

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *TRUTH AND DARE* KELAS V SDS MUHAMMADIYAH 3 AL-HILAL TARAKAN

Nasrudin¹, Kartini², Dedi Kusnadi³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 18-08-2020

Disetujui: 30-08-2020

Kata kunci:

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Permainan;
Truth and Dare

ABSTRAK

Abstract: *This study aims to develop learning media for truth and dare games and find out the appropriateness and level of student interest in learning media developed in thematic class V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. The development model used refers to the development stage proposed by Sugiono. Data collection instruments used were, interviews, validation sheets and student interest questionnaires. The validation results obtained from material experts amounted to 84%, media experts 85.7% and practitioners 100%. The results of the student interest questionnaire on the initial product trial were 98.6% and the use trial was 99.6%. The results of the validation of material experts, media experts and practitioners indicate that the truth and dare game learning media are very appropriate to be used in the learning process. The results of the questionnaire of interest in the initial product trial and trial use show that the level of student interest in the truth and dare game learning media is in the very interested category.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *truth and dare* dan mengetahui kelayakan dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran tematik kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiono. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu, wawancara, lembar validasi dan angket ketertarikan siswa. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84%, ahli media 85,7% dan praktisi 100%. Hasil angket ketertarikan siswa pada uji coba produk awal sebesar 98,6% dan uji coba pemakaian sebesar 99,6%. Hasil validasi ahli materi, ahli media dan praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan *truth and dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket ketertarikan pada uji coba produk awal dan uji coba pemakaian menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran permainan *truth and dare* berada pada kategori sangat tertarik.

Alamat Korespondensi:

Nasrudin,
Universitas Borneo Tarakan
Jl. Amal Lama, No 1-Kode Pos No. 77123-Tarakan
E-mail: nasrudinfaidd@gmail.com
085345012107

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, selama manusia hidup maka selama itulah pendidikan akan tetap dibutuhkan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha atau upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan, potensi dan peradaban suatu bangsa. Hal ini sejalan dengan apa yang telah tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 juga menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pencapaian fungsi dan tujuan pendidikan nasional dari pemaparan sebelumnya, memberikan tugas yang tidak mudah bagi sekolah sebagai penyelenggara pendidikan formal. Sekolah dalam melaksanakan tugas tersebut dituntut untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah membutuhkan perencanaan yang baik agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah tentu tidak dapat dipisahkan oleh peran penting seorang guru. Guru dalam proses pembelajaran di kelas dipandang dapat memainkan peran penting terutama dalam membantu siswa untuk membangun sikap positif dalam belajar, membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong kemandirian dan ketepatan logika intelektual, serta menciptakan kondisi-kondisi untuk sukses dalam belajar (Ismail, 2010:44). Maka dari itu, sebagai tenaga pengajar di sekolah, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif bagi siswa.

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

Namun pada kenyataan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan, diketahui bahwa proses pembelajaran tematik di kelas V masih didominasi oleh guru, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terlihat. Penggunaan media pembelajaran juga jarang digunakan oleh guru, selama pembelajaran berlangsung siswa jarang

bertanya, sering kali terlihat siswa yang mengantuk dan bermalasan dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V menunjukkan bahwa, guru jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, ditambah lagi terbatasnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajarannya sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan, sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Sadiman dalam Hibra dan Soejoto (2016:2) yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu pembelajaran akan menjadi menyenangkan, menghibur dan menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan guru adalah permainan *Truth and Dare*.

Permainan *Truth and Dare* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusias siswa dalam pembelajaran semakin bertambah.

2. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
3. Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya (Priatmoko, dkk. 2008:234).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian *research and development (R&D)*. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2012:9) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2017: 297) menyatakan bahwa *research and development* adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah pengembangan menurut Sugiyono (2015:409) terdiri atas 10 tahap utama yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produksi masal. Kemudian peneliti menyederhanakan sepuluh langkah penelitian tersebut menjadi delapan langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi

sebagai produk akhir; dan 8) uji coba pemakaian.

Pembatasan langkah-langkah dalam pengembangan ini didukung oleh pendapat Borg and Gall dalam Isnaini (2014:39) yang menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Maka dari itu, langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti, mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti.

Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan yang terletak di Jl. Palem RT.17 No.89, Kelurahan Lingkas Ujung, Kecamatan Tarakan Timur, Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan yang berjumlah 9 orang sebagai subjek uji coba pemakaian dan siswa kelas VI SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan yang berjumlah 11 orang sebagai subjek uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2020 s/d 20 April 2020 (sebelum pandemi Covid-19), pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman wawancara, pedoman wawancara yang digunakan untuk

memperoleh data dari guru wali kelas V mengenai permasalahan yang dialami di kelas.

2. Lembar angket studi pendahuluan, angket studi pendahuluan diberikan kepada siswa kelas V setelah observasi dilakukan. Pemberian angket ini bertujuan untuk mendapatkan data lebih dalam terhadap permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran.
3. Lembar validasi, lembar validasi yang digunakan bertujuan untuk melihat kelayakan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*. Media pembelajaran permainan *Truth and Dare* yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi, media dan praktisi sebelum dilakukan uji coba produk.
4. Lembar angket ketertarikan. Pada pengembangan ini, peneliti juga menggunakan angket ketertarikan siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare*.

Data yang terkumpul melalui instrumen penelitian, kemudian akan dianalisis menggunakan jenis analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang telah diperoleh hasilnya kemudian dianalisis, data tersebut berupa validasi produk yang mencakup

validasi materi, media, praktisi dan angket ketertarikan siswa. Data-data yang diperoleh akan dianalisis sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
62%-80%	Layak
43%- 61%	Cukup Layak
33%-42%	Kurang Layak
<32%	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi Purwanto (2014)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Ketertarikan Siswa

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Tertarik
62%-80%	Tertarik
43%- 61%	Cukup Tertarik
33%-42%	Kurang Tertarik
<32%	Tidak Tertarik

Sumber: Modifikasi Purwanto (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh sebuah produk

yang layak dan menarik yang ditinjau oleh validasi ahli materi, media, praktisi dan angket ketertarikan siswa. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran permainan *Truth and Dare* pada siswa kelas V. Media pembelajaran permainan *Truth and Dare* telah divaliasi oleh ahli dan telah di ujicoba sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk sebagai produk awal dan uji coba pemakaian sebagai produk akhir. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare*. Data hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Produk

No.	Responden	Persentase
1.	AP	98,3%
2.	DPA	96,6%
3.	FAI	98,3%
4.	FAT	98,3%
5.	FEB	98,3%
6.	MA	100%
7.	MD	98,3%
8.	NRA	98,3%
9.	PMI	100%
10.	RA	98,3%
11.	YAS	98,3%
RATA-RATA		98,6%

Hasil uji coba produk terhadap 11 orang siswa diperoleh hasil rata-rata persentase siswa sebesar 98,6% dengan tingkat ketertarikan siswa berada pada kategori sangat tertarik. Tingginya tingkat ketertarikan siswa juga didukung dengan apa yang terjadi pada saat uji coba. Pada saat peneliti mengenalkan permainan, terlihat siswa yang sudah tidak sabar menunggu giliran untuk segera

memainkan. Selain itu, suasana kompetitif juga tercipta pada saat permainan *Truth and Dare* dimainkan. Hal ini dapat diketahui karena adanya persaingan yang tinggi antar siswa untuk menjadi pemenang. Pada tahap uji coba ini peneliti tidak mendapat saran dari siswa sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

Uji coba pemakaian dilaksanakan pada tanggal 9 – 14 Maret 2020 terhadap 9 orang siswa kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Hasil uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Pemakaian

No.	Responden	Persentase
1.	AL	100%
2.	AD	98,3%
3.	H	100%
4.	MR	100%
5.	N	100%
6.	RR	100%
7.	RA	100%
8.	S	100%
9.	SU	98,3%
RATA-RATA		99,6%

Hasil uji coba pemakaian terhadap 9 orang siswa diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 99.6% yang menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan siswa berada pada kategori sangat tertarik.

Hasil validasi materi diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Haridianti (2018). Indikator tersebut terdiri dari: 1) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; 2) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan tujuan pembelajaran; 3) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan materi pembelajaran; 4) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan jenjang atau tingkatan kelas; 5) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan indikator; 6) kedalaman soal yang digunakan; 7) ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan; 8) ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan; 9) cakupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan; 10) cakupan soal untuk materi pembelajaran kelas V.

Hasil validasi materi memperoleh persentase 84% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran permainan *truth and dare* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2014) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.

Hasil validasi media diperoleh dari lembar angket validasi ahli media yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Haridianti (2018). Indikator tersebut terdiri atas: 1) ukuran kartu *Truth And Dare* proporsional; 2) tampilan fisik Kartu *Truth And Dare* bagian depan; 3) tampilan fisik kartu *Truth And Dare* bagian belakang; 4) tampilan

dus atau *box*; 5) ketepatan pemilihan jenis *font* pada kartu; 6) ketepatan pemilihan jenis *font* pada *box*; 7) ketepatan pemilihan ukuran *font* pada kartu; 8) ketepatan pemilihan ukuran *font* pada dus/*box*; 9) ketepatan pemilihan warna pada kartu; 10) ketepatan pemilihan warna pada dus/*box*; 11) gambar-gambar yang digunakan dalam media; 12) media pembelajaran *Truth And Dare* memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran; 13) kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran permainan *Truth And Dare*; 14) petunjuk penggunaan media.

Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 85,7% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2014) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.

Hasil validasi praktisi diperoleh dari lembar angket validasi praktisi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi dari Haridianti (2018). Indikator tersebut terdiri atas: 1) ukuran kartu *Truth And Dare* proporsional; 2) tampilan fisik kartu *Truth And Dare* bagian depan; 3) tampilan fisik kartu *Truth And Dare* bagian belakang; 4) tampilan dus atau *box*; 5) ketepatan pemilihan jenis *font* pada kartu; 6) ketepatan pemilihan jenis *font* pada *box*; 7) ketepatan pemilihan ukuran *font* pada kartu; 8) ketepatan pemilihan ukuran *font*

pada dus/*box*; 9) ketepatan pemilihan warna pada kartu; 10) ketepatan pemilihan warna pada dus/*box*; 11) gambar-gambar yang digunakan dalam media; 12) media pembelajaran *Truth And Dare* memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran; 13) kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran permainan *Truth And Dare*; 14) petunjuk penggunaan media; 15) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; 16) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan tujuan pembelajaran; 17) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan materi pembelajaran; 18) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan jenjang atau tingkatan kelas; 19) kesesuaian soal-soal yang digunakan dengan indikator; 20) ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan; 21) ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan; 22) cakupan soal untuk materi pembelajaran kelas V.

Hasil validasi oleh praktisi diperoleh persentase 100% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2014) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.

Tingkat ketertarikan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* dapat diketahui melalui angket ketertarikan siswa

yang berisi beberapa indikator. Indikator angket ketertarikan siswa dimodifikasi berdasarkan indikator-indikator yang dikemukakan oleh Sari (2016) yang terdiri dari: 1) media *Truth and Dare* ini menarik digunakan dalam belajar; 2) dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini saya lebih mudah memahami materi pelajaran; 3) dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini membuat materi lebih menarik untuk dipelajari; 4) dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini pembelajaran lebih menyenangkan; 5) dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini dapat digunakan belajar sambil bermain; 6) media *Truth and Dare* mudah digunakan; 7) saya lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini; 8) bentuk, ukuran, warna dan tulisan pada media *Truth and Dare* menarik; 9) soal dalam media *Truth and Dare* mudah dibaca; 10) soal dalam media *Truth and Dare* mudah dipahami; 11) dengan menggunakan media *Truth and Dare* ini materi lebih mudah untuk diingat; 12) petunjuk permainan *Truth and Dare* mudah dipahami. Angket ketertarikan pada tahap uji coba produk memperoleh hasil dengan persentase 98,6% dan pada tahap uji coba pemakaian memperoleh hasil dengan persentase sebesar 99.6%.

Hasil yang diperoleh dari uji coba produk dan uji coba pemakaian berada pada kriteria sangat tertarik. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Purwanto (2014)

menyatakan bahwa kategori sangat tertarik berada pada persentase 81%-100%.

Tingginya tingkat ketertarikan siswa juga didukung oleh terlihatnya suasana kompetitif pada saat uji coba berlangsung, siswa juga terlihat senang bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk bermain. Sejalan pendapat menurut Priatmoko, dkk. (2008:234) menjelaskan bahwa permainan *Truth and Dare* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusias siswa dalam pembelajaran semakin bertambah; (2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator; (3) Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga menurut peneliti dalam penerapan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* ini membutuhkan keterampilan mengelola kelas yang baik dari seorang guru agar tetap mampu mengontrol jalannya permainan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84%, ahli media 85,7%, dan praktisi 100% menunjukkan bahwa setelah melalui tahapan pengembangan, secara keseluruhan baik dari segi tampilan, isi dan

penggunaan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* pada tema 5 subtema 1 kelas V SDS Muhammadiyah 3 Tarakan sangat layak untuk digunakan.

2. Angket ketertarikan siswa menyatakan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran permainan *Truth And Dare* berada pada kategori sangat tertarik terbukti dengan persentase angket ketertarikan siswa pada uji coba produk awal sebesar 98.6% dan uji coba pemakaian sebesar 99.6% dengan kategori sangat tertarik. Tingginya tingkat ketertarikan siswa juga didukung oleh terlihatnya suasana kompetitif pada saat uji coba berlangsung, siswa juga terlihat senang bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa setelah melalui tahapan pengembangan, secara keseluruhan baik dari segi tampilan, isi dan penggunaan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* kelas V SDS Muhammadiyah 3 Tarakan sangat menarik untuk digunakan.

Saran pada pengembangan media pembelajaran permainan *Truth And Dare* ini ditujukan kepada siswa, guru dan peneliti selanjutnya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran permainan *tuth and dare* dapat menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran permainan *truth and dare* dalam pembelajaran namun, dalam penggunaannya sangat membutuhkan keterampilan mengelola kelas yang baik dari seorang guru agar permainan tetap berjalan sesuai aturan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih menyempurnakan media pembelajaran permainan *truth and dare* agar lebih inovatif.

REFERENSI

- Hardianti. 2018. *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*. Makassar. IAN Alauddin Makassar. Skripsi (Online). <http://repositori.uin-alauddin.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Hibra, Bics Al dan Soejoto, Ady. 2016. Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 4 (3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Ismail, Muhammad Ilyas. 2010. Kinerja dan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 13

- (1). <http://journal.uin-alauddin.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Isnaini, Eri. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi (Online). <https://eprints.uny.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Priatmoko, Sigit., Binadja, Ahmad dan Putri. 2008. Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. Semarang. Universitas Negeri Semarang. Jurnal UNNES. 2 (1). <http://journal.unnes.ac.id> Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019
- Purwanto, Ngalim. 2014. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud. Jakarta.
- Santu, Robertus Farman. 2017. *Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Universitas Sanata Dharma. Skripsi (Online). <https://usd.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Sari, Yeni Diana Mella. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Semarang. Universitas Negeri Semarang. Skripsi (Online). <http://lib.unnes.ac.id>. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2019.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.