

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE*
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 2 SUKARAJA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Lina Karlina

NIM 1905812

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE*
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 2 SUKARAJA

oleh

Lina Karlina

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Lina Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Lina Karlina, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 2
SUKARAJA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LINA KARLINA

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE*
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 2 SUKARAJA

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



Drs. H. Akhmad Nugraha, M.Si.

NIP 195910271986111001

Pembimbing II



Anggit Merliana, S.Pd., M.Pd.

NIP 9920200419960411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

Lina Karlina, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 2
SUKARAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lina Karlina
NIM : 1905812
Program Studi : PGSD
Jurusan : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Pendidikan Kampus Daerah Tasikmalaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* pada Materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Lina Karlina

NIM 1905812

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* pada Materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja”. Shalawat beserta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada panutan kita semua, yakni Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, kepada para tabi’in tabi’atnya dan semoga sampai kepada kita semua selaku umatnya yang Insya Allah selalu taat dan patuh terhadap ajaran yang dibawanya.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* pada Materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja” ini disusun dengan tujuan sebagai salah satu syarat penyelesaian studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, tentu banyak halangan dan rintangan yang dating. Dukungan dari berbagai pihak dalam bentuk moril maupun materil membantu mewujudkan tersusunya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah disusun ini masih jauh dari kata sempurna. Masih terdapat kekurangan maupun kekeliruan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis menerima dengan lapang apabila adakritik dan saran yang bersifat membangun demi tercapainya suatu penyempurnaan. Akhir kata, dengan segala capaian dan kekurangan yang telah dilalui, penulis mengucapkan syukur dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis,

ii

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi kepada berbagai pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, serta memberikan dukungan penuh kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih penyusun sampaikan terutama kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Nandang Rusmana, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di UPI Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd. selaku wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan kesempatan juga untuk menimba ilmu di UPI Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd. selaku Ketua Program S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
5. Ibu Drs. H. Akhmad Nugraha, M.Si. selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, juga motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Anggit Merliana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan staff PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan bekal ilmu serta pengalaman selama kuliah.
8. Kepala Sekolah SDN 2 Sukaraja, Ibu Nurhaeni, S.Pd. yang telah memberikan izin untuk melakukan kegiatan penelitian.
9. Ibu Icha Appipatunnisa, S.Pd. selaku wali kelas V SDN 2 Sukaraja yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan ikut kontribusi dalam proses pengambilan data.

10. Peserta didik kelas V SDN 2 Sukaraja yang telah meluangkan waktu dan ikut kontribusi dalam pengambilan data.
11. Orang tua tercinta, bapak Ape Jamaludin dan mamah Tuti yang tak henti-hentinya mendoakan, yang selalu memberikan dukungan penuh, yang selalu memberikan nasehat serta kasih sayangnya hingga saat ini.
12. Kakak dan adik-adikku tersayang yang selalu memberikan semangat untuk terus berjuang sampai akhir dan senantiasa membantu ketika mengalami hambatan dan kesulitan.
13. Sahabatku Warsita Fitriani, Desi Lisnawati, Wulan Ajeng Lestari, dan Ani Hanipah yang selalu menguatkan, memberikan semangat, dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman kelas 4B PGSD, terima kasih untuk waktu selama empat tahunnya, banyak sekali suka dan duka yang sudah dilalui bersama.
15. Rekan-rekan seperjuangan yang selalu mengingatkan, selalu membantu ketika mengalami kesulitan. Dan semuanya kembali lagi kepada Allah SWT, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang berlipat. Aamiin.
16. Lina Karlina, *last but no least*, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

Lina Karlina

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SDN 2 Sukaraja. Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut juga desain dan pengembangan. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model penelitian PPE (*Planning, Production and Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 98,7% ahli media 94,1% dan ahli pembelajaran 95%. Hasil respon peserta didik mencapai 85,95% yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu *Truth or Dare*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Truth or Dare*.

ABSTRACT

This study aims to develop Truth or Dare card learning media and determine the feasibility and response of students to learning media developed in Science learning Ecosystem material in class V SDN 2 Sukaraja. The research method used is the Design and Development (D&D) research method or also called design and development. The research model used in this study is the PPE (Planning, Production and Evaluation) research model. The data collection instruments used were interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The validation results obtained from material experts were 98.7% media experts 94.1% and learning experts 95%. The results of student responses reached 85.95% which were included in the "Very Good" interpretation category based on the Likert scale. The results of the validation of material experts, media and learning experts show that the Truth or Dare card learning media is very suitable for use in the learning process. The results of the student response questionnaire showed that there was an interest in the students' interest in the Truth or Dare card learning media.

Keywords: *Development, Learning Media, Truth or Dare*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran	8
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.6 Pemilihan Media Pembelajaran.....	10
2.2 <i>Truth or Dare Game</i>	11
2.2.1 Pengertian Permainan <i>Truth or Dare</i>	11
2.2.2 Langkah-Langkah Media Permainan <i>Truth or Dare</i>	11

2.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Truth or Dare</i>	12
2.3	Pembelajaran IPA	13
2.3.1	Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	13
2.3.2	Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	14
2.3.3	Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	15
2.3.4	Materi IPA di Sekolah Dasar	15
2.4	Hasil Penelitian yang Relevan	16
2.5	Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Desain Penelitian	19
3.2	Prosedur Penelitian.....	20
3.3	Partisipan Penelitian	21
3.4	Sumber Data	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian	22
3.6	Analisis Data	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Hasil Temuan	30
4.1.1	Proses Pengembangan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	30
4.1.2	Implementasi Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	47
4.1.3	Tanggapan Peserta Didik terhadap Kartu <i>Truth or Dare</i>	48
4.2	Pembahasan.....	49
4.2.1	Proses Pengembangan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	50
4.2.2	Implementasi Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	58
4.2.3	Tanggapan Peserta Didik terhadap Kartu <i>Truth or Dare</i>	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		60
5.1	Simpulan	60
5.2	Implikasi	61

5.3 Rekomendasi	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
RIWAYAT HIDUP	115

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian	20
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	23
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	25
Tabel 3.5 Kisi-Kisi untuk Respon Peserta Didik	26
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skala Likert	27
Tabel 4.1 Tahap Perencanaan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	30
Tabel 4.2 KD dan KI IPA kelas V Sekolah Dasar	32
Tabel 4.3 Desain Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	34
Tabel 4.4 Penilaian Media.....	42
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Materi	44
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Pembelajaran.....	46
Tabel 4.7 Rekapitulasi Respon Peserta Didik kelas V SDN 2 Sukaraja.....	48
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Media.....	55
Tabel 4.9 Perbandingan Revisi Pertama	56
Tabel 4.10 Perbandingan Revisi Kedua.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3.1 Tahapan Model PPE.....	20
Gambar 4.1 Membuat Latar Bagian Depan Kartu <i>Truth or Dare</i>	35
Gambar 4.2 Membuat Latar Bagian Belakang Kartu <i>Truth or Dare</i>	36
Gambar 4.3 Gambar Warna Latar Belakang (<i>Background</i>) Bagian Depan	36
Gambar 4.4 Gambar Warna Latar Belakang (<i>Background</i>) Bagian Belakang	37
Gambar 4.5 Tahap Memilih Desain Huruf	38
Gambar 4.6 Gambar yang diakses di Google Chrome	38
Gambar 4.7 Tampilan Kertas <i>Art Paper</i>	39
Gambar 4.8 Desain Tempat untuk Media	40
Gambar 4.9 Desain Tampilan Depan Kartu <i>Truth or Dare</i>	41
Gambar 4.10 Desain Tampilan Belakang Kartu <i>Truth or Dare</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	68
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian UPI	74
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	75
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru Kelas V.....	76
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	77
Lampiran 6 Materi Ekosistem.....	79
Lampiran 7 Pernyataan dan Jawaban Kartu <i>Truth</i>	85
Lampiran 8 Soal dan Jawaban Kartu <i>Dare</i>	87
Lampiran 9 Hasil Validasi Media	89
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	97
Lampiran 12 Hasil Respon Peserta Didik	100
Lampiran 13 Gambar Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	110
Lampiran 14 Dokumentasi.....	111

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Sitompul, H. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1), 1-14.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- 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.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, S., & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2).
- Awwalia, M. A. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) untuk Meningkatkan Hafalan Surah-surah Pendek Siswa pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren (*Master's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Bachtiar, W., Astuti, V. F., & Marithasari, H. (2021). Inovasi Model Komunikasi Krisis Berbasis Komunitas. *Jurnal Sains Indonesia*, 2(3), 118-128.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Damayanti, E. K., Kusumawardani, D., & Haerudin, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Truth or Dare dalam Pembelajaran Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio Kategori Usia 26-45 Tahun untuk Meningkatkan Kemampuan Menari. *Jurnal Pendidikan Tari*, 3(1), 88-102.
- Dinata, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fanny, C. D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 108-121.
- Fathoni, A. (2006). Metodologi Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Haq, M. A. I. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(03), 102-107.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 17-28.

- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Kuraesin, D. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 2(6), 252-257.
- Kurmatillah, L. (2021). *Pengembangan media permainan Truth or Dare pada materi hidrokarbon* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(1), 47-56.
- Nurdiansyah, A. (2019). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Taraju Kabupaten Tasikmalaya* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Nurdyansyah, N. (2018). Model pembelajaran berbasis masalah pada pelajaran IPA materi komponen ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Majid, Abdul. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Manalu, Y. S. S. B., & Simbolon, N. Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas Iv Sd Negeri No. 033911 Belang Malum. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 14(1), 85-94.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221.
- Meilan, W., Rohiat, S., & Amir, H. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card Dan Truth And Dare. *Alotrop*, 1(1).
- Miarso Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.

- Mimmah, M. M., Nasir, M. N., & Syahril, S. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Rahayu, W. (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 E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Rahim, S., Nasser, M. K., & Yani, A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) dengan Media Pembelajaran Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 5 Wajo. *Science Education and Learning Journal*, 3(1 (Novembe), 12-22.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399-405.
- Reksiana, R. (2022). Pengembangan Desain Model Desain Kemp Dalam Pembelajaran. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 4(1), 105-124.
- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>.
- Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 3.
- Shi, Y., Wu, W. Z., Huo, A., Wang, H. H., Lu, W. B., & Jin, X. H. (2023). 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*, 12(2), 125-131.
- Sinaga, T. N., Nurhamidah, N., & Handayani, D. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Kimia Siswa Menggunakan Kartu Truth And Dare Dengan Pembelajaran Konvensional. *ALOTROP*, 6(1), 80-86.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019, December). Pentingnya technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 417-422).
- Sholihah, S. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Tarling: Journal Of Language Education*, 1(1), 62-76.
- Sri Sulistriorini, Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan Penerapannya Dalam KTSP (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007), 9.

- Suwandi, Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Melalui Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kabupaten Tana Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 93-102.
- 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).
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>