

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE*
BERBASIS *GAME LEARNING* DALAM MATA
PELAJARAN IPAS MATERI DAERAH KU
KEBANGGAANKU PADA SISWA
KELAS V SDN 2 JIMBARAN
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Melaksanakan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH
PUTU JESSIE ARDI SUDIRA
NIM 2111031277**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

Pembimbing II,



Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP 19740520 200812 1 003

Skripsi oleh Putu Jessie Ardi Sudira ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 28 Mei 2025

Dewan Penguji,



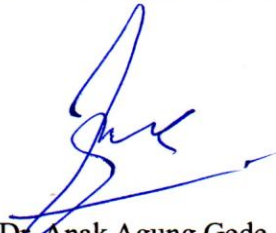
Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd.
NIP. 19780831 201012 1 002

(Ketua)



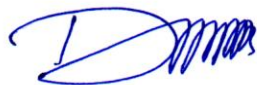
Chindytia, M.Pd.
NIP. 19910617 202421 2 002

(Anggota)



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1 002

(Anggota)



Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP. 19740520 200812 1 003

(Anggota)

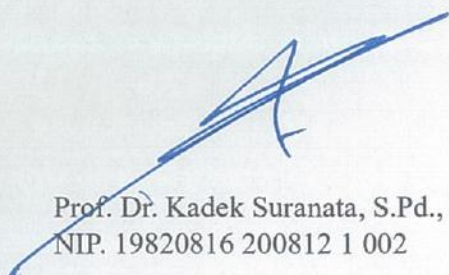
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 28 Mei 2025

Mengetahui:

Ketua Ujian,



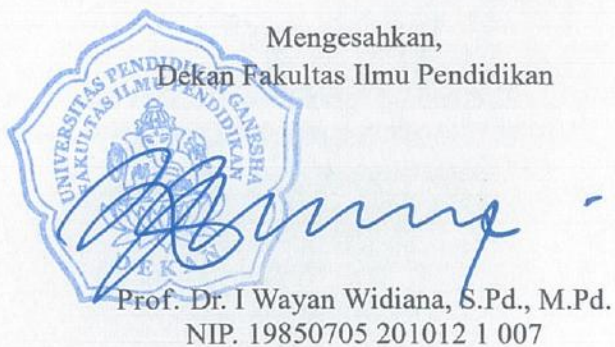
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 19820816 200812 1 002

Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860427 200912 2 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Truth or Dare* Berbasis *Game Learning* dalam Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku pada Siswa Kelas V SDN 2 Jimbaran Tahun Ajaran 2024/2025” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, yang bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 15 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Putu Jessie Ardi Sudira

NIM 2111031277

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Truth or Dare* Berbasis *Game Learning* dalam Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku pada Siswa Kelas V SDN 2 Jimbaran Tahun Ajaran 2024/2025”** sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha ini dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik berupa moral maupun material. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan serta program-program yang dilaksanakan di Undiksha sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiani, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakan serta arahnya sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi, bimbingan serta fasilitas yang telah diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan sesuai rencana.
4. Ibu Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar atas berbagai kebijakan serta arahnya sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku Wakil Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar sekaligus selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, motivasi yang sangat bermanfaat dalam proses penyusunan skripsi.

7. Bapak Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, motivasi yang sangat bermanfaat dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan masukan selama mengikuti studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai, di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan, serta masukan sampai terselesaikannya skripsi ini.
10. Bapak I Wayan Santika, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Jimbaran yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Bapak Kadek Andre Indrawan, S.Pd., selaku guru kelas V di SD Negeri 2 Jimbaran yang telah memberikan informasi, saran, bantuan, serta kerjasamanya selama penelitian.
12. Bapak I Putu Ivan Sastrawan, S.Pd., selaku guru kelas VI SD Negeri 2 Jimbaran yang telah membantu dan memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen pada saat penelitian.
13. Siswa kelas V SD Negeri 2 Jimbaran atas bantuan dan kerjasamanya sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.
14. Keluarga tercinta, bapak I Nyoman Sudirman dan ibu Made Armini selaku orang tua hebat yang senantiasa memberikan doa restu, semangat, motivasi, dukungan, bantuan materi, serta kasih sayang di setiap proses yang telah dilalui selama penyelesaian skripsi ini.
15. Saudara tersayang, adik Kadek Juana Ardi Sugiharto dan Komang Jiman Ardi Sudirman yang senantiasa memberikan doa, motivasi dan kasih sayang di setiap langkah dalam proses penyelesaian pendidikan ini.
16. Sahabat seperjuangan sejak awal semester di kelas P SDP Undiksha Kampus Denpasar yakni, Ni Putu Martha Pebrianti, Ni Putu Nandini, Anak Agung Oka Pratama, Ni Wayan Gita Sumandari, dan Sandrina Adelya Putri yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, apresiasi, kasih sayang,

memberikan informasi, saran, bantuan, serta kerjasamanya selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan pendidikan ini.

17. Teman-teman Kampus Mengajar angkatan 7 di SD Negeri 2 Jimbaran yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
18. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan di kelas P yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bantuan baik secara moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 15 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PESETUJUAN PEMIMBING SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	15
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	16
1.8 Pentingnya Pengembangan	17
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	18
1.10 Definisi Istilah.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	20
2.1 Kajian Teori	20
2.1.1 Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	20
2.1.2 <i>Game Based Learning</i>	24
2.1.3 Mata Pelajaran IPAS.....	28
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
2.3 Perumusan Hipotesis	39

2.4	Kerangka Pikir	39
BAB III	METODE PENELITIAN	42
3.1	Model Penelitian Pengembangan	42
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	45
3.3	Uji Coba Produk.....	53
3.3.1	Desain Uji Coba.....	53
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	55
3.3.3	Jenis Data.....	57
3.3.4	Metode dan Instrument Pengumpulan Data	57
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data	70
3.4	Jadwal dan Waktu Penelitian	78
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1	Hasil Penelitian	79
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	79
4.1.2	Hasil Analisis Data	107
4.1.3	Revisi Produk.....	116
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	120
4.2.1	Rancang Bangun Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> berbasis <i>Game Learning</i>	121
4.2.2	Pembahasan Hasil <i>Review Validasi</i> Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> berbasis <i>Game Learning</i>	126
4.2.3	Efektivitas Media <i>Truth or Dare</i> berbasis <i>Game Learning</i>	132
4.3	Implikasi Penelitian.....	134
BAB V	PENUTUP.....	135
5.1	Rangkuman	135
5.2	Simpulan	141
5.3	Saran.....	143
	DAFTAR RUJUKAN.....	145
	LAMPIRAN.....	150
	RIWAYAT HIDUP	282
	PERNYATAAN.....	283

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	62
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil.....	63
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda.....	64
Tabel 3.7 Kriteria Harga r_{xy} Hitung	67
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Tes	68
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Tes (P).....	69
Tabel 3.10 Kriteria Daya Beda Butir Tes (D).....	70
Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala Likert	71
Tabel 3.12 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	72
Tabel 3.13 Rangkuman Jenis Data, Metode Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Sumber Data, Sifat Data, Teknik Analisis Data, dan Kriteria Simpulan	77
Tabel 3.14 Jadwal Dan Waktu Penelitian	78
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	81
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun.....	92
Tabel 4.3 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Rancang Bangun.....	93
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran	94
Tabel 4.5 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Isi Mata Pelajaran.....	95
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	96
Tabel 4.7 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Desain Instruksional	97
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	97
Tabel 4.9 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	98
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	99
Tabel 4.11 Masukan, Saran dan Komentar Uji Coba Perorangan	101
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	102
Tabel 4.13 Masukan, Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil	104
Tabel 4.14 Hasil Uji-t Berkolerasi	106

Tabel 4.15 Persentase Hasil Uji Coba Produk	108
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	112
Tabel 4.17 Perbaikan Produk dari Ahli Rancang Bangun	117
Tabel 4.18 Perbaikan Produk dari Ahli Isi Mata Pelajaran.....	117
Tabel 4.19 Perbaikan Produk dari Ahli Desain Instruksional.....	118
Tabel 4.20 Perbaikan Produk dari Ahli Media Pembelajaran.....	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	44
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	46
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Media kartu <i>Truth or Dare</i>	50
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Wali Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran	80
Gambar 4.2 Fasilitas di Kelas Kelas V SDN 2 Jimbaran.....	82
Gambar 4.3. Pelaksanaan Uji Rancang Bangun.....	84
Gambar 4.4 Penyusunan Angket Penilaian Uji Ahli.....	85
Gambar 4.5 Melaksanakan Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	87
Gambar 4.6 Melaksanakan Uji Desain dan Media Pembelajaran.....	87
Gambar 4.7 Melaksanakan Uji Coba Perorangan	88
Gambar 4.8 Melaksanakan Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Gambar 4.9 <i>Pre-Test</i>	89
Gambar 4.10 Penggunaan Media <i>Truth or Dare</i> berbasis <i>Game Learning</i>	90
Gambar 4.11 <i>Post-Test</i>	90
Gambar 4.12 Revisi Produk Ahli Media Pembelajaran	119



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi	150
Lampiran 2. Dokumentasi Observasi dan Wawancara ke Sekolah.....	151
Lampiran 3. Hasil Wawancara	152
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	154
Lampiran 5. Diagram Alir Penelitian Pengembangan	155
Lampiran 6. <i>Flowchart</i>	156
Lampiran 7. <i>Storyboard</i>	157
Lampiran 8. Modul Ajar	162
Lampiran 9. Tampilan <i>Truth or Dare</i> berbasis <i>Game Learning</i>	202
Lampiran 10. Surat Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	203
Lampiran 11. Surat Uji Instrumen	204
Lampiran 12. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i>	205
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	207
Lampiran 14. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun	210
Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	211
Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran	214
Lampiran 17. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional.....	215
Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional.....	218
Lampiran 19. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	219
Lampiran 20. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran.....	222
Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	223
Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 23. Lembar Soal Uji Instrumen Tes.....	227
Lampiran 24. Hasil Uji Intrumen Tes	247
Lampiran 25. R Tabel	248
Lampiran 26. Hasil Uji Validitas Butir	249
Lampiran 27. Hasil Uji Reliabilitas Perangkat Tes.....	250
Lampiran 28. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	251

Lampiran 29. Hasil Uji Daya Beda	252
Lampiran 30. Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	253
Lampiran 31. Hasil Pelaksanaan <i>Pre-test</i>	265
Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pre-test</i>	266
Lampiran 33. Hasil Pelaksanaan <i>Post-test</i>	267
Lampiran 34. Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i>	268
Lampiran 35. Nilai-nilai <i>Chi-Kuadrat</i>	269
Lampiran 36. Uji Nomalitas	270
Lampiran 37. F.Tabel	271
Lampiran 38. Hasil Perhitungan Homogenitas Varians	272
Lampiran 39. Nilai-nilai dalam Distribusi t	274
Lampiran 40. Hasil Perhitungan Uji-t	275
Lampiran 41. Jadwal Waktu Penelitian	277
Lampiran 42. Dokumentasi Penelitian	278

