

PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE* BOARD GAME BERBASIS *FOOD ADVENTURE* DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Inggrid Novia Prahesti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
inggrid.19121@mhs.unesa.ac.id

Mintohari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mintohari@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar sambil bermain bersama kelompok merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi setiap anak. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media yang bernama *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dihasilkan, yaitu meliputi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah direduksi menjadi tujuh tahapan. Subjek penelitian ini ialah siswa-siswi kelas V dan guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya. Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dinilai sangat praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori peningkatan sedang serta diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 92,4% dari perolehan angket respon siswa dan 91,6% dari perolehan angket respon guru. Media ini juga telah melalui tahap revisi dan validasi sehingga diperoleh persentase kevalidan materi sebesar 90,9% dan kevalidan media sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: Media; *Truth or Dare* Board Game; Sistem Pencernaan Manusia

Abstract

Learning activities while playing with groups is a very fun thing for every child. This has led researchers to develop a media called Truth or Dare Board Game based on Food Adventure for learning the human digestive system. This research aims to assess the feasibility of the resulting media, including validity, practicality, and effectiveness aspects. The type of research conducted is Research and Development using the Borg & Gall development model, which has been reduced to seven stages. The research subjects are fifth-grade students and teachers from SDN Jambangan I/413 Surabaya. The Truth or Dare Board Game based on Food Adventure media is considered highly practical and effective in improving student learning results, as evidenced by an average N-Gain score of 0.60, categorized as a moderate improvement. Additionally, the media obtained a practicality percentage of 96.5% in a small-scale test, 92.4% based on students questionnaire responses, and 91.6% based on teacher questionnaire responses. The media has also undergone revision and validation stages, resulting in a material validity percentage of 90.9% and media validity of 86%, both categorized as highly valid. Therefore, it can be concluded that the Truth or Dare Board Game based on Food Adventure media is highly suitable for use as a learning media which capable to improve understanding and student learning results for the topic of the human digestive system.

Keywords: Media; *Truth or Dare* Board Game; Human Digestive System

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang memuat beberapa elemen penting, diantaranya yakni pendidik, peserta didik, materi, metode pembelajaran, sumber belajar, serta media pembelajaran. Dalam hal ini, hendaknya pendidik mampu dalam mengimplementasikan model, metode, teknik, maupun

strategi yang tepat dalam pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Nurdyansyah (2019: 44) yang menyatakan bahwa, ketepatan dalam mengaplikasikan media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Menurut Kristanto (2016: 6), segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga mampu membangkitkan antusiasme, minat, daya pikir, dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan belajar dapat disebut sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, sebagai seorang pendidik hendaknya mampu dalam mewujudkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya yakni dapat dilakukan melalui permainan.

Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi setiap anak. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran inovatif dirasa menjadi suatu hal yang cukup efektif guna meningkatkan minat serta motivasi belajar pada anak (Wulandari *et al.*, 2020: 128). Melalui adanya permainan, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan harapan kegiatan tersebut mampu mengusir rasa penat serta menghilangkan suasana kebosanan dalam lingkungan belajar.

Dorothy (dalam Simon, 2007: 8) mengemukakan bahwa, terdapat beberapa bentuk permainan yang cocok untuk digunakan pada siswa di sekolah dasar, yakni meliputi permainan eksplorasi, permainan energik, permainan kemahiran, permainan sosial, permainan imajinatif, dan *puzzle*. Permainan-permainan tersebut sangat tepat untuk diimplementasikan pada peserta didik di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik mereka yang memiliki rasa ingin tahu begitu tinggi, senang mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitar, serta ingin mencoba banyak hal-hal baru. Oleh karena itu, sebuah permainan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya yakni pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Menurut Hisbullah & Selvi (2018: 1), mata pelajaran IPA memiliki karakteristik yang khas. Para ahli mengungkapkan bahwa, dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, hendaknya terwujud keterlibatan peserta didik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif (Hisbullah & Selvi, 2018: 4). Senada dengan hal tersebut, penerapan Kurikulum 2013 juga mengacu pada model pembelajaran inkuiri, dimana peserta didik diharapkan mampu untuk berpikir secara kritis dan kreatif sehingga dapat mengeksplorasi alam dan sekitarnya.

Chan (2017: 107) menyatakan bahwa, proses pembelajaran IPA mengedepankan adanya pengalaman konkret guna mengembangkan kompetensi peserta didik agar mereka mampu dalam melakukan eksplorasi serta memahami kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPA diajarkan untuk menemukan dan mengimplementasikan sesuatu sehingga hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman secara lebih mendalam terkait keadaan alam yang ada disekitar. Berdasarkan pendapat-pendapat

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan yang mampu menyajikan aspek visual dengan berbasis petualangan dirasa begitu cocok bagi pembelajaran IPA di sekolah dasar karena media visual dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya dapat diketahui beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Dari hasil wawancara tersebut dapat diperoleh penjelasan bahwasannya, peserta didik penalarannya masih begitu lemah apabila hanya diberikan pengetahuan berupa teori saja. Selain itu, beliau juga mengungkapkan bahwa, daya tangkap peserta didik akan lebih cepat apabila mereka turut berperan langsung dalam proses pembelajaran, misalnya saia dapat dilakukan melalui permainan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan, pada media ini disajikan sebuah permainan yang dikemas dalam bentuk petualangan sehingga banyak disukai oleh peserta didik. Materi pembelajaran IPA yang dibahas dalam media permainan ini yaitu mengenai materi sistem pencernaan pada manusia bagi siswa kelas V sekolah dasar. Materi tersebut dipilih karena terinspirasi dari banyaknya masalah kesehatan yang menyangkut sistem pencernaan manusia dan ternyata masih banyak orang yang sering menyepelekan sehingga hal tersebut mengakibatkan penyakit menjadi tak kunjung sembuh. Oleh sebab itu, materi ini begitu penting untuk diajarkan pada siswa kelas V sekolah dasar.

Salah satu permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* dipilih untuk dikembangkan karena permainan ini sudah cukup familiar dan menarik dikalangan anak-anak hingga remaja. Selain itu, permainan *Truth or Dare* juga sering dimainkan bersama dengan teman sebaya sehingga permainan ini dianggap lebih mudah dalam meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik (Fanny, 2021: 110).

Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang cara bermainnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan dua macam kartu, yakni kartu "*Truth*" yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti "Kebenaran" dan kartu "*Dare*" yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti "Keberanian". Sesuai dengan maknanya, maka dua macam kartu tersebut juga memiliki ciri khas yang berbeda, dimana kartu "*Truth*" berisikan pertanyaan yang

membutuhkan opsi jawaban “Benar” atau “Salah”, sedangkan pada kartu “Dare” berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa uraian atau penjabaran dengan disertai alasan yang logis (Hibra & Soejoto, 2016: 3).

Dalam hal ini, peneliti akan mencoba untuk melakukan terobosan baru, yakni dengan merancang sebuah media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*, dimana akan disajikan sebuah papan permainan yang menampilkan gambar visual berupa alur perjalanan makanan dalam melewati organ-organ di dalam sistem pencernaan manusia. Kemudian, kartu pertanyaan *Truth or Dare* dijadikan sebagai tantangan yang harus dilewati oleh para pemain guna menyelesaikan petualangan dalam proses pencernaan manusia.

Penggunaan media *Truth or Dare* mampu mendorong peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, sebab melalui media *Truth or Dare* aktivitas pembelajaran di kelas dapat berjalan secara interaktif sehingga tercipta suasana belajar menjadi lebih hidup, efektif, dan menyenangkan (Tarigan & Saskia, 2019: 87). Maka dari itu, melalui adanya media *Truth or Dare* diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat untuk belajar sehingga nantinya dapat berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Terdapat tiga penelitian yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan permainan *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran. Pertama, penelitian oleh Daitin Tarigan dan Elma Saskia tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah”. Kedua, penelitian oleh Yi Shi, dkk. tahun 2022 dengan judul “Effect of Conventional and “Dental *Truth or Dare*” Board Game on Oral Hygiene Knowledge and Oral Hygiene Status of Preschool Children”. Ketiga, penelitian oleh Dwi Astuti, dkk. tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* (TOD) Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing”. Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare* dinyatakan layak dan praktis untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa perbedaan dalam pengembangan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dengan pengembangan media *Truth or Dare* oleh peneliti yang lainnya. Pertama, media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* ini dikembangkan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Kedua, media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* ini berisi kumpulan materi dan pertanyaan mengenai sistem pencernaan manusia. Ketiga, media

Truth or Dare Board Game berbasis *Food Adventure* ini dikemas dalam bentuk papan permainan dengan berbasis petualangan makanan dalam sistem pencernaan manusia.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan adanya penelitian pengembangan mengenai kelayakan dan keefektifan dari penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Dengan demikian, maka judul dari penelitian ini yaitu “Pengembangan Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menghasilkan produk berupa media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan sepuluh tahapan (dalam Sugiyono, 2013: 298). Namun, dalam hal ini peneliti telah mereduksi menjadi tujuh tahapan penelitian yang terdiri dari mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Hal tersebut dilakukan karena adanya suatu pertimbangan dari segi efektivitas waktu, tenaga, dan juga biaya.

Tahap pertama yang perlu dilakukan oleh peneliti ialah mencari potensi dan masalah yang terdapat di sekolah dengan cara melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya guna memperoleh informasi awal terkait potensi dan masalah yang terdapat di SDN Jambangan I/413 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa potensi yang terdapat di sekolah yaitu mengenai kompetensi guru, sarana dan prasarana, serta karakteristik siswa.

Dalam hal ini, masalah yang ditemukan oleh peneliti yakni terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu meliputi buku tematik, *Power Point* (PPT), dan video pembelajaran yang belum mampu mengorganisir karakteristik siswa untuk dapat melakukan eksplorasi juga bermain sambil belajar bersama dengan kelompok. Dengan demikian, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang mampu mengorganisir karakteristik siswa tersebut.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya. Data yang dikumpulkan pada tahap ini yaitu berupa data berisi penjelasan terkait penggunaan media pembelajaran dalam materi sistem pencernaan manusia serta bagaimana kendala yang dihadapi oleh guru juga solusi yang

didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, kegiatan wawancara juga dilakukan guna mengetahui ruang lingkup materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai sumber media.

Tahap ketiga yang perlu dilakukan adalah mendesain produk. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*, mulai dari desain papan permainan yang akan dikemas dalam bentuk petualangan makanan pada sistem pencernaan manusia dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Kemudian, juga akan dibuat desain kartu *Truth* dan *Dare* serta kartu *Fun Fact* sebagai alat pendukung dari media pembelajaran tersebut dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Tahap keempat yakni validasi produk. Pada tahap ini, dilakukan penilaian produk oleh para validator ahli. Penilaian produk dilakukan guna mengetahui kelayakan dari sebuah produk sebelum dilakukannya tahap uji coba sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna. Tahap validasi produk terdiri dari validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media sesuai dengan kriteria validator yang telah ditentukan.

Tahap kelima yang perlu dilakukan adalah revisi produk. Revisi produk dapat dilakukan setelah validator memberikan penilaian pada produk yang telah dikembangkan. Tahapan ini bertujuan guna memperbaiki produk yang telah dibuat sebelumnya agar kualitas produk menjadi lebih sempurna dan layak untuk digunakan.

Tahap keenam yang dilakukan oleh peneliti ialah uji coba produk. Tahap uji coba produk dilakukan guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan dalam penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* sebagai media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Kepraktisan media tersebut dapat diketahui melalui hasil angket yang telah diisi oleh guru dan siswa setelah menggunakan media, sedangkan keefektifan media dapat diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, tahap uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali, yakni tahap uji coba skala kecil dan tahap uji coba skala besar. Di dalam uji coba skala besar, peneliti menggunakan desain *One Group Pre-test and Post-test Design* melalui pemberian lembar *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* selama proses pembelajaran sistem pencernaan manusia.

Tahap ketujuh yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah revisi produk. Revisi produk dilakukan guna memperbaiki produk yang telah dinilai oleh guru dan siswa. Dalam penelitian ini, guru dan siswa akan

diberikan angket penilaian terkait penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh guru dan siswa, maka peneliti dapat mengetahui kelayakan dari penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*.

Terdapat tiga instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dari penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi materi dan lembar validasi media. Validator dapat menilai kevalidan melalui lembar uji validasi yang disajikan dengan menggunakan skala Likert.

2. Lembar Angket

Lembar angket yaitu lembar yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Para siswa dan guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya akan diberikan lembar pengisian angket yang disajikan dengan menggunakan skala Guttman.

3. Lembar Tes

Lembar tes merupakan lembar yang digunakan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Dalam hal ini, terdapat dua jenis lembar tes yang akan diberikan kepada 30 siswa kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya, yakni meliputi lembar *pre-test* dan lembar *post-test*. Tes yang diberikan yaitu berupa lima soal tes uraian.

Terdapat tiga analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data validasi materi dan validasi media yang telah dinilai kevalidannya oleh validator dapat dilakukan dengan menghitung nilai persentase dari skala Likert pada lembar validasi melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase nilai validasi
 f : Jumlah skor yang diperoleh
 N : Skor maksimal
 100% : Konstanta

Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dapat dinyatakan valid sebagai media pembelajaran apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ (Akbar, 2013: 41).

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* diperoleh melalui hasil angket yang telah dinilai oleh guru dan siswa setelah menggunakan media. Selanjutnya, hasil angket yang berupa skala Guttman dapat dihitung dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase nilai validasi
- f : Jumlah skor yang diperoleh
- N : Skor maksimal
- 100% : Konstanta

Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dapat dinyatakan praktis sebagai media pembelajaran apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ (Riduwan, 2012: 41).

3. Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dapat diperoleh setelah siswa mengerjakan lembar *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, data tes dianalisis dengan menggunakan nilai ketuntasan ≥ 75 . Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai } \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2007)

Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ (Arikunto, 2009: 35).

Kemudian, guna mengetahui ada tidaknya peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test*, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus analisis N-Gain, yakni sebagai berikut:

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2012)

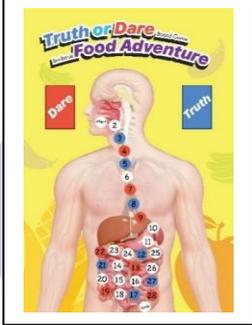
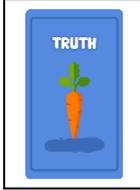
Apabila nilai N-Gain $0,30 < g < 1,00$, maka nilai *pre-test* dan *post-test* dinyatakan meningkat.

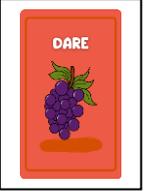
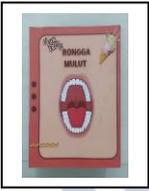
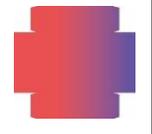
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan dan perancangan media dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil dari analisis potensi dan masalah serta hasil pengumpulan data yang telah diperoleh melalui kegiatan wawancara. Media ini juga telah melalui tahap revisi berdasarkan saran oleh validator ahli, guru, dan siswa. Adapun hasil dari pengembangan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pengembangan Media Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure

Gambar	Keterangan
 <p data-bbox="903 1160 1114 1193">Papan Permainan</p>	<p>Papan permainan berbentuk persegi panjang, berukuran 31cm x 47cm, dan dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm. Papan permainan ini menyajikan gambar visual berupa alur perjalanan makanan.</p>
 <p data-bbox="858 1529 1139 1592">Pion Karakter Makanan Unik</p>	<p>Permainan ini dijalankan oleh pion yang terbuat dari clay berukuran diameter 1cm-2cm dengan berbagai macam karakter makanan unik.</p>
Kartu Truth	
 <p data-bbox="842 1895 954 1957">Tampak Belakang</p>	 <p data-bbox="1038 1895 1139 1957">Tampak Depan</p> <p data-bbox="1184 1599 1431 2018">Kartu <i>Truth</i> berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5,5cm x 8,5cm dan dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm. Kartu <i>Truth</i> berisi pertanyaan yang membutuhkan opsi jawaban “Benar atau Salah”.</p>

Gambar		Keterangan
Kartu Dare		Kartu <i>Dare</i> berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5,5cm × 8,5cm dan dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm. Kartu <i>Dare</i> berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa uraian atau penjabaran logis.
 Tampak Belakang	 Tampak Depan	
Kartu Fun Fact		Kartu <i>Fun Fact</i> disajikan dalam bentuk kartu lipat dengan ukuran 9,5cm × 13cm. Apabila dibuka, maka ukuran dari kartu ini yaitu 38cm × 13cm. Kartu ini dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 230gsm.
 Tampak Keseluruhan	 Tampak Setelah Dilipat	
Petunjuk Permainan		Petunjuk permainan disajikan dalam bentuk kartu dengan ukuran 10cm × 13,5cm. Kartu petunjuk ini dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm.
 Tampak Belakang	 Tampak Depan	
Box Tutup		Kemasan (<i>box</i> tutup) dibuat dengan ukuran 24,5cm × 16,5cm × 3,5cm. Kemasan ini dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm.
 Desain Tutup	 Wujud Box Tutup	
Box Alas		Kemasan (<i>box</i> alas) dibuat dengan ukuran yang sedikit lebih kecil, yaitu 23,5cm × 16cm × 3,5cm. Kemasan ini dicetak dengan bahan <i>Art Paper</i> 260gsm.
 Desain Alas	 Wujud Box Alas	

Selanjutnya, langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam permainan *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* antara lain:

1. Buatlah kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 anak!
2. Pilih salah satu pion dengan karakter makanan yang kalian inginkan!



Gambar 1. Memilih Pion Karakter Makanan

3. Lakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan urutan bermain!
4. Permainan diawali oleh pemain pertama dengan meletakkan pion pada organ mulut!



Gambar 2. Meletakkan Pion pada Organ Mulut

5. Pemain dapat melempar dadu secara bergantian dan menjalankan pion sesuai dengan hasil lemparan dadu!



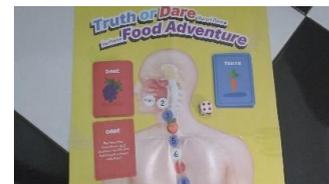
Gambar 3. Menjalankan Pion sesuai Hasil Lemparan Dadu

6. Pemain yang berhenti pada lingkaran berwarna biru, maka ia harus mengambil jenis kartu "*Truth*"!



Gambar 4. Mengambil Jenis Kartu "Truth"

7. Sedangkan pemain yang berhenti pada lingkaran berwarna merah, maka ia harus mengambil jenis kartu "*Dare*"!



Gambar 5. Mengambil Jenis Kartu "Dare"

8. Setiap pemain diberikan waktu selama ± 30 detik untuk dapat menjawab pertanyaan dari kartu-kartu tersebut!
9. Dalam menjawab pertanyaan, setiap pemain diberikan kesempatan untuk dapat mengambil kartu "Fun Fact" sebagai bantuan dengan ketentuan maksimal dua kali pengambilan!



Gambar 6. Mengambil Kartu "Fun Fact"

10. Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan benar, maka ia berhak melanjutkan perjalanan makanan lebih jauh lagi!



Gambar 7. Melanjutkan Perjalanan Makanan Menuju Lambung

11. Sedangkan pemain yang gagal dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan benar, maka ia tidak dapat melanjutkan perjalanan hingga giliran bermain selanjutnya!



Gambar 8. Belum dapat Melanjutkan Perjalanan Menuju Lambung

12. Pemain yang paling cepat dalam menyelesaikan berbagai rintangan pada organ pencernaan manusia, maka dia lah yang berhak menjadi pemenangnya!

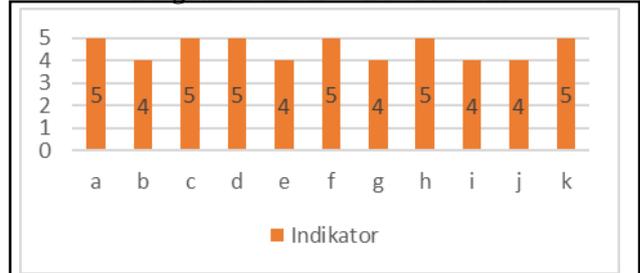


Gambar 9. Perjalanan Makanan telah Sampai di Garis Finish

Hasil Kevalidan Media

Kevalidan media Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure diperoleh melalui hasil uji validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh para validator ahli di bidang IPA dan media pembelajaran. Hasil penilaian uji validasi materi dan uji validasi media dapat disajikan pada diagram sebagai berikut:

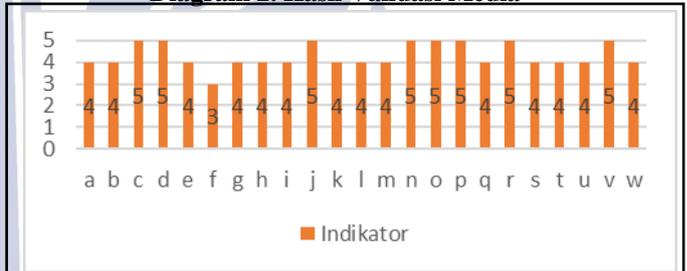
Diagram 1. Hasil Validasi Materi



- Keterangan**
- a: Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
 - b: Aktualitas materi yang disajikan
 - c: Kelengkapan cakupan soal
 - d: Variasi soal
 - e: Kedalaman soal sesuai materi
 - f: Bahasa soal mudah dipahami
 - g: Penyajian materi mudah dipahami
 - h: Keruntutan alur pikir
 - i: Kejelasan uraian soal
 - j: Kejelasan pembahasan materi
 - k: Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, maka dapat diperoleh jumlah skor sebanyak 50 dengan hasil persentase sebesar 90,9%.

Diagram 2. Hasil Validasi Media



- Keterangan**
- a: Keefisienan dalam pengembangan
 - b: Reliabilitas
 - c: Usabilitas
 - d: Dapat digunakan kembali
 - e: Ketepatan memilih media
 - f: Kejelasan petunjuk penggunaan
 - g: Variasi alat permainan
 - h: Komunikatif
 - i: Kreatif dan inovatif
 - j: Sederhana
 - k: Pemilihan jenis huruf
 - l: Ukuran huruf yang digunakan
 - m: Pengaturan jarak
 - n: Keterbacaan teks
 - o: Tampilan gambar yang disajikan
 - p: Ketepatan penempatan gambar
 - q: Keseimbangan proporsi gambar
 - r: Kesesuaian gambar yang mendukung materi
 - s: Pengaturan tata letak
 - t: Komposisi warna
 - u: Keserasian pemilihan warna
 - v: Kerapian desain
 - w: Kemenarikan desain

Berdasarkan hasil validasi media tersebut, maka dapat diperoleh jumlah skor sebanyak 99 dengan hasil persentase sebesar 86%.

Dengan demikian, maka persentase hasil validasi materi dan validasi media dapat dikategorikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Kevalidan Materi dan Media

Kevalidan	Nilai Persentase	Kriteria
Materi	90,9%	Sangat valid dan tanpa revisi
Media	86%	Sangat valid dan memerlukan sedikit revisi

Meski telah memperoleh kriteria “sangat valid”, sedikit perbaikan masih perlu dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli media. Hal ini dapat dibuktikan oleh pemberian skor 3 dengan kategori “cukup baik” pada indikator “f” diagram hasil validasi media. Hal tersebut konsisten dengan diagram hasil angket kepraktisan dari siswa pada indikator “c” yang memperoleh skor cukup rendah dibandingkan dengan indikator yang lainnya, yaitu mendapatkan skor sebanyak 26. Dengan demikian, maka perlu dilakukan perbaikan desain penulisan pada petunjuk permainan. Hasil dari perbaikan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Desain Perbaikan Petunjuk Permainan

Desain Petunjuk Permainan	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Catatan: Perubahan warna pada teks menjadi warna hitam supaya teks dapat terbaca dengan lebih jelas.	

Selanjutnya, peneliti telah melakukan uji coba skala kecil dengan melibatkan 8 siswa kelas V-B SDN Jambangan I/413 Surabaya. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dari segi penggunaan dan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperoleh hasil bahwasannya siswa mengalami kebingungan dalam memahami pertanyaan pada kartu “*Truth*” sehingga perlu dilakukan adanya perbaikan guna menyempurnakan kualitas produk yang dihasilkan. Hasil dari perbaikan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut ini.

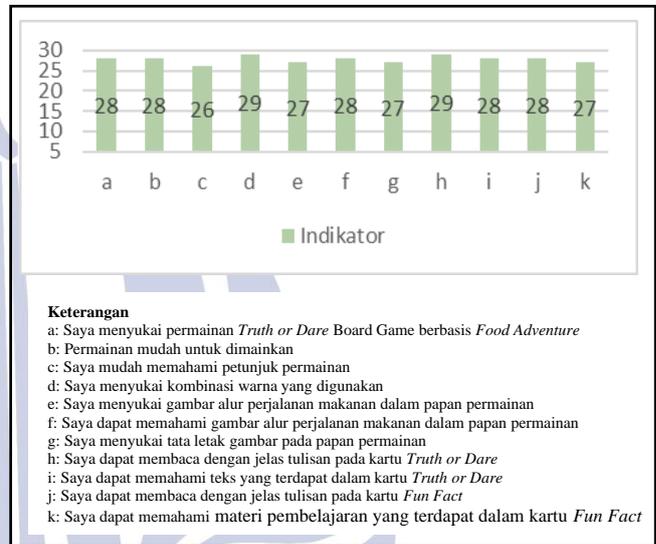
Tabel 4. Desain Perbaikan Kartu Truth

Desain Kartu Truth	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Catatan: Mengganti teks pertanyaan menjadi simbol tanda centang dan tanda silang.	

Hasil Kepraktisan Media

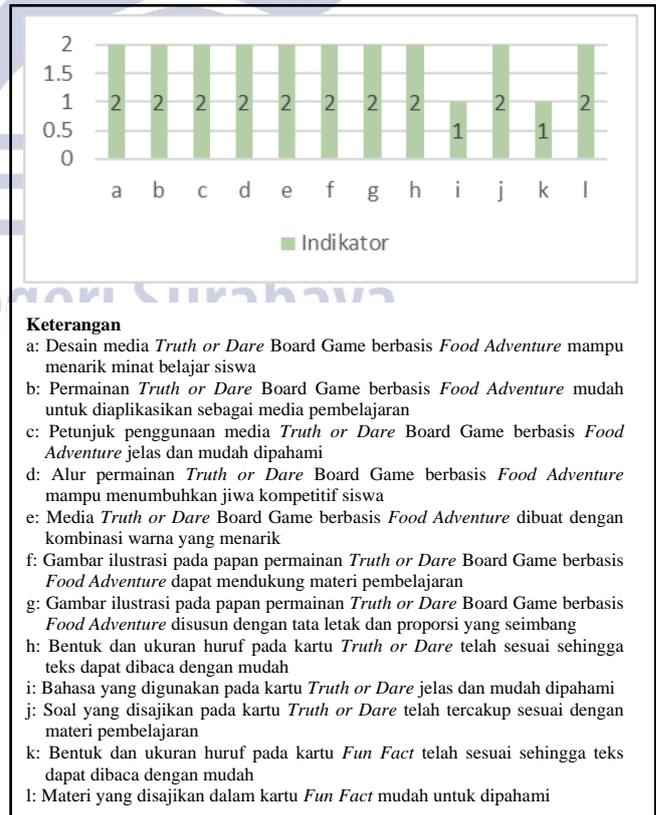
Kepraktisan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* diperoleh melalui hasil lembar angket yang diberikan kepada para siswa dan guru kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya setelah dilakukannya tahap uji coba produk. Hasil penilaian angket respon guru dan siswa dapat disajikan pada diagram sebagai berikut:

Diagram 3. Hasil Angket Kepraktisan dari Siswa



Berdasarkan hasil angket kepraktisan dari siswa, maka dapat diperoleh jumlah skor sebanyak 305 dengan hasil persentase sebesar 92,4%.

Diagram 4. Hasil Angket Kepraktisan dari Guru



Berdasarkan hasil angket kepraktisan dari guru, maka dapat diperoleh jumlah skor sebanyak 22 dengan hasil persentase sebesar 91,6%.

Dengan demikian, maka persentase hasil kepraktisan media dapat dikategorikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media

Kepraktisan	Nilai Persentase	Kriteria
Angket Kepraktisan dari Siswa	92,4%	Sangat praktis
Angket Kepraktisan dari Guru	91,6%	Sangat praktis

Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* diperoleh berdasarkan evaluasi siswa yang berupa lembar *pre-test* dan *post-test* dari uji coba skala besar yang terdiri atas 30 siswa kelas V-A SDN Jambangan I/413 Surabaya. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa tersebut dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	N-Gain
1.	AFR	65	90	0,71
2.	AXH	80	80	0
3.	AIIT	75	90	0,6
4.	ACNS	85	95	0,66
5.	APDO	80	100	1
6.	ARD	70	70	0
7.	BIH	60	85	0,62
8.	BE	70	75	0,16
9.	BAK	60	70	0,25
10.	DMIA	90	100	1
11.	EN	75	95	0,8
12.	EKR	65	90	0,71
13.	FAL	60	85	0,62
14.	FRW	75	90	0,6
15.	KZS	80	100	1
16.	KKRN	70	90	0,66
17.	MZH	80	95	0,75
18.	MCS	75	90	0,6
19.	MA	65	85	0,57
20.	MRA	50	70	0,4
21.	MDH	85	95	0,66
22.	MRAS	75	90	0,6
23.	MF	85	95	0,66
24.	NZS	70	95	0,83
25.	RA	70	85	0,5

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	N-Gain
26.	RPD	75	90	0,6
27.	RAW	55	55	0
28.	RAHP	95	100	1
29.	RMA	70	85	0,5
30.	VCS	75	100	1
Jumlah		2.185	2.635	18,06
Rata-Rata		72,8	87,8	0,60

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai *pre-test* yang telah diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sehingga diperoleh persentase hasil belajar siswa setelah mengerjakan *pre-test* sebesar 53,3%. Kemudian, untuk nilai *post-test* yang telah diperoleh juga akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal dan diperoleh persentase hasil belajar siswa setelah mengerjakan *post-test* sebesar 90%.

Dengan demikian, maka persentase hasil keefektifan media dapat dikategorikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Keefektifan Media

Keefektifan	Nilai Persentase	Kriteria
Ketuntasan Belajar	90%	Sangat baik
Peningkatan Nilai	0,6	Peningkatan sedang

PEMBAHASAN

Pengembangan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* diimplementasikan pada pembelajaran materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V sekolah dasar dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terkait konsep dan materi sistem pencernaan manusia sehingga diharapkan mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dikembangkan dengan berprinsip pada media yang sudah ada, yaitu media *Truth or Dare* Card Game. Namun, media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* ini dikemas dalam bentuk papan permainan dengan berbasis petualangan makanan dalam sistem pencernaan manusia sehingga media ini memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan media lainnya.

Melalui media permainan *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat untuk belajar sehingga nantinya dapat berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kamil, dkk. (dalam Utami, 2021: 8-11) yang menyatakan bahwa, penggunaan media permainan *Truth or Dare* mampu mewujudkan lingkungan kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan

sehingga peserta didik dapat makin bersemangat serta termotivasi untuk belajar.

Suatu media dapat dikatakan layak apabila media tersebut terbukti efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Seperti halnya media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang terbukti efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuktikan dengan perolehan hasil persentase *pre-test* sebesar 53,3% dengan berada pada rentang 41%-60% sehingga termasuk pada kategori “cukup” (Arikunto, 2009: 35). Pada saat pengerjaan *pre-test*, 16 dari 30 siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 . Kemudian, data hasil *post-test* juga dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal serta diperoleh hasil persentase *post-test* sebesar 90% dengan berada pada rentang 81%-100% sehingga termasuk pada kategori “sangat baik” (Arikunto, 2009: 35). Pada saat pengerjaan *post-test*, 27 dari 30 siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 . Dalam hal ini, apabila diperoleh hasil persentase *post-test* $\geq 61\%$, maka media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Arikunto, 2009: 35).

Selain itu, bukti yang mendukung bahwasannya media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi sistem pencernaan pada manusia juga dapat ditunjukkan melalui peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan N-Gain sehingga diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,60 dengan berada pada rentang $0,30 < g < 0,70$ yang termasuk pada kategori “sedang” (Sundayana, 2015). Secara lebih rinci, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa berada pada kategori “peningkatan tinggi”, 14 siswa berada pada kategori “peningkatan sedang”, dan 6 siswa berada pada kategori “peningkatan rendah”. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa 24 dari 30 siswa telah mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang hingga tinggi. Oleh sebab itu, karena banyak nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi, maka nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dinyatakan meningkat sehingga media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia.

Dengan demikian, menurut pemaparan dari persentase ketuntasan belajar serta peningkatan hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa

terhadap materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Kristanto, 2016: 13-14) bahwa media pembelajaran yang baik mampu mengembangkan daya pikir secara teratur dan sistematis sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Selain dari segi keefektifan, suatu kelayakan media juga dapat dilihat dari segi kepraktisan media tersebut. Dalam hal ini, kepraktisan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat dibuktikan melalui hasil angket respon guru dan siswa setelah dilakukannya tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 92,4% dengan mengacu pada skala Guttman sehingga diperoleh kriteria kepraktisan media “sangat praktis” yang terletak pada rentang 80%-100% (Riduwan, 2012: 41). Adapun rincian hasil analisis angket respon siswa yaitu, pada butir pernyataan nomor 3 diperoleh hasil persentase sebesar 86,6%, butir pernyataan nomor 5, 7, dan 11 diperoleh hasil persentase sebesar 90%, butir pernyataan nomor 1, 2, 6, 9, dan 10 diperoleh hasil persentase sebesar 93,3%, serta butir pernyataan nomor 4 dan 8 diperoleh hasil persentase sebesar 96,6%.

Selanjutnya, selain perolehan hasil angket respon siswa, suatu kepraktisan media juga dapat ditinjau dari perolehan hasil angket respon guru. Perolehan hasil angket respon guru kelas V-A dan V-B SDN Jambangan I/413 Surabaya menunjukkan hasil persentase sebesar 91,6% dengan mengacu pada skala Guttman sehingga diperoleh kriteria kepraktisan media “sangat praktis” yang terletak pada rentang 80%-100% (Riduwan, 2012: 41). Adapun rincian hasil analisis angket respon guru yaitu, pada butir pernyataan nomor 9 dan 11 diperoleh skor 2 dari 4 skor maksimal serta pada butir pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, dan 12 diperoleh skor maksimal sebesar 20.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pemaparan dari angket respon guru dan angket respon siswa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia karena media tersebut mudah untuk diaplikasikan serta banyak disukai oleh siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Kamil, dkk. (dalam Utami, 2021: 8-11) bahwa media permainan *Truth or Dare* sangat praktis karena bentuknya cukup sederhana sehingga lebih mudah untuk dimainkan oleh siswa.

Hasil keefektifan dan kepraktisan dari media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* tentunya memiliki keterkaitan erat yang didukung oleh hasil kevalidan media. Melalui tahap uji validasi materi

dan validasi media peneliti dapat memperoleh masukan serta saran dari validator ahli guna meningkatkan kualitas produk menjadi lebih sempurna. Dalam hal ini, tahap uji validasi materi dan validasi media telah dilaksanakan secara berurutan pada tanggal 13 Juni 2023.

Hasil dari validasi materi yang terkandung dalam media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* mendapatkan hasil persentase sebesar 90,9% dengan mengacu pada skala Likert sehingga diperoleh kriteria kevalidan media “sangat valid tanpa revisi” yang terletak pada rentang 80%-100% (Akbar, 2013: 41). Hal ini dapat diperkuat oleh butir pernyataan nomor 6 dan 11 pada lembar validasi materi poin kemudahan bahasa dan ketepatan penulisan yang memperoleh skor 5 dengan kategori “sangat baik”. Materi yang terkandung dalam media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sesuai dengan KD 3.3 dan 4.3 yang dibuktikan oleh butir pernyataan nomor 1 pada lembar validasi materi poin kesesuaian materi yang memperoleh skor 5 dengan kategori “sangat baik”. Soal yang terkandung dalam media lengkap dan bervariasi dengan dibuktikan oleh butir pernyataan nomor 3 dan 4 pada lembar validasi materi poin kelengkapan dan variasi soal yang memperoleh skor 5 dengan kategori “sangat baik”. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis yang dibuktikan oleh butir pernyataan nomor 8 pada lembar validasi materi poin keruntutan alur pikir yang memperoleh skor 5 dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, pada indikator aktualitas materi (butir pernyataan nomor 2), indikator kedalaman soal (butir pernyataan nomor 5), indikator kemudahan untuk dipahami (butir pernyataan nomor 7), dan indikator kejelasan soal dan materi (butir pernyataan nomor 9 dan 10) masing-masing memperoleh skor 4 dengan kategori “baik”.

Sedangkan hasil dari validasi media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* mendapatkan hasil persentase sebesar 86% dengan mengacu pada skala Likert sehingga diperoleh kriteria kevalidan media “sangat valid” yang terletak pada rentang 80%-100% (Akbar, 2013: 41). Hal tersebut dapat dibuktikan oleh butir pernyataan nomor 3 dan 4 pada lembar validasi media aspek rekayasa media yang memperoleh skor 5 dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya, skor 5 dengan kategori “sangat baik” juga diperoleh pada lembar validasi media aspek komunikasi visual untuk butir pernyataan nomor 10, 14, 15, 16, 18, dan 22. Selain itu, validator media juga memberikan skor 4 dengan kategori “baik” pada lembar validasi media aspek rekayasa media untuk butir pernyataan nomor 1, 2, dan 5. Sedangkan pada lembar validasi media aspek komunikasi visual skor 4 dengan kategori “baik” diberikan untuk butir pernyataan nomor 8, 9, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, dan 23. Namun, meski telah memperoleh kriteria “sangat

valid”, sedikit perbaikan masih perlu dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli media. Dalam hal ini, validator ahli media memberikan saran terkait desain penulisan pada petunjuk permainan supaya diperbaiki agar teks dapat lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pemaparan dari validasi materi dan validasi media di atas, maka proses perbaikan atau revisi produk telah selesai dilakukan sehingga kualitas produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil keseluruhan data yang diperoleh melalui tahap uji validasi dan uji coba produk, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V sekolah dasar. Dalam hal ini, suatu kelayakan produk dapat ditinjau dari segi keefektifan media, kepraktisan media, dan kevalidan media yang telah dipaparkan pada pembahasan di atas.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil pengembangan serta pembahasan dari media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kevalidan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat diketahui dari tahap uji validasi materi dan uji validasi media. Pada uji validasi materi diperoleh hasil persentase sebesar 90,9% dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan pada uji validasi media diperoleh hasil persentase sebesar 86% juga termasuk pada kriteria “sangat valid”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid dengan dilakukan sedikit perbaikan untuk penyempurnaan. (2) Kepraktisan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat diperoleh melalui hasil angket respon guru dan siswa setelah dilakukannya tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 92,4% dengan kriteria “sangat praktis”. Kemudian, pada analisis angket respon guru diperoleh persentase sebesar 91,6% sehingga termasuk pada kriteria “sangat praktis”. Dengan

demikian, berdasarkan hasil dari analisis angket respon guru dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. (3) Keefektifan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat diketahui berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*. Hasil dari *pre-test* memperoleh persentase sebesar 53,3% dengan kriteria “cukup”, sedangkan hasil dari *post-test* memperoleh persentase sebesar 90% yang termasuk pada kriteria “sangat baik”. Selanjutnya, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,60 yang termasuk pada kategori “peningkatan sedang”. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil dari analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar terhadap materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* diperlukan pendampingan seorang guru agar tercipta suasana kelas menjadi tenang dan kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Dalam menerapkan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* diperlukan manajemen waktu yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Hasil pengembangan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* diharapkan dapat menginspirasi guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106-123.
- Fanny, C. D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Sains*, 9(2), 108-121.
- Hibra, B. A., & Soejoto, A. (2016). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3), 1-5.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Simon, R. (2007). Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice). *Tersedia: http://file.upi.edu/direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR_BIASA/19480706198*.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In *Seminar Nasional PGSD UNIMED* (Vol. 2, No. 1, pp. 84-95).
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Wulandari, I., dkk. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131.
- Shi, Y., dkk. (2022). Effect of Conventional and “Dental Truth or Dare” Board Game on Oral Hygiene Knowledge and Oral Hygiene Status of Preschool Children. *Games for Health Journal*.