Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 10, Nomor 1, Tahun 2024, halaman 242-255

PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE SPIN WHEEL* PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP EFEK POTENSAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ignasius Dona[1], Maharani Oktavia[2], Puji Ayurachmawati[3]

[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 5 Januari 2024
Revisi: 14 Maret 202
Diterima: 27 Maret 2024
Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:
Truth or dare spin wheel, potential effects

Kata Kunci:
Truth or dare spin wheel, efek potensial

DOI :
10.31932/jpdp.v10i1.3155

Surel Korespondensi:
ignasiusd281@gmail.com

Abstract

This research aims to create Truth or Dare Spin Wheel media at Class IV Elementary School on Science Learning with validity, practicality and potential effects. The method used by this researcher is research and development with the ADDIE model which includes 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were class IV students at SD Negeri 007 Palembang. The results of this research show that the Truth or Dare Spin Wheel media at fourth grade elementary school on science learning is in the very valid category with 89.3% which is combined from the three validators. Practicality results can be seen from the results of the questionnaire for the entire student trial, the test is 91.4%, so the Truth or Dare Spin Wheel media is concluded to be very practical to be used and the potential effects obtained from the post test results through the use of Truth or Dare Spin Wheel media on science learning at class IV SD was stated to have a very potential effect with 83.4%. Based on the results of research through the validation stage, student questionnaires and post-test results of students using Truth or Dare media at Class IV Elementary Science Learning, it was stated suitable to be used to increase the potential effect of elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Truth or Dare Spin Wheel pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD dengan valid, praktis dan efek potensial. Metode yang digunakan oleh peneliti ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 007 Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Truth or Dare Spin Wheel pada Pembelajaran IPA kelas IV SD masuk ke kategori sangat valid yaitu 89,3% gabungan dari ketiga validator. Hasil kepraktisan dilihat dari hasil angket keseluruhan uji coba peserta didik yaitu uji 91,4% maka, media Truth or Dare Spin Wheel dikatakan sangat Praktis digunakan dan efek potensial yang didapat dari hasil post test melalui penggunaan media Truth or Dare Spin Wheel pada pembelajaran IPA kelas IV SD dinyatakan sangat efek potensial yaitu 83,4% maka, berdasarkan hasil penelitian melalui tahap validasi, angket peserta didik dan hasil post test peserta didik media Truth or Dare pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan efek potensial siswa sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2024** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Permainan merupakan salah satu alat bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dalam berimajinasi di lingkungan sekitar mereka. Permainan juga memiliki nilai-nilai penting yang berpotensi pada perkembangan anak. Permainan juga memiliki arti yaitu sebagai hak setiap anak yang memiliki peran penting dalam memberikan aspek positif seperti berbaur dengan

lingkungan sekitar. Permainan di masyarakat terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern.

Permainan tradisional yaitu permainan yang berasal dari nenek moyang secara turun–menurun dan masih dimainkan oleh anak-anak sampai saat ini. Berbagai macam contoh permainan tradisional hingga saat ini yaitu congklak, bola bekel, kelereng, *Truth or Dare* dan lain sebagainya. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa dan dapat digunakan untuk mengembangkan sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional dapat membentuk karakter anak seperti kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, empati, taat pada aturan, sportif, jujur, gigih, menghargai orang lain, serta mampu bekerja sama dan saling membantu (Adi, 2020: 35). Permainan modern adalah bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional yang dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi. Permainan modern ini dari generasi ke generasi akan mengalami perkembangan yang disebabkan oleh teknologi yang selalu berkembang (Duxanda, 2019: 639). Berbagai macam permainan modern yaitu leggo, *puzzle*, *fire gun,* dan sebagainya.

Beberapa permainan sudah diadaptasi ke dalam proses pembelajaran seperti permainan congklak untuk melatih kemampuan berhitung peserta didik dan melatih peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan ular tangga dengan adanya pertanyaan-pertanyaan untuk me-ngembangkan daya pikir peserta didik dan menumbuhkan sikap dalam bekerja sama. Adapun karakteristik peserta didik yaitu senang bermain, bekerja sama dalam kelompok dan memperagakan sesuatu secara langsung. Maka dari itu, media permainan sangat cocok digunakan dalam melaksanakan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tetapi, adapun permasalahan yang dihadapi seorang pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yaitu pendidik belum mampu dalam berfikir kreatif dan memodifikasi pembelajaran ke arah karakteristik anak SD. Menurut Septiani (2020) pendidik diharapkan dapat merencanakan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan

baik dan menyampaikan materi pelajaran yang tidak abstrak dan lebih bermakna bagi peserta didik.

Menurut Nuriah (2022) media permainan *Truth or Dare* adalah salah satu permainan yang menggunakan 2 jenis kartu yaitu kartu *Truth* (T) dan kartu *Dare* (D). kartu *Truth* (T) adalah kartu pertanyaan yang membutuhkan jawaban benar atau salah, sedangkan kartu *Dare* (D) membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran". Sedangkan menurut Mintohari (2022) media *Spin Wheel* adalah media permainan yang berbentuk seperti roda yang memiliki beberapa bagian warna didalamnya. Maka, Dalam media permainan *Truth or Dare Spin Wheel* bisa mempermudah peserta didik untuk termotivasi dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut peneliti memilih mengembangkan media permainan *Truth or Dare Spin Wheel* dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran, menimbulkan minat, motivasi dan meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik mempunyai tantangan dalam memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Februari 2023 pada salah satu pendidik kelas IV di SD Negeri 007 Palembang. Pada proses pembelajaran terkhusus mata pelajaran IPA sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran sudah mencukupi dalam proses pembelajaran terutama pada media pembelajaran yang sudah disediakan oleh sekolah maupun oleh pendidik tersebut. Pada proses pembelajaran IPA pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara efektif. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu sehingga pendidik lebih mengandalkan *teacher centered*. Pada proses pembelajaran peserta didik lebih berantusias jika pendidik memberikan media dalam proses pembelajaran melalui berbagai macam variasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan atau karakteristik peserta didik terhadap hasil belajar. Alasan peneliti memilih pembelajaran IPA kelas IV terutama pada materi "Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya" yaitu pendidik belum maksimal

memberikan media pembelajaran terkait dengan materi yang peneliti kembangkan sehingga peneliti mempunyai inisiatif untuk mengajak peserta didik dalam memahami materi tersebut dengan adanya media *Truth or Dare Spin Wheel* pada Pembelajaran IPA.

Dari analisis masalah diatas perlu dikembangkan media yang memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih baik salah satunya adalah mengembangkan media *Truth or Dare Spin Wheel*. Media *Truth or Dare Spin Wheel* adalah media permainan yang menggunakan 2 jenis kartu dalam bermain yaitu kartu *Truth dan Dare* yang dibantu dengan adanya media tambahan yaitu *Spin Wheel* yang terbagi menjadi 3 pilihan yaitu *Truth, Dare* dan *Special*. Media *Truth or Dare Spin Wheel* pada pembelajaran IPA mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar sehingga peserta didik lebih berantusias untuk belajar sekaligus mampu meningkatkan penge-tahuannya. Adapun urgensi peneliti dalam mengembangkan media tersebut yaitu diantaranya mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar, memperjelas penyajian dalam proses belajar, mengarahkan perhatian anak, menimbulkan motivasi terhadap anak serta memperlancar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Uraian dan penjelasan diatas diperkuat dengan penelitian-penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Seperti penelitian oleh Nasrudin (2020) yang berhasil melakukan pengembangan media *Truth or Dare* yang valid dan praktis pada materi tematik tema 5 subtema 1 dengan hasil validasi yang diperoleh yaitu ahli materi sebesar 84%, ahli media 85,7%, dan praktisi 100%. Penelitian berikutnya oleh Astuti (2022) yang berhasil mengembangkan media *Truth or Dare* yang valid dan praktis pada pembelajaran PKn dengan rata-rata persentase untuk small group 88,66%, uji lapangan 94,66% dan guru 100%. Penelitian selanjutnya oleh Fanny (2021: 119) yang berhasil mengembangkan media *Truth or Dare* dalam meningkatkan hasil belajar yang valid dan praktis dengan hasil validasi sebesar 95,64% dan hasil efektivitas media pembelajaran sebesar 100%" dan

tingkat praktis sebesar 100%. Penelitian diatas sudah membuat pengembangan media *Truth or Dare* pada materi yang berbeda maka, peneliti lebih tertarik mengembangkan media *Truth or Dare Spin Wheel* pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian di atas peneliti terdorong ingin menerapkan metode belajar menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dengan demikian peneliti ingin mengadakan penelitian pengembangan dengan judul pengembangan media *truth or dare spin wheel* pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D).* Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris yaitu *Research and Development* yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan dan menciptakan sebuah produk yang berguna. Penelitian pengembangan *Research and Development* adalah penelitian yang bersifat mengembangkan atau menciptakan sebuah produk yang akan disempurnakan dan mempunyai nilai baru dalam penggunaannya. Penelitian tersebut juga melewati beberapa tahap dan validasi atau pengujian untuk mengetahui nilai guna dari sebuah produk yang dikembangkan.

Menurut Sa'diyah (2020) *Research and Development* berfungsi mendapatkan gambaran aktual tentang kenyataan, mengukur apa yang sedang dilakukan di sekolah, mengukur hasil dari berbagai metode dan teknik pendidikan yang ada. Tahap selanjutnya, gambaran tersebut kemudian dikembangkan dengan mendesain, validasi, revisi, uji coba sebuah produk.

Dalam penelitian ini produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran *Truth or Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik Pengumpulan Data digunakan adalah angket dan dokumentasi. Dalam suatu penelitian metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sangat penting

dalam mencapai tujuan suatu penelitian karena pada proses penelitian perlunya data-data informasi yang dapat memperkuat penelitian tersebut. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner), dokumentasi, tes dan wawancara. Adapun teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh data media *Truth or Dare Spin Wheel* yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis efek potensial.

Hasil dan Pembahasan

Analyze (Analisis)

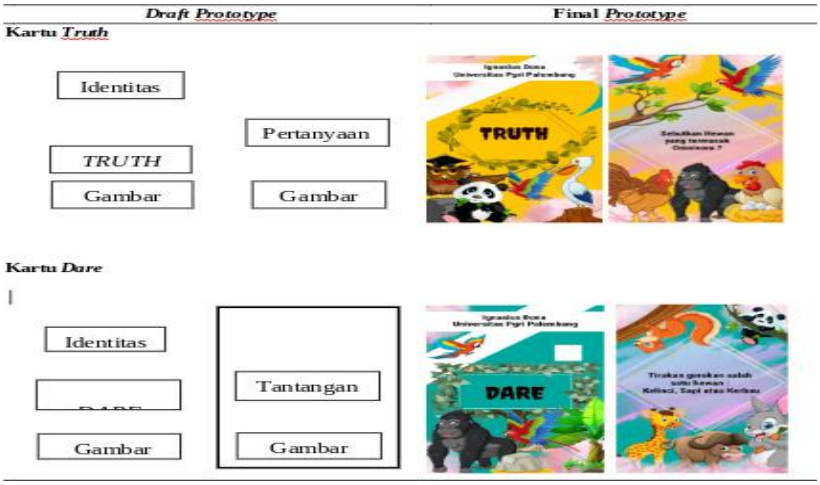
Pada tahap analisis ini peneliti melakukan Observasi terhadap analisis masalah peserta didik yang dilakukan pada hari kamis, 24 Mei 2023 di SD Negeri 007 Palembang. Dari beberapa hasil analisis ini dilakukan untuk menemukan beberapa informasi dalam mempertimbangkan beberapa analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SD Negeri 007 Palembang. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah peserta didik. Analisis masalah yang telah dilakukan oleh peneliti dalam menentukan permasalahan dengan mempertimbangkan media yang digunakan di SD tersebut.

Dengan melakukan analisis tersebut peneliti menemukan beberapa masalah yaitu pada proses pembelajaran terkhusus mata pelajaran IPA sarana dan prasarana didalam proses pembelajaran belum menggunakan media secara efektif dan keterbatasan media pada saat mengajar. Selain itu, keterbatasan waktu yang dihadapi pendidik sehingga lebih mengandalkan *teacher centered* didalam proses pembelajaran. Pendidik juga belum memaksimalkan media pembelajaran terutama media belajar berupa roda spin dan kartu permainan. Maka, dengan mengetahui analisis masalah yang dihadapi peserta didik, peneliti mempunyai antusias untuk menciptakan suatu produk media *Truth or Dare Spin Wheel*. Adapun alasan peneliti memilih pembelajaran IPA terkhusus materi "Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya" yaitu pendidik belum mengembangkan media pembelajaran terkait dengan materi yang dikembangkan sehingga peneliti mempunyai inisiatif untuk

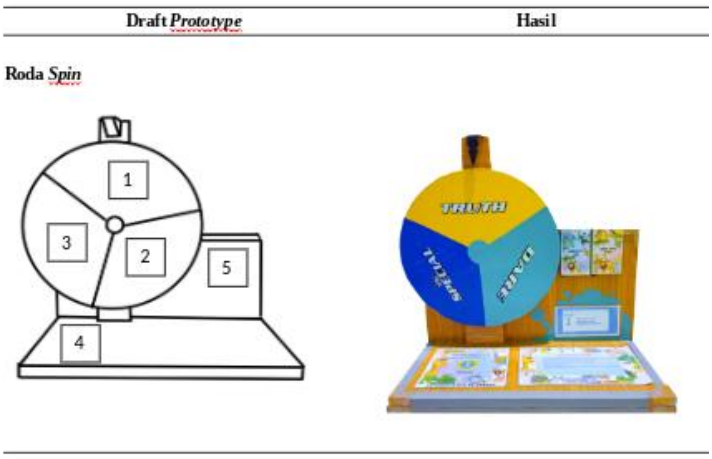
mengembangkan produk tersebut ke dalam proses pembelajaran.

Design (Desain)

Tahap *design* adalah tindak lanjut dari tahap analisis. Dalam proses ini peneliti telah merancang suatu produk yang memperhatikan beberapa masalah peserta didik. Pada proses *design* ini peneliti telah menentukan beberapa sketsa media pembelajaran *Truth or Dare Spin Wheel* dalam membantu pembuatan media tersebut. Media pembelajaran ini dikembangkan peneliti dengan menggunakan media *Spin Wheel* dan dilengkapi adanya kartu sebanyak 14 kartu *truth dan dare* masing-masing 7 kartu.



Gambar 1. ***Design Prototype***



Gambar 2. ***Draft Prototype Spin Wheel***

***Development* (Pengembangan)**

Dalam tahap pengembangan ini peneliti telah melakukan validasi oleh 3 (tiga) validator yang akan menguji kevalidan terhadap media yang akan dikembangkan. Jika sudah melakukan validasi oleh validator maka, peneliti malakukan revisi jika terdapat perbaikan mengenai media yang akan dikembangkan untuk mencapai kevalidan media yang akan di uji cobakan terhadap peserta didik di SD Negeri 007 palembang. Adapun hasil dari validasi media yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Uji *Coba One To One*

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kepraktisan
1	**BAN**	72	96%
2	**SPA**	70	93,3%
3	**AK**	70	93,3%
Nilai Kepraktisan			**94,2%**

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti melalui tahap uji *coba one to one* telah mencapai nilai kepraktisan yaitu 94,2% maka, media *Truth or Dare Spin Wheel* dikatakan sangat praktis digunakan.

***Implementation* (Penerapan)**

Tahap selanjutnya yaitu penerapan media *Truth or Dare Spin Wheel* yang sudah melalui tahap revisi oleh para ahli materi, media dan guru sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan media *Truthor Dare Spin Wheel* untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Kemudian peneliti melakukan uji coba kelompok kecil berjumlah 10 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 23 peserta didik. Nilai kepraktisan ditunjukkan dengan memberikan angket yang berisi pernyataan terkait dengan media yang telah dikembangkan. Tabel 2., merupakan nilai kepraktisan yang didapat dari hasil angket peserta didik.

Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kepraktisan
1	DPSS	69	92%
2	MAM	68	90,6%
3	CAD	71	94,6%
4	MAR	67	89,3%
5	MAP	70	93,3%
6	RF	71	94,6%
7	MRRA	72	96%
8	MNS	72	96%
9	AFK	70	93,3%
10	F	69	92%
Total Nilai Kepraktisan			**93,2%**

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti melalui tahap uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 peserta didik telah mencapai nilai kepraktisan yaitu 93,2% maka, media *Truth or Dare Spin Wheel* dikatakan sangat praktis digunakan.Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti melalui tahap uji coba kelompok besar yang berjumlah 23 peserta didik telah mencapai nilai kepraktisan yaitu 90,2% maka, media *Truth or Dare Spin Wheel* dikatakan sangat praktis digunakan.

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar peneliti melakukan tes yang dilakukan dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Pada awal *pre test* peneliti ingin mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran sedangkan *post test* peneliti ingin mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media *Truth or Dare Spin Wheel*. Berikut adalah diagram hasil *pre test* dan *post test* ketuntasan peserta didik.Hal ini menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Spin Wheel* pada Pembelajaran IPA materi "Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya" dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil akhir *post test* peserta didik dengan rata rata 75,5 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 84,33% (p>80). Maka, berdasarkan hasil yang didapat mencapai kategori sangat efek potensial.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini peneliti sudah melalui beberapa tahap untuk mengembangkan media *Truth or Dare*

Spin Wheel pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD yang tertuju pada materi "Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya" pada tahap awal yaitu peneliti melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran terutama menganalisis kebutuhan peserta didik, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua yaitu desain dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan seperti menyusun GBIM dan *prototype* oleh peneliti.

Setelah melakukan beberapa tahap dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi) maka, peneliti telah mengetahui hasil kevalidan dan kepraktisan media *Truth or Dare Spin Wheel* pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD terhadap peserta didik SD Negeri 007 Palembang yaitu dari hasil validasi pakar ahli media mencapai 90%, oleh ahli materi 83% dan oleh guru sekolah dasar 95% dan memiliki tingkat kevalidan gabungan mencapai 89,3% yang dapat dikategorikan sangat valid. Selanjutnya pada tahap uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 peserta didik mencapai 94,2%, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik mencapai 93,2% serta hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 23 peserta didik mencapai 90,2%. Dapat dikatakan ketiga tahapan tersebut sangat praktis dan sangat layak digunakan.

Menurut (Aulia et al., 2022) tentang Pengembanagan Media Komik Berbasis Mitigrasi Bencana pada Siswa Kelas III SD dan asil penelitian menunjukkan bahwa hasil kevalidan yang telah dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi berdasarkan penilaian bahwa media komik berbasis mitigasi bencana yang dikembangkan dengan perolehan skor rata-rata mencapai 74,6% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan penilaian oleh siswa dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 76% dan uji coba small group memperoleh skor 82,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa media komik berbasis mitigasi bencana yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas III SD.

Selanjutnya pada tahap *implementation* (penerapan) peneliti

telah melakukan pembagian lembar angket yang dilakukan oleh peserta didik dan soal *post test* maka, didapatkan hasil angket seluruh peserta didik yang berjumlah 36 peserta didik mencapai 91,4% dan nilai rata rata yang didapat pada tahap *post test* yaitu 75,5 dan memiliki efek potensial yaitu 84,3% dengan kriteria sangat potensial.

Menurut (Sylvia, 2022) Pengembangan Multimedia Interaktif Keep It Up Muatan Pelajaran IPA untuk Sekolah Dasar mendapatkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Keep it up* yang dikembangkan ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil dari tahap expert review yaitu multimedia interaktif *Keep it up* dengan hasil persentase sebesar 4,05 dengan kategori sangat valid. Pada tahap one-to-one peserta didik mengalami kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif, pada tahap small group angket tanggapan peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif *Keep it up* muatan pelajaran IPA sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis digunakan. Dan pada tahap field test memperoleh skor rata-rata 83.

Menurut Tambunan (2021, p. 24) bahwa Analisa kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan pernyataan diatas maka, peneliti dalam mengembangan Media *Truth or Dare Spin Wheel* ini harus mengetahui analisis masalah yang dihadapi peserta didik agar media yang dikembangkan berguna sesuai dengan analisis kebutuhan. Adapun Media kartu *Truth or Dare Spin Wheel* yang digunakan pada pembelajaran IPA berisi pertanyaan dan tantangan yang akan dijawab oleh peserta didik maka, dengan adanya media tersebut bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada pengembangan media *Truth or Dare Spin Wheel* perlunya validasi yang dilakukan oleh validator untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum di uji cobakan. Berdasarkan data dari lembar validasi

yang meliputi beberapa aspek seperti desain media, format media, aspek kelayakan isi, aspek evaluasi dan aspek kelayakan bahasa yang digunakan melalui 3 validator mencapai 89,3 % pada pengembangan media *Truth or Dare Spin Wheel* tidak hanya valid melainkan juga praktis digunakan. Pada tahap kepraktisan media *Truth or Dare Spin Wheel* peneliti membagikan angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Media pembelajaran tersebut dikatakan praktis jika peserta didik mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta berantusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Adi, dkk (2021) Bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien sehingga dapat memberikan perwujudan tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya. Dibuktikan dengan adanya hasil angket seluruh peserta didik yang mencapai persentase 91,4% dengan kategori sangat praktis digunakan.

Menurut Zaki (2020) menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Maka, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan melibatkan 36 peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan terhadap kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melakukan tahap tes sebagai bukti bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui ketuntasan hasil belajar peserta didik. Sedangkan untuk mengetahui efek potensial yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 007 Palembang yang berjumlah 36 peserta didik melalui 15 soal tes pilihan ganda dengan persentase ketuntasan 84,3% atau 31 peserta didik yang mencapai nilai KKM dan 5 peserta didik yang dibawah KKM. Berdasarkan persentase tersebut maka, efek potensial dari hasil akhir atau *post test* dengan persentase 84,3% (p>80%) sehingga media *Truth or Dare Spin Wheel* dikategorikan sangat potensial.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dibahas mengenai pengembangan media *Truth or Dare Spin Wheel* yang valid dan praktis maka, peneliti bisa menarik kesimpulan yaitu Peneliti telah mengetahui tingkat kevalidan atau uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan guru sekolah dasar untuk memberikan nilai terkait pengembangan media *Truth or Dare Spin Wheel* dengan angka persentase mencapai 89,3% masuk ke kategori sangat valid.

Peneliti telah mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan media *Truth or Dare Spin Wheel* melalui pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan beberapa tahap uji coba yaitu : uji coba *one to one* mencapai 94,2%, tahap uji coba kelompok kecil mencapai 93,2%, uji coba kelompok besar mencapai 90,2% dan hasil gabungan dari 36 peserta didik mencapai 91,4% maka, penggunaan media *Truth or Dare Spin Wheel* telah mencapai nilai kepraktisan dengan kriteria sangat praktis digunakan.

Peneliti mengetahui efek potensial yang telah dicapai oleh peserta didik melalui pengerjaan soal tes setelah menggunakan media *Truth or Dare Spin Wheel* yaitu dengan mencapai nilai potensial 84,3% dengan kriteria sangat potensial.

Daftar Pustaka

Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini . *Jurnal Pendidikan Anak*, 35.

Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *AL - Ikhtibar : jurnal ilmu pendidikan*, 813.

Aulia, V. P., Oktavia, M., & Aryaningrum, K. (2022, September). Pengembangan Media Komik Berbasis Mitigasi Bencana Pada Siswa Kelas III Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *Vol 7 No 3*.

Ayunda Fanny, C. D., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 119.

Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). Wahana Dunia Permainan Tradisional dan Modern. *Jurnal STUP*, 639.

Fridayanthie, E. W., Haryanto, & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web . *Paradigma*, 152.

Nasrudin, Kartini, & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al - Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judiknas Borneo)*, 54.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D).* Bandung: ALFABETA,cv.

Sylvia, S., & Ayurachmawati, P. (2022, Oktober). Pengembangan Multimedia Interaktif Keep It Up Muatan Pelajaran IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *Vol 8 No 4*. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3141.

Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussadah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 810.