

---

## VALIDITAS PERMAINAN KARTU *TRUTH AND DARE* MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Gandha Tirta Bagus Renatha<sup>1\*</sup>, Laily Rosdiana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

\*E-mail: lailyrosdiana@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validasi permainan kartu *Truth and Dare* untuk siswa SMP kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. Media yang dibuat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP yang layak berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari lima tahapan yaitu penentuan potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, telaah dan revisi, dan validasi. Data yang dihasilkan yakni berupa hasil lembar telaah dan hasil lembar validasi dengan 4 kriteria yakni kriteria kebahasaan, kriteria penyajian, kriteria isi, dan kriteria fungsi permainan. Pada lembar telaah media permainan kartu *Truth and Dare* bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang dianggap kurang sesuai pada media permainan kartu *Truth and Dare*. Hasil lembar telaah yang sudah direvisi yakni pada kriteria kebahasaan memperbanyak soal yang mengandung ranah C3 dan C4 dan pada kriteria isi menyesuaikan besar poin kartu permainan terhadap ranah soal. Pada lembar validasi mengetahui penilaian validator terhadap tingkat kelayakan atau kevalidan media permainan kartu *Truth and Dare*. Pada hasil lembar validasi didapatkan modus sebesar 4 dengan kategori sangat layak dan persentase kevalidan sebesar 97,6% dengan kategori sangat valid. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Truth and Dare* sebagai media pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil telaah dan validasi.

**Kata kunci:** Hasil Telaah, Hasil Validasi, Permainan Kartu *Truth and Dare*.

### Abstract

*This study aims to describe the results of the validation of the Truth and Dare card game for seventh grade junior high school students on environmental pollution material. The media created are used to improve the learning outcomes of the remaining junior high schools based on validity, practicality and effectiveness. This research is a research development using the Research and Development (R&D) method which consists of five stages namely determination of potential and problems, information gathering, product design, review and revision, and validation. The data generated in the form of the results of the study sheet and the results of the validation sheet with 4 criteria namely linguistic criteria, presentation criteria, content criteria, and criteria for game functions. The Truth and Dare card game media review sheet aims to find things that are considered inappropriate for the Truth and Dare card game media. The results of the review sheets that have been reviewed are the linguistic criteria to reproduce the questions containing the C3 and C4 domains and the content criteria to adjust the game card points to the question domain. On the validation sheet know the validator's assessment of the level of eligibility or validity of the Truth and Dare card game media. In the validation sheet results obtained mode of 4 with a very decent category and a percentage of validity of 97.6% with a very valid category. Then it can be concluded that the media of Truth and Dare card games as learning media on environmental pollution material is suitable for use in learning based on the results of studies and validation.*

**Keywords:** Study Results, Validation Results, Truth and Dare Card Games.

## PENDAHULUAN

Peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1, yang menyatakan bahwa :

“Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan dilakukan secara menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang serta dapat memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat berperan aktif serta mengembangkan kreatifitas siswa.”

Kenyataan ini tentunya menuntut agar pembelajaran di kelas lebih kreatif dan inovatif . Sedangkan dari segi peserta didik, satu satunya sumber belajar bukan dari guru, peserta didik diharuskan lebih aktif untuk mencari sumber belajar lain salah satunya adalah bahan ajar atau buku pelajaran.

Kualifikasi kemampuan yang bisa dikatakan lulus dalam pembelajaran mencakup tiga aspek yakni, aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.. Ketiga aspek tersebut diharapkan mampu mendeskripsikan kualitas yang sebanding antara pencapaian hard skills dan soft skills. Proses pendidikan yang diharapkan kurikulum 2013 yakni proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan secara menantang, inspiratif, menyenangkan, interaktif, serta dapat memberikan motivasi kepada siswa agar siswa berperan aktif serta dapat mengembangkan prakarsa, kreativitas dan psikologis siswa (Agustini, 2017)

Permendikbud No.103 Tahun 2014 mejelaskan bahwa perlu menggunakan prinsip ketika pembelajaran, diantara lain siswa diberikan akses untuk belajar sendiri, belajar dari berbagai sumber belajar, serta menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang. Pembelajaran kurikulum 2013 seharusnya dilakukan denngan berpusat pada peserta didik, untuk itu guru harus kreatif serta inovatif dalam mengembangkan metode serta media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di salah satu SMP Negeri di Surabaya diketahui bahwa sebanyak 50% siswa dari kelas VIII-F yang mendapatkan nilai ulangan harian materi pencemaran lingkungan dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dari penyebaran angket materi yang dianggap siswa sulit sebanyak 16,67% memilih materi sistem organisasi kehidupan, sebanyak 16,67% memilih materi lapisan bumi, sebanyak 10% memilih materi karakteristik zat, dan sebanyak 56,67% memilih materi Pencemaran lingkungan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa kelas VIII, sebanyak 70% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dipelajari. Ada beberapa faktor siswa menganggap pelajaran IPA

sulit dipelajari diantaranya 6,67% siswa menyatakan karena cara guru mengajar yang kurang menarik, sebanyak 10% siswa menyatakan karena pelajaran IPA banyak hafalan, 6,67% siswa menyatakan karena banyak rumus- rumus dan 6,67% siswa menyatakan karena banyak istilah yang tidak dipahami. Sebanyak 61% siswa merasa bosan pada pembelajaran IPA yang telah mereka lakukan selama ini. Sebanyak 63,33% siswa menyatakan bahwa suasana pembelajaran IPA kurang menyenangkan karena banyak hafalan, penyampaian guru kurang menarik dan sulit dipahami. Semua siswa menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran adalah buku, LKS, papan tulis, LCD media online dan penjelasan dari guru yang monoton sehingga dapat dikatakan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Siswa merasa bosan apabila pembelajaran menggunakan metode yang sama dari setiap pertemuan. Terlebih lagi ada jam pelajaran IPA yang dilaksanakan pada siang hari mengakibatkan siswa malas untuk menerima pelajaran.

Piaget menyatakan bahwa peserta didik SMP berusia sekitar 11-15 tahun, pencapaian utama dalam usia ini berupa pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik juga dimungkinkan. Karakteristik peserta didik SMP yang menyukai gambar atau simbol. Salah satu media pembelajaran yang tepat dan dapat menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan permainan kartu yang biasa di gunakan di kehidupan sehari-hari (Slavin, 2011)

Metode permainan tersebut mempermudah siswa merasa dimudahkan saat kegiatan belajar mengajar. Nuansa kegiatan belajar seperti bermain juga dapat menyebabkan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran bukan berfungsi menggantikan peran guru tetapi media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dikelas dan menjadi fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar (Komariyah dan Soeparno 2010)

Berdasarkan uraian tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan salah satu upaya dengan siswa menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudijono, 2003)

Permainan Truth and Dare adalah permainan kartu yang dimainkan secara berkelompok dan terdapat dua jenis kartu, yaitu kartu Truth dan kartu Dare. Pada kartu Truth berisikan soal “sebab akibat”, sedangkan pada kartu Dare berisikan pertanyaan yang memerlukan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai alasan. Urutan permainan akan ditentukan dengan cara hompimpa,

permainan pertama akan melemparkan chips untuk menentukan kartu truth atau dare yang akan mereka mainkan. Pertanyaan yang tertera pada kartu akan dibacakan kelompok selanjutnya pemain akan diberi waktu 60 detik untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan.

Pentingnya pada penggunaan permainan kartu Truth and Dare dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif bagi siswa, karena pembelajaran akan lebih efektif ketika penggunaan media permainan. Dalam hal tersebut siswa dapat meningkatkan minat belajar, sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar, baik belajar individu maupun belajar berkelompok. Dengan demikian, media permainan Truth and Dare diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zulianto, 2016)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prafianti (2015) mengatakan bahwa permainan kartu Truth and Dare layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Hidrokarbon. Permainan Truth and Dare juga dikatakan efektif sebagai media pembelajaran pada materi Hidrokarbon karena terbukti bahwa permainan kartu Truth and Dare dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 46,66%.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti inginnya mengembangkan media berdasarkan validitas permainan kartu truth and dare materi pencemaran lingkungan untuk siswa SMP kelas VII.

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa Inggris yaitu *research and development* (R&D). Metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan sebuah produk (Sugiyono, 2013). Metode ini hanya terbatas sampai pada tahap validasi produk saja. Adapun tahapannya bisa dijabarkan sebagai berikut (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan pada validasi media permainan kartu *Truth and Dare* adalah:

1. Lembar telaah media

Lembar telaah media akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi yakni dua dosen Jurusan IPA. telaah media digunakan untuk mengetahui hal-hal yang dianggap kurang sesuai yang terdapat media permainan kartu *Truth and Dare* yang dikembangkan

2. Lembar validasi permainan kartu *Truth and Dare*

Lembar validasi permainan kartu *Truth and Dare* digunakan untuk mengetahui penilaian validator terhadap media. Lembar penilaian ini ditinjau dari beberapa kriteria yakni kriteria

kebahasaan, kriteria penyajian, kriteria isi dan kriteria fungsi permainan.

Teknik analisis data pada validitas media permainan kartu *Truth and Dare* adalah :

1. Analisis Data Telaah Media

Data lembar telaah dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran dan komentar oleh ahli media dan ahli materi untuk menyempurnakan media permainan kartu *Truth and Dare* yang dikembangkan.

2. Analisis Data Validasi Media Permainan Kartu *Truth and Dare*

Analisis dilakukan terhadap semua kriteria yang berhubungan dengan aspek media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil validasi dari validator kemudian direkapitulasi untuk dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan modus skor masing-masing komponen yang sesuai dengan instrumen penilaian. Skor penilaian validasi diuraikan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Skala Penilaian Validasi

Skor Validasi	Kriteria Penilaian
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Cukup
1	Kurang
0	Kurang Sekali

Riduwan, 2013

Selanjutnya, perhitungan modus dari penilaian permainan kartu *Truth and Dare* akan dikonversikan dengan kriteria berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

Skor Validasi	Kriteria Penilaian
4	Sangat layak
3	Layak
2	Cukup
1	Kurang
0	Kurang sekali

(Riduwan, 2016)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran permainan kartu *Truth and Dare* yang dikembangkan dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat hasil dan pembahasan permainan kartu *Truth and Dare* yang dikembangkan pada materi pencemaran lingkungan secara layak dilihat dari lembar telaah dan lembar validasi. Lembar telaah dan lembar validasi pada permainan kartu *Truth and Dare* meliputi 4 kriteria yakni kriteria kebahasaan, kriteria penyajian, kriteria isi, dan kriteria fungsi permainan.

1. Lembar Telaah

Pada lembar telaah permainan kartu *Truth and Dare* digunakan untuk mengetahui hal-hal yang dianggap kurang sesuai pada media kartu *Truth and Dare* yang dikembangkan. Berdasarkan alur penelitian yang telah dijelaskan sebelum media permainan kartu *Truth and Dare* divalidasi maka dilakukan telaah. Data hasil telaah dan revisi permainan kartu *Truth and Dare* pada materi pencemaran lingkungan tercantum pada Tabel 1. Sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Telaah dan Revisi Permainan Kartu *Truth and Dare* Pada Materi Pencemaran Lingkungan.**

Butir Penilaian	Saran dan Komentar	Revisi
<b>Kriteria Kebahasaan</b>		
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	Sesuai	Tidak ada revisi
2. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	Lebih diperbanyak soal yang mengandung ranah C3 dan C4	Memperbanyak soal yang mengandung ranah C3 dan C4
<b>Kriteria Penyajian</b>		
1. Kejelasan gambar pada kartu <i>Truth and Dare</i> .	Sesuai	Tidak ada revisi
2. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan.	Sesuai	Tidak ada revisi
3. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi.	Sesuai	Tidak ada revisi
<b>Kriteria Isi</b>		
1. Butir soal sesuai dengan indikator.	Sesuai	Tidak ada revisi

2. Kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal.	Sesuai	Tidak ada revisi
3. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar.	Sesuai	Tidak ada revisi
4. Aturan permainan dituliskan secara berurutan.	Untuk poin pada kartu disesuaikan dengan tingkatan ranah soal	Menyesuaikan poin soal terhadap ranah soal
<b>Kriteria Fungsi Permainan</b>		
1. Permainan kartu <i>Truth and Dare</i> memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa.	Sesuai	Tidak ada revisi
2. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa.	Sesuai	Tidak ada revisi

2. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui penilaian validator terhadap tingkat kelayakan atau kevalidan media permainan kartu *Truth and Dare*. Validasi permainan terdiri atas 4 kriteria yakni kriteria kebahasaan, kriteria penyajian, kriteria isi, dan kriteria fungsi permainan. Kriteria pada lembar validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan modus skor masing-masing komponen yang sesuai dengan instrumen penilaian. Data hasil validasi permainan kartu *Truth and Dare* pada materi pencemaran lingkungan tercantum pada Tabel 2. sebagai berikut:

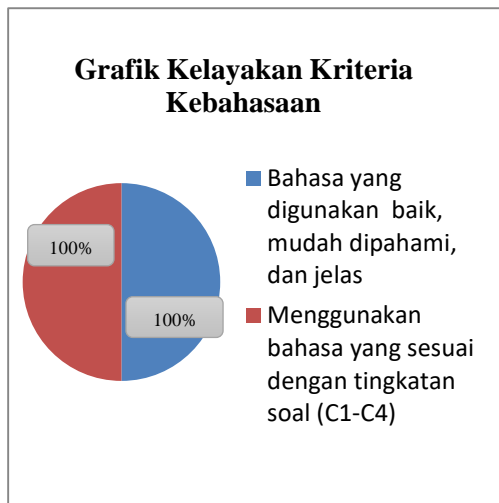
**Tabel 2. Data Hasil Telaah dan Revisi Permainan Kartu *Truth and Dare* Pada Materi Pencemaran Lingkungan.**

Aspek Yang Dinilai	Skor			Mo dus	Katego ri
	V1	V2	V3		
<b>Kriteria Kebahasaan</b>					
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	4	4	4	4	Sangat Baik
2. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	4	4	4	4	Sangat Baik
<b>Kriteria Penyajian</b>					
1. Kejelasan gambar pada kartu <i>Truth and Dare</i> .	4	3	4	4	Sangat Baik
2. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan.	4	3	4	4	Sangat Baik
3. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi.	4	4	4	4	Sangat Baik
<b>Kriteria Isi</b>					
1. Butir soal sesuai dengan indikat	4	4	4	4	Sangat Baik

or.					
2. Kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal.	4	4	4	4	Sangat Baik
3. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatak jawaban yang benar.	4	3	4	4	Sangat Baik
4. Aturan permainan dituliskan secara berurutan.	4	3	4	4	Sangat Baik
<b>Kriteria Fungsi Permainan</b>					
1. Permainan kartu <i>Truth and Dare</i> memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa.	4	4	4	4	Sangat Baik
2. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa.	4	4	4	4	Sangat Baik

Kelayakan media permainan kartu *Truth and Dare* dapat diketahui berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator. Validator memberikan penilaian pada empat kriteria media permainan kartu *Truth and Dare*. Pada media permainan kartu *Truth and Dare* dapat dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ . Berdasarkan Tabel 2. hasil validasi permainan kartu *Truth and Dare* menyatakan bahwa permainan kartu *Truth and Dare* sebagai media pembelajaran telah layak digunakan dengan kriteria sangat baik.

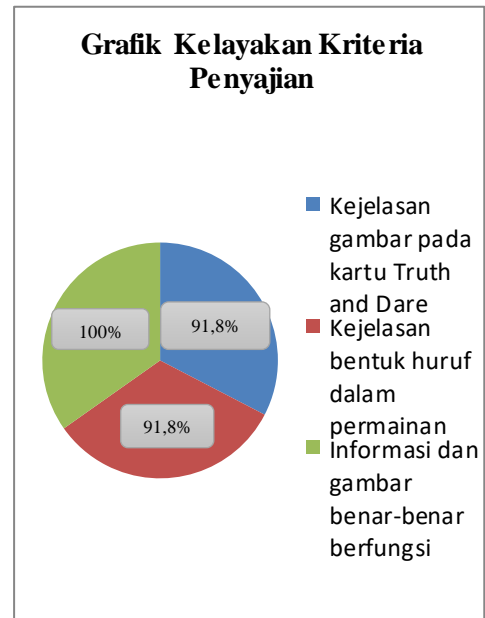
**a. Kriteria Kebahasaan**



**Gambar 1. Grafik Kelayakan Kriteria Kebahasaan**

Berdasarkan Gambar 1. Diketahui bahwa kriteria kebahasaan meliputi dua penilaian yang memperoleh kelayakan sebesar 100%. Nilai ini diperoleh dari dua modus kriteria yang dinilai yakni bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami, dan jelas memperoleh modus sebesar 4, dan menggunakan bahasa yang sesuai tingkatan soal (C1-C4) memperoleh modus sebesar 4. Pada media permainan kartu *Truth and Dare* dapat dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria kebahasaan dalam kartu *Truth and Dare* masuk dalam kategori sangat layak, sehingga kriteria ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Riduwan (2016) menyatakan bahwa kriteria kebahasaan yang memperoleh nilai modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka termasuk dalam kategori sangat baik.

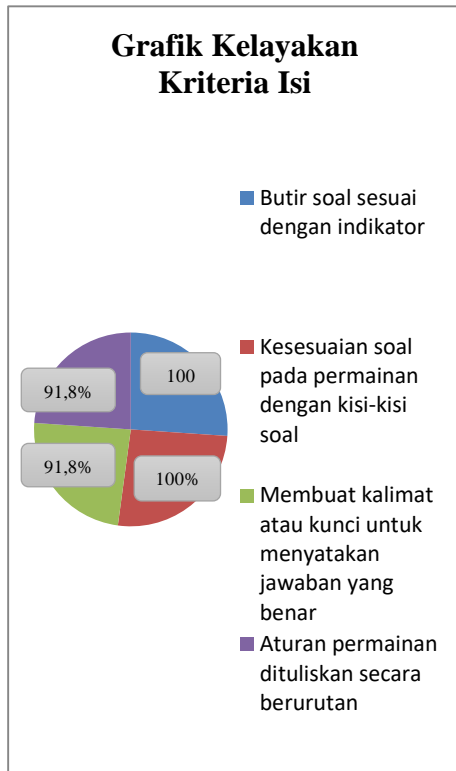
**b. Kriteria Penyajian**



**Gambar 2. Grafik Kelayakan Kriteria Penyajian**

Berdasarkan Gambar 2. Diketahui bahwa kriteria penyajian meliputi dua penilaian yang memperoleh kelayakan sebesar 94,5%. Nilai ini diperoleh dari tiga modus kriteria yang dinilai yakni kejelasan gambar pada kartu *Truth and Dare* memperoleh modus sebesar 4, kejelasan bentuk huruf dalam permainan memperoleh modus sebesar 4, dan informasi dan gambar benar-benar berfungsi memperoleh modus sebesar 4. Pada media permainan kartu *Truth and Dare* dapat dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ . Dapat disimpulkan berdasarkan hasil tersebut bahwa kriteria kebahasaan dalam kartu *Truth and Dare* masuk dalam kategori sangat layak, sehingga kriteria ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Riduwan, (2016) menyatakan bahwa kriteria penyajian yang memperoleh nilai modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka termasuk dalam kategori sangat baik.

c. Kriteria Isi



Gambar 3. Grafik Kelayakan Kriteria Isi

Berdasarkan Gambar 3. Diketahui bahwa kriteria Isi meliputi empat penilaian yang memperoleh kelayakan sebesar 95,9%. Nilai ini diperoleh dari empat modus kriteria yang dinilai yakni butir soal sesuai dengan indikator memperoleh modus sebesar 4, kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal memperoleh modus sebesar 4, membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar memperoleh modus sebesar 4, dan aturan permainan dituliskan secara berurutan memperoleh modus sebesar 4. Pada media permainan kartu *Truth and Dare* dapat dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria kebahasaan dalam kartu *Truth and Dare* masuk dalam kategori sangat layak, sehingga kriteria ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Riduwan (2016) menyatakan bahwa kriteria isi yang memperoleh nilai modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka termasuk dalam kategori sangat baik.

d. Kriteria Fungsi Penilaian



Gambar 4. Grafik Kelayakan Kriteria Fungsi Penilaian

Berdasarkan Gambar 4. Diketahui bahwa kriteria fungsi penilaian meliputi dua penilaian yang memperoleh kelayakan sebesar 100%. Nilai ini diperoleh dari dua modus kriteria yang dinilai yakni permainan kartu *Truth and Dare* memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa memperoleh modus sebesar 4, dan permainan kartu *Truth and Dare* memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa memperoleh modus sebesar 4. Pada media permainan kartu *Truth and Dare* dapat dikatakan layak apabila persentase penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria kebahasaan dalam kartu *Truth and Dare* masuk dalam kategori sangat layak, sehingga kriteria ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Riduwan (2016) menyatakan bahwa kriteria fungsi permainan yang memperoleh nilai modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase nilai dari validasi secara keseluruhan adalah 97,6%.

Berdasarkan hasil validasi permainan kartu *Truth and Dare* dianggap layak apabila penilaian validator mencapai modus  $\geq 3$  dengan kategori sangat layak dan dianggap valid apabila hasil penilaian validasi mencapai persentase  $\geq 61\%$  serta apabila persentase yang didapat diantara 81%-100% dengan kategori sangat valid. Pada keseluruhan hasil validasi, jadi permainan kartu *Truth and Dare* termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat valid. Menurut Sugiyono, (2013)

sebelum di ujicobakan penelitian pengembangan harus melalui tahap validitas terlebih dahulu. Didukung dengan penelitian Al Hibra, (2016) yang menyatakan media permainan harus menyenangkan bagi siswa agar mereka dapat dengan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru dan juga menyebabkan agar siswa tidak mudah cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Teori yang di kemukaan oleh Arsyad, (2014) mengatakan bahwa penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran merupakan membantu dan mengingatkan siswa dengan sesuatu yang berhubungan dengan simbol, teks, atau gambar. Penggunaan media memperjelas siswa dalam penyajian dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan media dapat menimbulkan minat belajar, interaksi antar siswa dan lingkungannya sehingga kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuannya

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa validitas permainan kartu *truth and dare* materi pencemaran lingkungan untuk siswa SMP kelas VII dikembangkan dari empat kategori yakni kategori kebahasaan, kategori penyajian, kategori isi, dan kategori fungsi permainan. Hasil validasi dari empat kategori memperoleh modus sebesar 4 dengan kategori sangat layak dan persentase sebesar 97,6% dengan kategori sangat valid.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustini, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Bertanya Dan Penguasaan Konsep Ipa Melalui Pendekatan Question Formulation Technique (Qft). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(1), 35–44.

Al Hibra (2016). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.

Arsyad A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Kemendikbud. (2017). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [Htp://Kemdikbud.Go.Id/](http://Kemdikbud.Go.Id/). <http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id>

Komariyah, Z. dan Soeparno. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. 10(1), 66

Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. *Pedoman Evaluasi Kurikulum*, 13, 1–5. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Prafianti, R. A. (2015). Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA. *Skripsi yang tidak dipublikasikan*. Surabaya: UNESA.

Rahayu, W., & Martini. (2019). Penggunaan Media Truth Or Dare Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 3 Sidoarjo. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 1–5.

Riduwan. (2016). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran 2016 Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Slavin. (2011). *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudijono, A. (2003). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RdnD*. Bandung: Alfabeta.

Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Zulianto, A. (2016). Pengembangan Permainan Adventure Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2), 1–8.