahap yaitu *define, design, develop dan disseminate* saja. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa dari kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang. Media pembelajaran *Truth or Dare* divalidasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media dan diujicobakan terbatas pada 20 siswa. Instrumen penelitian berupa lembar validasi materi, media dan respon siswa, sedangkan untuk skala penilaian validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dan respon siswa menggunakan skala guttman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* ini hanya sampai pada tahap *develop* saja, dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti. Hasil persentase dari ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat kuat, hasil persentase ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat kuat, dan hasil persentase respon siswa sebesar 94% dengan kategori sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas X OTKP 1 SMKN 1 Jombang.

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

Abstract

This study aimed to describe the process of developing *Truth or Dare* learning media, to analyze the feasibility of *Truth or Dare* learning media and to know the students' responses to *Truth or Dare* learning media in the General Administration of X OTKP 1 class at SMKN 1 Jombang that has been developed. This development research uses 4D which consists of four stages *define, design, develop and disseminate*. However, this study limited the discussion only to the development stage. The research subjects were 20 students from class of X OTKP 1 in SMKN 1 Jombang. *Truth or Dare* learning media was validated by 2 material experts, 2 media experts and tested only for 20 students. The instrument of material validation sheet, media, and students responses, while for the scale of validation rating material experts and media experts used a likert scale and students' responses used the adapted guttman scale. The percentage results from material experts was 94% with very strong category, the percentage of media experts was 89% with very strong category, and the results of the percentage of students' responses was 94% with very strong category. Thus, it can be concluded that the *Truth or Dare* learning media was suitable to be used in learning activities in X OTKP 1 class of SMKN 1 Jombang.

Keywords: Development of Learning Media, *Truth or Dare*, General Administration

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu faktor yang penting dalam menunjang kehidupan manusia dimasa mendatang. Peran pendidikan di dalam kehidupan manusia adalah untuk menciptakan manusia yang berkualitas, memiliki potensi dan dapat berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Karena itu dengan adanya pendidikan dalam kehidupan manusia diharapkan dapat mempermudah manusia dalam mengembangkan kemampuan, kreativitas

dan pola berfikirnya. Kesadaran akan pentingnya pendidikan, membuat pemerintah berusaha terus-menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum-kurikulum yang ada. Dengan adanya peningkatan mutu pendidikan secara langsung akan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih baik. Oleh sebab itu upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan dengan baik untuk menghadapi tuntutan

globalisasi yang selalu ada dalam setiap kehidupan manusia.

Disamping itu pendidikan merupakan suatu proses yang tujuannya untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan selanjutnya akan membawa perubahan pada dirinya sendiri yang nantinya akan berfungsi secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2015:3) . Menurut Ahmadi (2014:37)“Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup dan memiliki tujuan mengoptimalkan pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memerankan hidup secara tepat”.

Sekolah adalah lembaga pendidikan secara formal yang memiliki fungsi penting untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa dan membangun siswa menjadi lebih baik dengan segala potensi yang dimiliki sehingga mampu mencapai keberhasilan belajar. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis jenjang pendidikan formal yang orientasinya adalah agar dapat memberikan bekal, keterampilan dan pengalaman siap bekerja untuk peserta didik. Fungsi Sekolah SMK adalah untuk mendidik anak memasuki dunia lapangan kerja sesuai dengan keinginan, kemampuan dan pendidikan kejuruan yang diikuti atau untuk mengikuti pendidikan keahlian pada tingkat pendidikan tinggi (Sardiman, 2011:65).

SMK Negeri (SMKN) 1 Jombang merupakan sekolah menengah kejuruan yang banyak diminati oleh peserta didik di daerah Jombang dengan memiliki akreditasi A, menggunakan sistem kurikulum 2013 edisi Revisi 2017 dan meraih berbagai apresiasi dan prestasi. Lokasi SMKN 1 Jombang ini berada di Jalan Dr. Sutomo No.15, Kota Jombang. SMKN 1 Jombang mempunyai 6 Program Keahlian, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Multimedia, Bisnis Daring dan Pemasaran, Perbankan dan Keuangan Mikro, Perhotelan, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran.

Tercapainya tujuan pendidikan dari sistem pendidikan tentu ada beberapa komponen yang membantu tujuan tersebut. Komponen-komponen tersebut antara lain peserta didik, pendidik atau guru, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, sarana, dan prasarana. Semua komponen tersebut sangat menentukan kelancaran pelaksanaan dan keberhasilan pendidikan atau pembelajaran (Ahmadi, 2014:79).

Menurut Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang berisi rangkaian materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pola berfikirnya dalam

belajar”. Menurut Asyhar (2011:8) “Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi dari satu sumber ke sumber lainnya, dengan adanya proses tersebut terciptalah suasana belajar yang kondusif dan peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Media *Truth or Dare* merupakan salah satu permainan berbentuk kartu yang bertujuan untuk mencari jawaban pada kartu tersebut. Media pembelajaran *Truth or Dare* ini termasuk kedalam jenis media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan. Media permainan *Truth and Dare* adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani (Munawarah, Amsal & Nurbayani:2017).

Menurut Piranti (dalam Rizqiyah:2018) permainan *Truth or Dare* telah ada sejak tahun 1712 di Yunani dengan satu varian pertanyaan dan perintah, dengan membutuhkan setidaknya lebih dari dua pemain. Pemain diberikan pilihan antara menjawab jujur atau melakukan keberanian atas tantangan yang diberikan oleh pemain lain. Permainan ini sangat populer dikalangan remaja. Permainan *Truth or Dare* ini peneliti adopsi dari permainan kartu, dimana menurut KBBI 1990 kartu merupakan kertas persegi panjang yang agak tebal untuk berbagai keperluan. Sementara itu menurut William (dalam Rajasa:2015) kartu termasuk dalam jenis media visual yaitu pada teknologi cetak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) menyatakan bahwa media kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 1 Jombang dengan guru mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 yaitu Bapak Nardi diperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan antara lain papan tulis, LCD, power point & video yang diakses melalui youtube serta penyampaian materi yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru belum efektif, hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa diperoleh persentase sebesar 57,1% menjawab bahwa penyampaian materi tidak mudah dipahami oleh siswa, sedangkan persentase sebesar 42,9% menjawab bahwa penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa. Dari hasil tersebut dapat diketahui, siswa tidak sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut terjadi karena pengaruh jam belajar yang penuh terkadang membuat siswa juga merasa jenuh, bosan dan capek. Sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh siswa diperoleh

persentase sebesar 22,9% siswa menjawab tidak membosankan, sedangkan 77,1% siswa menjawab penyampaian materi pembelajaran dikelas membosankan. Selain itu, media pembelajaran yang dipakai di kelas menurut siswa kurang menarik. Terbukti dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa persentase sebesar 17,1% siswa menjawab bahwa media pembelajaran yang dipakai di kelas menarik dan 82,9% siswa menjawab bahwa media pembelajaran yang dipakai di kelas kurang menarik. Sehingga dalam pembelajaran materi yang akan disampaikan perlu dirancang dengan menarik, kreatif dan bervariasi agar siswa tertarik pada materi dan mudah dalam memahami, menghafal, dan menguasai materi tersebut.

Media Pembelajaran *Truth or Dare* ini nantinya akan dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* karena media *Truth or Dare* ini cara pembuatannya simple, praktis dan cara permainannya mudah. Sesuai dengan media permainan *Truth and Dare* yang dikembangkan sebelumnya oleh Attaqiana, Saptorini, & Binadja (2016) yang menunjukkan bahwa media permainan *Truth and Dare Bervisi Sets* dinyatakan praktis dan efektif untuk pembelajaran untuk pembelajaran karena 35 dari 42 siswa dapat mencapai nilai test diatas kriterria ketuntasan minimal (\geq predikat B) pada hasil post test dan hasil angket motivasi belajar siswa sebanyak 41 dari 42 memperoleh skor lebih tinggi dari 51 dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Meilan, Rohiat, & Amir (2017), penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kimia menggunakan media *Truth and Dare* memiliki beberapa kelebihan dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan hidup sehingga siswa semakin termotivasi untuk belajar.

Mata pelajaran yang diajarkan pada Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran salah satunya adalah mata pelajaran Administrasi Umum. Dalam Pengembangan media yang dilakukan, peneliti memilih Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja. Kompetensi dasar ini sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena dengan mempelajari materi tersebut siswa dapat mengetahui bagaimana proses dan cara berkomunikasi di tempat kerja dengan baik. Dengan adanya pengetahuan tersebut sangat membantu siswa pada saat mereka masuk kedunia kerja. Selain itu Kompetensi Dasar ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ketika kita melakukan komunikasi dengan orang lain. Peneliti memilih Kompetensi Dasar tersebut karena materi pokok yang harus dipahami oleh siswa banyak, sedangkan siswa memiliki kendala kurang memahami materi yang disampaikan, jadi dalam penyampaiannya materi harus disusun dengan

menggunakan media pembelajaran yang menarik agar mudah dimengerti oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* 1 di SMKN 1 Jombang; 2) menganalisis kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare*; 3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Truth or Dare* pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang telah dikembangkan.

Sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang meliputi 4 tahap yaitu define, design, develop dan disseminate (Sugiyono, 2016:297). Kompetensi Dasar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* ini adalah siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang berjumlah 20 siswa.

Instrumen lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Skala Likert

Penilaian	Nilai/ Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan (2016:13)

Sedangkan angket respon siswa menggunakan skala guttman yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian Angket Respon Siswa

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2016:17)

Teknis analisis data adalah suatu cara pengolahan data yang telah diperoleh, kemudian data yang telah diolah

akan mendapatkan hasil dan kesimpulan dari pengembangan yang telah dilakukan. Beberapa teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti antara lain: 1) Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media; 2) Analisis Respon Siswa. Hasil perolehan data dari lembar validasi tersebut akan dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:13)

Hasil persentase kelayakan Materi dan Media Pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan. Berikut adalah kriteria interpretasi skor materi, media dan respon siswa:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi Skor Materi, Media dan Respon Siswa

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Sedangkan analisis respon siswa merupakan data yang diperoleh dari lembar angket respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang, yang akan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab Ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:17)

Berdasarkan analisis data, validasi materi, media dan respon siswa dikatakan layak apabila memenuhi kriteria persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Media pembelajaran *Truth or Dare* pada mata pelajaran Administrasi Umum Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja ini dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dikelas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D

yang dikembangkan oleh Thiagaradjan (Trianto, 2014:232). Berikut ini pemaparan dari peneliti mengenai hasil pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang.

Tahap pertama yang dilakukan adalah Pendefinisian (*Define*) menunjukkan bahwa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang dalam pembelajaran yang berlangsung membutuhkan media pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), peneliti membuat design kartu *Truth or Dare* dan Koin permainan menggunakan CorelDraw X5. Pemilihan warna kartu dan koin *Truth* lebih dominan ke warna merah dan *Dare* lebih dominan ke warna toska. Kartu *Truth or Dare* dibuat menggunakan kertas AP 260 berukuran 8 x 5,5 cm, sedangkan koin permainan *Truth or Dare* dibuat menggunakan kertas *sticker glossy* dengan diameter 3,1 cm, serta buku petunjuk permainan berukuran A6, untuk cover dibuat menggunakan kertas AP 210, sedangkan isi buku petunjuk permainan dibuat menggunakan kertas AP 150 yang berukuran sesuai kertas A6 yang berisi kompetensi dasar, indikator Pencapaian, materi Pokok, langkah-langkah permainan, jumlah pemain, perlengkapan, soal dan jawaban kartu *Truth or Dare*. Pertanyaan KD 3.10 Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja dan 4.10 Melakukan Komunikasi di Tempat Kerja disusun dari buku Administrasi Umum Kelas X. Penyusunan soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Soal pada kartu *Truth* disusun berupa soal pilihan ganda yang membutuhkan pilihan jawaban “ya atau tidak” dan soal kartu *Dare* berupa soal uraian yang membutuhkan jawaban “penjelasan” disertai dengan argumentasi.

Tahap yang ketiga yaitu Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah diperbaiki sesuai dengan saran ahli validator baik materi maupun media, dimana validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli jurusan Teknik Informatika di Universitas Negeri Surabaya, dan guru ahli jurusan Multimedia di SMKN 1 Pasuruan, validasi media ini dilakukan guna untuk melakukan pengoreksian, penilaian serta memberikan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi materi dilakukan oleh dua validator untuk memberikan saran dalam memperbaiki tanda baca dan ketikan karena masih ada beberapa yang kurang benar. Selanjutnya untuk validasi media dilakukan oleh dua validator yang memberikan saran perbaikan pada koin permainan kurang menarik dan kurang berat, tata letak pada buku petunjuk masih kurang rapi, tabel pada buku petunjuk kurang bagus atau benar karena beda halaman

tidak terdapat header atau kepala tabel, font yang digunakan tidak sama dan ukuran font disamakan dengan halaman depan agar lebih mudah terbaca. Setelah media dinyatakan layak, selanjutnya diujicobakan terbatas kepada 20 siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang dipilih secara acak dari jumlah 35 siswa.

Tahap yang terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*), namun dalam tahap ini penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) saja dan ujicoba penelitian ini tidak dilakukan secara keseluruhan di seluruh kelas X OTKP SMKN 1 Jombang, akan tetapi hanya di lakukan di kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang dengan jumlah 20 siswa. Alasan lain adalah adanya keterbatasan waktu, tenaga serta biaya peneliti.

Kelayakan Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Kriteria kelayakan media berpedoman pada kriteria-kriteria yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:219-220) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknis.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sesuai dengan kriteria skor kelayakan menurut Riduwan, (2016:15), sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Truth or Dare* dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 89% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sesuai dengan skor kelayakan menurut Riduwan (2016:15), sehingga media pembelajaran *Truth or Dare* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil serupa juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Rizqiyah (2018) yaitu media pembelajaran permainan *Truth and Dare* yang telah dikembangkan hasil validasi materi mendapatkan hasil persentase keseluruhan sebesar 78% dan termasuk dalam kategori layak, sedangkan hasil validasi media mendapatkan hasil persentase sebesar 88,9% dan termasuk dalam kategori layak.

Adapun rekapitulasi hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validasi	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Ahli Materi	94%	Sangat Kuat
2	Ahli Media	89%	Sangat Kuat
3	Rata-rata	92%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Tabel rekapitulasi tersebut hasil persentasenya sebesar 92% dengan kriteria interpretasi “sangat layak” sesuai dengan skor kelayakan menurut Riduwan (2016:15) yang mengatakan bahwa analisis ahli materi dan ahli media dikatakan layak apabila memenuhi kriteria persentase sebesar $\geq 61\%$.

Kesimpulan hasil validasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pendukung untuk melakukan review dan mengukur tingkat pemahaman siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Attaqiana, Saptorini, & Binadja:2016) bahwa media permainan *Truth and Dare* dapat digunakan untuk memotivasi belajar siswa.

Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Hasil respon siswa didapatkan melalui lembar respon siswa yang dilakukan pada siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang sebanyak 20 siswa. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* diperoleh nilai sebesar 94% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”, sehingga media pembelajaran *Truth or Dare* mendapatkan respon yang baik dari siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2012) bahwa hasil respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran kartu pintar mendapatkan respon sangat baik dengan presentase sebesar 95,27%. Selain penilaian melalui angket yang berupa pilihan jawaban “ya atau tidak” menurut Riduwan (2016:17), siswa juga memberikan komentar umum sebagai perbaikan. Beberapa komentar umum dan saran yang diberikan antara lain: Media yang digunakan sangat menarik dan mudah dimengerti dengan media belajar ini teman-teman menjadi lebih semangat, Metode yang diberikan memberikan pembelajaran yang membuat kami

bersemangat dan menjadikan giat belajar, media dalam menyampaikan materinya menarik tidak membosankan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Amaliyah (2018) bahwa “Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan untuk membuat media pembelajaran menarik. Media pembelajaran yang menarik akan memberikan kemudahan guru dalam meningkatkan motivasi dan siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran”.

Dengan hasil rekapitulasi respon siswa tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran khususnya Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* menggunakan model pengembangan 4D yang telah dikembangkan oleh peneliti meliputi tahap Pendefinisian Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan saja dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya serta belum diujicobakan dalam sidang skripsi. Setelah media pembelajaran *Truth or Dare* divalidasi dan dikatakan layak oleh validator, kemudian media tersebut dapat digunakan pada proses pembelajaran yang diujicobakan terbatas pada 20 siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang yang telah menjadi subjek penelitian.

Hasil kelayakan materi pada pembelajaran *Truth or Dare* diperoleh nilai 94% dengan kriteria interpretasi Sangat Kuat yang dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran dan untuk media diperoleh nilai 89% dengan kriteria interpretasi Sangat Kuat yang dapat dikategorikan layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* sudah layak dan dapat digunakan sebagai media tambahan dan variasi dalam pembelajaran.

Respon siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang terhadap pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* menunjukkan hasil rekapitulasi sebesar 94% dengan kriteria Sangat Kuat dan dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* sudah layak dan bisa digunakan sebagai media tambahan dan variasi dalam pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* pada mata pelajaran Administrasi Umum sebagai berikut:

- 1) Adanya pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* ini diharapkan guru dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran *Truth or Dare* mata pelajaran Administrasi Umum selain Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja.
- 2) Media *Truth or Dare* dapat digunakan sebagai media pendukung saat pembelajaran agar suasana di kelas menyenangkan dan membuat siswa aktif.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja, sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dilakukan sampai pada tahap penyebaran.
- 4) Agar penelitian selanjutnya dalam buku permainan ada petunjuk bermain, keterangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Lutvia. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan.” 6(3): 144–149.
- Ahmadi, Rulam. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amaliyah, Nurul. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Uno Card Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI Administrasi Perkantoran Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.” 6(2): 102-110.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Attaqiana, Mita Rosyda, Saptorini, and Achmad Binadja. (2016). “Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Bervisi SETS Guna Memotivasi Belajar Siswa.” 10(2): 1798–1806.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Proses Belajar Menajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Imam. (2012). “Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun Di Smk Negeri 1 Ngawi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 1(2): 1–10.
- Meilan, Wise, Salastri Rohiat, and Hermansyah Amir. (2017). “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card Dan Truth and Dare.” 1(1): 39–43.

- Munawarah, Amsal, A., & Nurbayani. (2017). Keefektifan Media Truth and Dare Berbasis E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Senyawa Karbon di SMA Negeri 1 Woyla, *Proceeding Seminar Nasional MIPA III*, 3, 33-39.
- Rajasa, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Begambar Pengenalan Sinyal Wasil Dalam Permainan Bola Basket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizqiyah, Nisrina Anisatur. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya." 6(3): 277-281.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Media Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.