

PENGEMBANGAN KARTU TRUTH OR DARE INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN KELAS X DI SMA

Rini¹, Abidinsyah²

¹Pendidikan Biologi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Kalimantan

² Pendidikan Biologi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Kalimantan

¹januaririni4@gmail.com, ²abidinsyah@upk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop interactive Truth or Dare cards based on Canva for environmental change topics, as well as to determine their level of validity, practicality, and effectiveness in Biology learning. This research and development (R&D) study applied the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed product was validated by three material experts, three media experts, three language experts, and two educational practitioners. The product trial was conducted on 31 tenth-grade students of SMA Negeri 10 Banjarmasin. Data were collected using validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcomes tests consisting of a pre-test and a post-test. The results showed that the developed Truth or Dare cards obtained an average score of 79.04% in the valid category, comprising media validity of 82.66%, material validity of 71.33%, language validity of 80.66%, practitioner 1 assessment of 79.33%, and practitioner 2 assessment of 82.00%. The level of practicality based on the teacher's response was 72.00%, and the students' response was 78.83%. The product's effectiveness was demonstrated by an increase in classical learning completeness from 67.74% in the pre-test to 80.64% in the post-test. Based on these results, the Canva-based interactive Truth or Dare cards for environmental change topics meet the criteria for being valid, practical, and effective, making them feasible for use as a Biology learning medium in senior high schools.

Keywords: canva, development, environmental change, truth or dare.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis canva pada materi perubahan lingkungan serta mengetahui Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran Biologi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *A Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli materi, tiga ahli media, tiga ahli bahasa, serta 2 praktisi pendidikan. Uji coba produk dilakukan pada 31 peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan memperoleh rata-rata 79,04 dengan kategori valid, yang terdiri atas validitas media sebesar 82,66%, validitas materi 71,33%, validitas bahasa 80,66%, praktisi 1 79,33%, dan praktisi 2 82,00%. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru 72,00% dan respons peserta didik sebesar 78,83%. Keefektifan produk ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar dari 67,74% pada *pretest* menjadi 80,64% pada *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis canva pada materi perubahan lingkungan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Biologi di SMA.

Kata Kunci: canva, pengembangan, perubahan lingkungan, *truth or dare*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Arsyad, 2021; Hamid dkk., 2020; Munadi, 2020)

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk memanfaatkan

berbagai platform sebagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu platform yang mudah digunakan adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai fitur desain interaktif yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran dengan tampilan menarik, mudah dioperasikan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat. Penggunaan media berbasis Canva juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis (Putra & Filianti, 2022; Rahman & Fitriani, 2021).

Pada mata pelajaran Biologi, khususnya materi Perubahan Lingkungan, peserta didik dituntut tidak hanya memahami konsep, tetapi

juga mampu mengaitkan materi dengan berbagai permasalahan lingkungan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi di SMA Negeri 10 Banjarmasin menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional, seperti buku ajar dan presentasi PowerPoint. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi belajar (Arsyad, 2021; Hamid dkk., 2020).

Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan adalah kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva. Media ini mengombinasikan aktivitas menjawab pertanyaan (*truth*) dan menyelesaikan tantangan (*dare*) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya mengingat materi, tetapi juga terdorong untuk berdiskusi, berpikir kritis, bekerja sama, serta berani mengemukakan pendapat. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung

lebih menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian kompetensi yang diharapkan (Karlina dkk., 2023; Rahmi & Yogica, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keaktifan peserta didik (Isnanita dkk., 2024; Pramesti & Budijastuti, 2024). Akan tetapi, pengembangan kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva pada materi Perubahan Lingkungan untuk peserta didik kelas X SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sebagai media pembelajaran Biologi pada materi Perubahan Lingkungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva pada materi Perubahan Lingkungan untuk peserta didik kelas

X SMA. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Biologi di SMA Negeri 10 Banjarmasin untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi Perubahan Lingkungan. Tahap design meliputi penyusunan konsep media, pembuatan *storyboard*, penyusunan soal *truth*, tantangan *dare*, serta perancangan tampilan media menggunakan platform Canva.

Pada tahap development, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk awal, kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi hingga media dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, tahap implementation dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas X F SMA Negeri 10 Banjarmasin yang berjumlah 31 orang. Tahap evaluation bertujuan mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan

hasil validasi, respons guru, respons peserta didik, serta hasil belajar setelah penggunaan media.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, lembar wawancara, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat kevalidan media dihitung menggunakan persentase hasil penilaian validator, sedangkan kepraktisan diperoleh dari persentase respons guru dan peserta didik. Keefektifan media ditentukan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah ditetapkan.

Data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

1. Rumus Kevalidan

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

Keterangan :

P = Persentase Skor Validator

F = Jumlah Skor Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

(Akbar, 2017)

2. Rumus kepraktisan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kepraktisan Guru atau Peserta didik dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam seluruh item

(Marwarinda dkk., 2022)

3. Rumus Keefektifan

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik

(Akbar, 2017)

digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019).

Hasil kevalidan menunjukkan bahwa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis canva memperoleh rata-rata 79,06% dengan jategori valid. Aspek media memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,60% dengan kategori sangat valid, diikuti aspek bahasa sebesar 80,40% dengan kategori valid, sedangkan pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 73,20% dengan kategori valid.

Tabel 1 Hasil Kevalidan Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Materi	73,20	Valid
Media	83,60	Sangat Valid
Bahasa	80,40	Valid
Rata-rata	79,07	Valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva pada materi Perubahan Lingkungan kelas X SMA. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, desain tampilan, dan kebahasaan sehingga dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai validitas tertinggi diperoleh pada aspek tampilan media, sedangkan aspek materi berada pada kategori valid karena masih memerlukan beberapa penyempurnaan sesuai dengan saran

dan masukan dari para validator. Perbaikan tersebut dilakukan untuk menyempurnakan kualitas media agar lebih efektif sebelum diterapkan kepada peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan Puspitasari dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan dapat dinyatakan valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian Weldami dan Yogica (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah memperoleh kategori valid setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan validator memiliki kualitas yang lebih baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis canva dinilai berdasarkan angket kepraktisan guru dan peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 72,00% dengan kategori praktis, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 78,83% dengan kategori praktis.

Tabel 2 Hasil Kepraktisan Media

No.	Subjek Penelitian	Persentase (%)	Kategori
1.	Guru	72,00	Praktis
2.	Siswa X F	78,83	Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva memperoleh persentase sebesar 72,00% berdasarkan angket respons guru dengan kategori praktis, sedangkan berdasarkan angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 78,83% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, serta menyajikan materi *Perubahan Lingkungan* secara sistematis sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, fitur interaktif, ilustrasi, kombinasi warna, serta mekanisme permainan *Truth or Dare* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan Sofiasyari dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis harus

mudah digunakan, mudah diimplementasikan, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Putra dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa media dengan tingkat kepraktisan yang tinggi memiliki prosedur penggunaan yang sederhana, mudah dipahami, dan dapat diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran tanpa menimbulkan kesulitan bagi pengguna. Selain itu, penelitian Kinanti dan Manalu (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh respons guru dan peserta didik dengan kategori sangat praktis, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Keefektifan kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis canva diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan klasikal meningkat dari 67,74% pada saat *pretest* menjadi 80,64% pada saat *posttest*.

Tabel 3 Hasil *pretest* dan *posttest*

No.	Jenis test	Presentase (%)	Kategori
1.	<i>Pretest</i>	67,74	Efektif

2.	<i>Posttest</i>	80,64	Efektif
----	-----------------	-------	---------

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Perubahan Lingkungan. Pada pelaksanaan *pretest*, sebanyak 21 dari 31 peserta didik (67,74%) telah mencapai ketuntasan belajar. Setelah pembelajaran menggunakan kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan pada *posttest* meningkat menjadi 25 dari 31 peserta didik (80,64%). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep Perubahan Lingkungan serta mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media berbasis permainan juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu *Truth or Dare*.

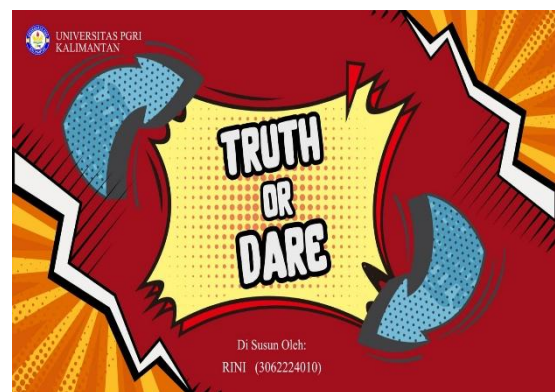
Temuan penelitian ini sejalan dengan Hamid dan Bae (2021) yang

menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Fanny dan Sakti (2021) yang melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 serta memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik.

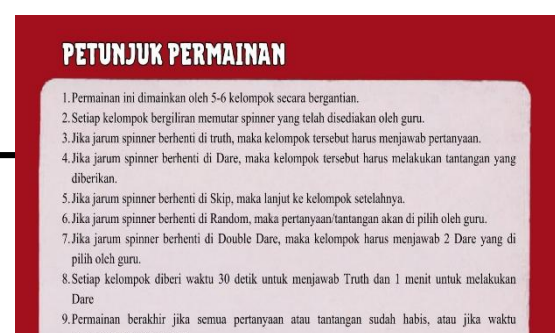
E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva pada materi Perubahan Lingkungan kelas X SMA berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 79,07% dengan kategori valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa

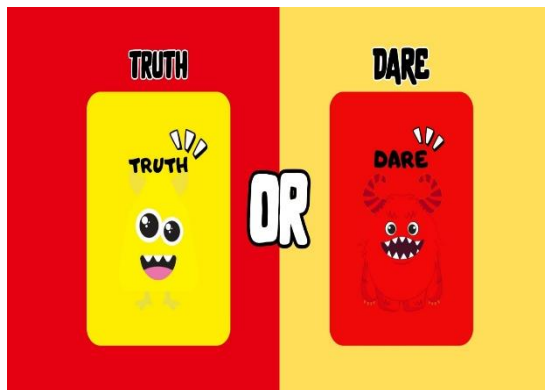
respons guru memperoleh persentase 72,00% dan respons peserta didik 78,83%, yang keduanya berada pada kategori praktis. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari 67,74% pada saat pretest menjadi 80,64% pada saat posttest. Dengan demikian, kartu *Truth or Dare* interaktif berbasis Canva dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi pada materi Perubahan Lingkungan.



Gambar 1 Cover



Gambar 2 Petunjuk Permainan



Gambar 3 Kartu Truth or Dare

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT; Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan *truth and dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399–405.
- Hamid, F., & Bae, K. 2021. Keefektifan Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10 (3), 103-113
- Hamid, A., Yusra, D., & Rahman, M. 2020. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Isnanita, N., Rakhmawati, F., & Reflina. 2024. Pengembangan media pembelajaran Truth or Dare berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(4).
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. 2023. *Pengembangan media kartu Truth or Dare pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja*.
- Kinanti, K. A., & Manalu, S. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran Truth or Dare berbasis Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 45–58.
- Marwarinda, I., Andayani, S., & Rahmawati, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika PowerPoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 219–227.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Pramesti, H. P., & Budijastuti, W. (2024). *Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Pernapasan*. BioEdu:

- Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 13(3).
- Puspitasari, W. T., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning pada siswa kelas XI di SMK PGRI 3 Blitar. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(1), 51-61.
- Putra, Y. I., Fadli, R., & Dahry, S. (2023). *Meta analyzing the ease of use of e-modules in learning. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 338–343.
- Putra, L. D., & Filianti. (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138.
- 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), 432–439.
- Sofiasyari, I., Amanaturrakhmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). *Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education*, 5(4), 11984–11991.