

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE PADA MATERI  
CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Hesty Dwy Wahyuning Tyas<sup>1</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>2</sup>, Aprilia Dwi Handayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>hestydwywahyuningtyas020302@gmail.com, <sup>2</sup>hunaifi@unpkediri.ac.id,

<sup>3</sup>apriadiadwi@unpkediri.ac.id

**ABSTRACT**

*Learning media functions as an intermediary or channel or bridge in communication activities (delivery and reception of messages) between communicators (message transmitters or teachers) and communicants (message recipients or students). The aim of this research is develop Truth or Dare card learning media and determine the feasibility and response of students to the learning media developed for learning Indonesian with Fiction Story material in class IV SDN 3 Tiron. This research uses the Research and Development (R&D) development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation), with the research subjects being fourth grade students at SDN 3 Tiron. The data collection instruments used were interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The validation results obtained from material experts were 94% in the "very valid" category, 88% from media experts in the "very valid" category and 94.2% from practitioner experts in the "very practical" category. The student response results reached 100% which was included in the "very good" interpretation category based on the Likert scale. The validation results from material experts, media and practitioner 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 students were interested in the Truth or Dare card learning media. Truth or Dare learning media is a game that can be created in groups and can stimulate students to play an active role so that it can be used as a learning solution for fictional story material and by using this learning media students can more easily understand the material that has been presented, this can certainly improve student achievement and with increasing student achievement learning outcomes can also be achieved.*

*Keywords: development, truth or dare, fiction stories, elementary school 3*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan atau guru) dan komunikan (penerima pesan atau siswa). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media

pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi di kelas IV SDN 3 Tiron. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas kelas IV SDN 3 Tiron. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94% berkategori “sangat valid”, ahli media 88% berkategori “sangat valid” dan ahli praktisi 94,2% berkategori “sangat praktis”. Hasil respon peserta didik mencapai 100% yang termasuk dalam kategori interpretasi “sangat baik” berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli praktisi 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*. Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat dibuat secara berkelompok dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran pada materi cerita fiksi dan dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dengan hal tersebut pastinya dapat meningkatkan prestasi siswa dan dengan meningkatnya prestasi siswa capaian pembelajaran jugadapat tercapai.

Kata Kunci: pengembangan, *truth or dare*, cerita fiksi, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan atau guru) dan komunikan (penerima pesan atau siswa). Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa, media bisa berisi pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Salah satu hal terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan

siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan.

Efektifitas pembelajaran ditentukan oleh ketercapaian tujuan pembelajaran cerita fiksi, tujuan pembelajaran yang ditargetkan dengan ketercapaian tersebut siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran cerita fiksi. Berdasarkan hasil penelusuran dasar pada kegiatan pembelajaran materi cerita

fiksi kelas IV SDN Tiron 3 ditemukan beberapa permasalahan yang mengakibatkan siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran karena minimnya semangat belajar siswa, siswa tidak memahami materi secara keseluruhan, nilai yang didapat siswa menurun hingga dibawah KKM.

Tercapainya tujuan pendidikan dari sistem pendidikan tentu ada beberapa komponen yang membantu tujuan tersebut. Komponen-komponen tersebut antara lain peserta didik, pendidik atau guru, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, sarana, dan prasarana. Semua komponen tersebut sangat menentukan kelancaran pelaksanaan dan keberhasilan pendidikan atau pembelajaran. Penurunan nilai siswa dikarenakan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, metode pembelajaran yang tidak sesuai berakibat minimnya semangat belajar siswa, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku sehingga belum mampu untuk meningkatkan nilai siswa, dan siswa tidak memahami materi secara keseluruhan sehingga membuat nilai yang didapat siswa menurun hingga

dibawah KKM, dengan adanya permasalahan tersebut maka media pembelajaran *Truth or Dare* dapat menjadi solusi.

Menurut Fanny & Sakti (2021) media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat dibuat secara berkelompok dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran pada materi cerita fiksi dan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, bisa menciptakan pengalaman bagi siswa, serta siswa juga bisa terlibat secara langsung dalam permainan ini dan yang paling utama siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dengan hal tersebut pastinya dapat meningkatkan prestasi siswa dan dengan meningkatnya prestasi siswa capaian pembelajaran jugadapat tercapai.

Media ini sangat cocok digunakan pada anak sekolah dasar karena media ini dasarnya juga adalah permainan, yang dimana anak anak pada usia tersebut lebih cenderung suka bermain, Karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Media pembelajaran

ini juga cocok digunakan pada materi cerita fiksi. Karena didalam media ini terdapat beberapa teks cerita dan terdapat juga 2 jenis kartu yaitu *truth* dan *dare* didalamnya disisipkan berbagai pertanyaan dan perintah yang disesuaikan dengan materi yang di ajarkan sehingga dapat mengasah pengetahuan siswa pada materi yang diberikan guru melalui media tersebut. Dengan menggunakan media ini diharapkan dapat membuat siswa bisa belajar sambilbermain sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada kelas IV SDN Tiron 3, maka dapat diambil judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Truth Or Dare Pada Materi Cerita Fiksi KelasIV Sekolah Dasar.*

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research dan Development (R&D)*. (Salim, H., 2019:58) mengemukakan penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development (R&D)* adalah rangkaian

proses atau langkah- langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2015:200) metode ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Lokasi yang digunakan dalam penelitian uji coba terbatas ini adalah SDN Tiron 3 & 4 Kabupaten Kediri. Berikut ini merupakan profil SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tiron 3 dan kelas IV SDN Tiron 4. Untuk subjek uji coba terbatas dipilih siswa kelas 4 SDN Tiron 4 yang berjumlah 5 siswa, sedangkan untuk uji coba luas menggunakan 1 rombel kelas 4 SDN Tiron 3 yang berjumlah 10 siswa. , Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan komentar dan saran berbasis data kualitatif

untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran. Sedangkan nilai tes, validasi ahli, dan angket respon siswa merupakan data kuantitatif.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran *Truth or Dare* berupa kartu dalam media ini terdapat beberapa jenis kartu yaitu kartu yang berisi cerita, kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi tantangan. media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah media pembelajaran *Truth or Dare* yang merupakan salah satu media yang menarik dan dapat diterapkan pada siswa untuk meningkatkan pengetahuan.

Proses mendesain media pembelajaran *Truth or Dare* menggunakan aplikasi canva. Pemilihan aplikasi tersebut didasari oleh penggunaannya yang mudah. Mengacu pada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan dan kemampuan siswa, perencanaan media *Truth or Dare*

disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan kemampuan siswa.

**Tabel 1. Desain Produk**

No.	Tampilan Bagian Depan	Tampilan Bagian Belakang	Keterangan
1.			Terdapat 10 kartu ukuran 14 x 20 cm dengan desain yang sama tetapi dengan pertanyaan yang berbeda-beda.
2.			Terdapat 10 kartu ukuran 14 x 20 cm dengan desain yang sama tetapi dengan tantangan atau perintah yang berbeda-beda.
3.			Terdapat 1 kartu ukuran 14 x 20 cm dengan desain ini yang berisi teks cerita Pengembal a yang Suka Berbohong
4.			Terdapat 2 kartu ukuran 14 x 20 cm dengan desain ini yang berisi teks cerita Kancil dan Buaya.

5.		Terdapat 2 amplop ukuran 14,5 x 20,5 cm dengan desain ini digunakan untuk tempat teks cerita.
6.		Terdapat 1 kartu ukuran 14 x 20 cm dengan desain ini digunakan untuk petunjuk penggunaan media.

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran					√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				√	
3.	Kesesuaian materi dengan isi pada media pembelajaran <i>Truth or Dare</i> .					√
4.	Kebenaran konsep materi yang disajikan.					√
5.	Konsep materi yang disajikan mudah difahami.				√	
6.	Keruntutan materi yang disajikan.					√
7.	Kejelasan materi yang disajikan.					√
8.	Kejelasan contoh yang diberikan.					√
9.	Kejelasan bahasa yang digunakan.				√	
10.	Ketepatan soal evaluasi dengan materi.					√
<b>Jumlah Skor</b>		47				
<b>Skor Maksimal</b>		50				
<b>Presentase Skor</b>		94%				

### Hasil Validasi Materi

Validasi materi merupakan tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Rian Damariswara, S. Pd, M.Pd pada tanggal 22 Maret 2024 dengan indikator yang telah divalidasi yaitu kualitas materi dan kejelasan bahasa. Berikut ini hasil penilaian ahli materi untuk pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* :

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

Validasi produk pengembangan yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian validator skor yang didapatkan 94%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100%.

### Hasil Validasi Media

Validasi media merupakan tahapan penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd pada tanggal 22 Maret 2024 dengan indikator dan hasil penilaian ahli media pembelajaran *Truth or Dare* sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Validasi Media	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Terdapat judul media pembelajaran.					√
2.	Tampilan media menarik minat belajar siswa.				√	
3.	Media pembelajaran <i>Truth or Dare</i> dapat membantu menjelaskan materi.				√	
4.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Truth or Dare</i> jelas.				√	
5.	Pemilihan warna teks dan <i>background</i> kontras sehingga mudah dibaca.					√
6.	Keserasian penggunaan font dan tata letak teks.				√	
7.	Kualitas gambar terlihat jelas dan tidak pecah.					√
<b>Jumlah Skor</b>		31				
<b>Skor Maksimal</b>		35				
<b>Presentase Skor</b>		88%				

Berdasarkan hasil penilain validator skor yang didapatkan 88%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100% sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* masuk kategori sangat valid.

### Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Tiron 4 dan SDN Tiron 3 menunjukkan hasil sangat praktis. Validasi kepraktisan yang dilakukan oleh guru SDN Tiron 4 menghasilkan skor 94% dan validasi kepraktisan yang dilakukan guru SDN Tiron 3 menghasilkan skor 94%, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100%.

Validasi kepraktisan yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Tiron 4 menghasilkan skor 90,8% dan pada kelas IV SDN Tiron 3 menghasilkan skor 94,2%. Hasil *Truth or dare* penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100% sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* masuk kategori sangat praktis.

### Hasil Uji Kefektifan

Uji keefektifan diambil dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare*

sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM hanya 1 siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* efektif.

### **Spesikasi Model**

Media pembelajaran *Truth or Dare* adalah pengembangan dari kartu permainan *Truth or Dare* yang biasa digunakan dalam game setiap hari. Game dalam pendidikan sangat menolong dalam membuat suasana belajar agar pembelajaran tidak membosankan. Konsep dari proses pembelajaran menggunakan media kartu bermain *Truth or Dare* yakni mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan proses belajar sambil bermain, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta materi pembelajaran akan dapat diterima dengan baik.

Berdasarkan pada hasil analisa yang telah dicoba media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dikatakan layak meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat menunjang kenaikan nilai siswa. Kelayakan pemanfaatan media pembelajaran *Truth or Dare*

dikarenakan terjadinya peningkatan nilai siswa, faktor pendukung keberhasilan yang pertama adalah alat pengembangan kartu bermain *Truth or Dare* cocok dengan keinginan siswa.

Keinginan siswa pada pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* yakni siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar. Karena sesuai dengan dengan keistimewaan media pembelajaran *Truth or Dare* yang mengajak siswa untuk memahami materi dengan menggunakan permainan *Truth or Dare* yang berisi tentang materi cerita fiksi.

Prosedur pengembangan dengan menggunakan media kartu bermain *Truth or Dare* memberikan pengalaman baru pada siswa dan membantu siswa dalam memahami materi melalui kegiatan bermain *Truth or Dare*. Faktor keberhasilan kedua, yakni media yang digunakan mempunyai penjelasan yang jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta kecocokan kurikulum yang resmi sesuai dengan standar kurikulum. Pada hakikatnya, pembuatan media pembelajaran *Truth or Dare* sesuai



dengan capaian pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum yang resmi.

Faktor ketiga yakni media *Truth or Dare* mempunyai komponen tampilan yang menarik. Faktor tampilan berhubungan dengan rancangan bentuk, font, warna, dan hiasan, media yang menarik pastinya hendak menarik minat siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Faktor keempat yakni media *Truth or Dare* dapat membantu dalam pemanfaatan media yaitu salah satu penilaian yang dinilai dalam kepraktisan sebuah produk. Hasil yang didapat pada penelitian ini seiring dengan hasil penelitian terdahulu yang mengatakan apabila media pembelajaran *Truth or Dare* layak dalam proses pembelajaran, karena dengan media ini bisa meningkatkan pemahaman serta respon peserta didik dalam proses pembelajaran materi cerita fiksi.

Media pembelajaran *Truth or Dare* hanya bisa digunakan pada materi cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar karena pada media ini hanya terdapat materi cerita fiksi. Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan media yang berbentuk

kartu yang berisi beberapa soal tentang cerita fiksi

### **Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model**

#### a) Prinsip-prinsip

Media pembelajaran *Truth or Dare* ini dibuat melalui beberapa tahap berikut beberapa tahapannya :

- 1) Didesain menggunakan aplikasi *Canva*, aplikasi *Canva* dipilih karena penggunaannya yang mudah.
- 2) *Cutting* pada media menggunakan mesin yang bertujuan agar hasil *cutting* pada media bisa sama.
- 3) Kartu dalam media dicetak menggunakan kertas *glossy* dan kertas *gliter* yang bertujuan menjaga agar media tidak mudah rusak.

#### b) Keunggulan media pembelajaran *Truth or Dare*.

Hasil akhir penilaian yang telah didapatkan dari beberapa tahap validasi maka media pembelajaran *Truth or Dare* memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Truth or Dare* dapat memudahkan siswa saat

kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Media pembelajaran *Truth or Dare* dapat meningkatkan semangat siswa dan tidak merasa bosan saat pembelajaran dikarenakan desain media pembelajaran pembelajaran *Truth or Dare* yang menarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- c) Kelemahan media pembelajaran *Truth or Dare*.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* tidak sepenuhnya berjalan dengan baik dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* ini. Berikut disampaikan keterbatasan dalam penelitian media pembelajaran *Truth or Dare*, antara lain :

1. Materi yang disajikan pada media pembelajaran *Truth or Dare* sederhana.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Tiron 3, media pembelajaran *Truth or Dare* dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dengan hasil belajar

siswa pada uji terbatas 100% dan pada uji luas 90%, yang dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif.

### **E. Kesimpulan**

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94% berkategori “sangat valid”, ahli media 88% berkategori “sangat valid” dan ahli praktisi 94,2% berkategori “sangat praktis”. Hasil respon peserta didik mencapai 100% yang termasuk dalam kategori interpretasi “sangat baik” berdasarkan skala Likert. Hasil validasi ahli materi, media dan ahli praktisi 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*. Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat dibuat secara berkelompok dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran pada materi cerita fiksi dan dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan

dengan hal tersebut pastinya dapat meningkatkan prestasi siswa dan dengan meningkatnya prestasi siswa capaian pembelajaran jugadapat tercapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munaris et al. (2022). *Unsur Pembangun Prosa*. Yogyakarta: Selat Media Patners
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Mustadi, Ali, D. (2021). *Filosofi Teori Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riduwan. (2015). *Sekala Pengukuran Variabel/Variabel Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Abidin, A. (2017). Sense, Reference, Dan Genre Novel Merahnya Merah Karya Iwan Simatupang (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i1.3788>
- Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, dkk. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1*. 298-304.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/9533>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth

- and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108.  
<https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius., P. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1 (1)*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. Vol. 1 No. 4. 104-117.
- Halid Hanafi, La Adu, & H Muzakkir. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. In *Deepublish*. deepublish.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Haryoko, S. (2017). fektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5 No. 1. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Muali, C., AA Rozana, A. W. (2018). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. Al-Athfal. *Jurnal Pendidikan Anak* 4, No. 1, (2018): 9-10.
- Munaris et al. (2022). *Unsur Pembangun Prosa*. Yogyakarta: Selat Media Patners
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Mustadi, Ali, D. (2021). *Filosofi Teori Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riduwan. (2015). *Sekala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang, and I. K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian*.

- Supriono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No 1.* 43-48.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suryani, E. (2017). *Best Practice : Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning.* Yogyakarta : Deepublish.
- Susanti, and Zulfiana, A. (2018). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Pai UMSIDA.*
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.* Kencana.
- Abidin, A. (2017). Sense, Reference, Dan Genre Novel Merahnya Merah Karya Iwan Simatupang (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i1.3788>
- Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, dkk. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1.* 298-304.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics.*
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/9533>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius., P. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa*, 1 (1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara. Vol. 1 No. 4.* 104-117.
- Halid Hanafi, La Adu, & H Muzakkir. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. In *Deepublish.* deepublish.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA.*
- Haryoko, S. (2017). fektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi. Vol. 5 No. 1.* Makasar: Universitas Negeri Makasar.

- Muali, C., AA Rozana, A. W. (2018). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. *Al-Athfal. Jurnal Pendidikan Anak* 4, No. 1, (2018): 9-10.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Wulandari. Eko, N. (2020). Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosain*.3 (1): 39-46, 3(1), 39–46.