

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE BOARD GAME*  
BERBASIS *FOOD ADVENTURE* DALAM PEMBELAJARAN  
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN  
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Arina Muktaviya**  
**NIM. 214101040013**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE BOARD GAME*  
BERBASIS *FOOD ADVENTURE* DALAM PEMBELAJARAN  
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN  
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:  
Arina Muktaviya  
NIM. 214101040013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE BOARD GAME*  
BERBASIS *FOOD ADVENTURE* DALAM PEMBELAJARAN  
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN  
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:  
Arina Muktaviya  
NIM. 214101040013

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

**Dr. Imron Fauzi M.Pd.I**  
NIP. 198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE BOARD GAME*  
BERBASIS *FOOD ADVENTURE* DALAM PEMBELAJARAN  
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN  
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

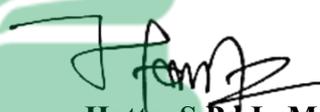
Tanggal : 26 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Moh. Dasuki, M.Pd.I.**  
NIP. 198303122025211003

  
**Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I**  
NIP. 197715032023211003

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I (  )  
2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I ( )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

فَلْيَنْظُرِ الْإِنْسَانُ إِلَى طَعَامِهِ ﴿٢٤﴾

Artinya: Maka, hendaklah manusia melihat ke makanannya (dan memperhatikan bagaimana proses terjadinya) (QS. ‘Abasa: 24)\*



---

\* M. Quraish Shihab, *Al-Qur'an Dan Maknanya* (Jakarta: Lentera Hati, 2021), 585, <https://fliphtml5.com/iaimg/xmzr/basic>.

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa Syukur penulis karena telah diberikan kemudahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Almarhum Bapak Abdus Salam dan Ibu Siti Jalilah, S.Pd yang selalu menjadi panutan sekaligus support sistem terbaik dalam hidup penulis. Terimakasih atas kasih sayang, motivasi serta do'a tulus yang tidak pernah putus. Semoga beliau senantiasa diberikan kesehatan, umur yang barokah, rezeki yang berlimpah dan semoga restunya selalu menemani perjalanan penulis dalam meraih kesuksesan. Untuk Almarhum Bapak Abdus Salam, terima kasih atas cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah Bapak berikan. Semoga Allah SWT melapangkan alam kubur, mengampuni segala dosanya, dan menempatkan Bapak di tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Kepada Kakak kandung penulis Ulfa Mazidah dan Himmatul Aliyah, terimakasih sudah turut serta memberi dukungan serta do'a.
3. Terakhir kepada diri sendiri, terimakasih sudah sampai dititik ini. Terimakasih sudah bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga mampu dan diberi kesempatan untuk melanjutkan pendidikan lebih tinggi.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi kita, semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari kiamat kelak. Dengan mengucapkan *Alhamdulillahillobbil'alamiin* penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember” ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penyelesaian tugas akhir ini dipenuhi sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa hal tersebut sangat berarti dalam skripsi ini. Penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai dosen pembimbing yang sabar dan ikhlas meluangkan waktu memberikan bimbingan, ilmu, motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh Dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan
6. Bapak Ahmad Fauzi, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah di MI Hidayatul Mubtadi'in Jember yang telah memberikan izin serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Ummi Hanifah, S.Pd, selaku guru kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Jember yang telah memberikan informasi terkait pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Jember yang sudah bersedia menjadi objek peneliti dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jember, 18 Juni 2025

Penulis

## ABSTRAK

Arina Muktaviya, 2025 : *Pengembangan Media Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Truth or Dare*, Sistem Pencernaan Manusia

Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah sering mengalami kendala karena minimnya media yang inovatif dan menarik. Pada materi sistem pencernaan manusia, siswa kesulitan memahami konsep akibat metode pembelajaran yang masih monoton seperti ceramah dan tanya jawab. Berdasarkan observasi di MI Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu, siswa kelas V masih kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia karena pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Maka dari itu, dikembangkan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* untuk membantu siswa belajar IPA dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui desain dan pengembangan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* untuk pembelajaran sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V (2) Untuk mengetahui kelayakan Penggunaan Media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V

Metode penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subjek uji coba adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu.

Hasil penelitian (1) Produk yang dikembangkan berupa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang berisikan materi tentang sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V. Media ini dibuat menggunakan bahan papan triplek berukuran 80 × 50 cm, dilengkapi dengan ilustrasi visual alur makanan, serta kartu Truth dan Dare yang memuat pertanyaan dan tantangan yang relevan dengan materi pembelajaran. (2) Menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi 94%, ahli bahasa 96% dan ahli pembelajaran 94%, serta memperoleh respon siswa sebesar 91,8% dalam kategori sangat menarik. Media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia.

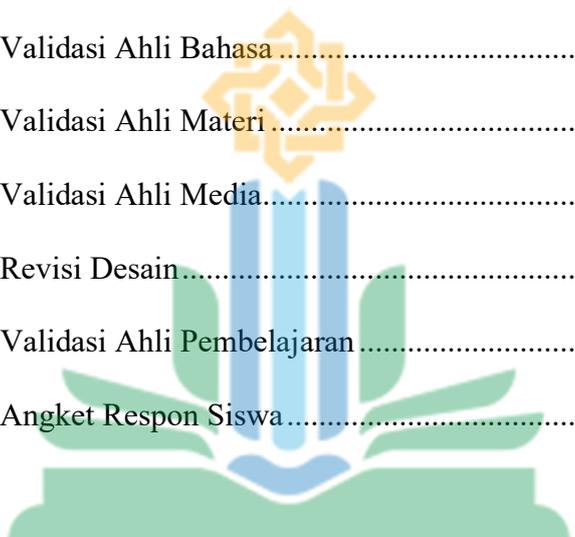
## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....                                 | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....                  | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....                              | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO</b> .....  | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....                                    | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                 | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                  | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                              | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                              | 1           |
| B. Rumusan Masalah.....                                     | 11          |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....                  | 11          |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....                  | 12          |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....              | 14          |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 15          |
| G. Definisi Istilah.....                                    | 16          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....                          | <b>18</b>   |
| A. Penelitian Terdahulu .....                               | 18          |
| B. Kajian Teori .....                                       | 27          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....     | <b>43</b>   |

|  |            |
|--|------------|
| A. Model Penelitian dan Pengembangan .....                                   | 43         |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....                                | 44         |
| C. Uji Coba Produk.....  | 45         |
| D. Desain Uji Coba .....   | 45         |
| 1. Subjek Uji Coba .....   | 48         |
| 2. Jenis Data .....  | 50         |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data .....  | 50         |
| 4. Teknik Analisis Data .....  | 53         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>                        | <b>56</b>  |
| A. Penyajian Data Uji Coba.....  | 56         |
| B. Analisis Data .....   | 78         |
| C. Revisi Produk.....  | 91         |
| <b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>   | <b>92</b>  |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....                                    | 92         |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut ..... | 96         |
| C. Kesimpulan .....  | 99         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>100</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>   |            |

## DAFTAR TABEL

| No.       | Uraian   | Hal |
|-----------|--|-----|
| Tabel 2.1 | Penelitian Terdahulu .....                     | 23  |
| Tabel 2.2 | Kelemahan Media dari Penelitian Terdahulu..... | 25  |
| Tabel 3.1 | Kategori Skor Penelitian Skala Likert .....    | 54  |
| Tabel 3.2 | Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai.....        | 55  |
| Tabel 4.1 | Hasil Validasi Ahli Bahasa .....               | 66  |
| Tabel 4.2 | Hasil Validasi Ahli Materi .....               | 67  |
| Tabel 4.3 | Hasil Validasi Ahli Media.....                 | 68  |
| Tabel 4.4 | Hasil Revisi Desain.....                       | 70  |
| Tabel 4.5 | Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....          | 75  |
| Tabel 4.6 | Hasil Angket Respon Siswa.....                 | 76  |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

| No.         | Uraian   | Hal |
|-------------|--|-----|
| Gambar 1.1  | Hasil Observasi di MI Hidayatul Mubtadi'in.....                            | 7   |
| Gambar 1.2  | Media <i>Truth Or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> ..... | 13  |
| Gambar 1.3  | Kartu <i>Dare</i> .....  | 13  |
| Gambar 1.4  | Kartu <i>Truth</i> .....   | 13  |
| Gambar 3.1  | Langkah Penelitian.....  | 45  |
| Gambar 4.1  | Tampilan Awal Lemari .....   | 60  |
| Gambar 4.2  | Pemasangan Seng Pada Media .....   | 60  |
| Gambar 4.3  | Proses Pengecatan Media .....  | 61  |
| Gambar 4.4  | Tampilan Desain Bagian Dalam .....   | 61  |
| Gambar 4.5  | Desain Dicetak dan Ditempelkan .....                                       | 62  |
| Gambar 4.6  | Desain Pintu Bagian Dalam .....  | 62  |
| Gambar 4.7  | Desain Dicetak dan Ditempelkan .....                                       | 63  |
| Gambar 4.8  | Desain Pintu Luar.....   | 63  |
| Gambar 4.9  | Desain Dicetak dan Ditempelkan .....                                       | 64  |
| Gambar 4.10 | Desain Kartu di Aplikasi Canva.....  | 64  |
| Gambar 4.11 | Cetak Kartu Dengan Kertas Tebal .....                                      | 65  |
| Gambar 4.12 | Penyampaian Materi.....  | 72  |
| Gambar 4.13 | Kegiatan Implementasi Media .....  | 73  |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

IPA termasuk mata pelajaran yang sudah diajarkan dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar yang dapat membuat siswa untuk berfikir lebih analisis, di mana IPA merupakan ilmu yang mengenalkan tentang segala sesuatu yang terjadi di alam semesta, melewati berbagai cara yaitu mengobservasi, mengamati, dan menyampaikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Pendidikan IPA berfokus pada penelitian, di mana pembelajarannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka dapat memahami lingkungan sekitar secara ilmiah. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kognitif, psikomotorik, dan sosial siswa.<sup>2</sup> Di Madrasah Ibtidaiyah, terdapat berbagai bidang yang dibimbing, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Bidang IPA ini memiliki ciri khas, seperti mempelajari karakteristik, pelestarian, dan cara berkembang biak makhluk hidup, proses adaptasi, serta interaksi dengan lingkungan sekitar.<sup>3</sup>

Dalam pembelajaran IPA sebagai salah satu bagian dari sistem pendidikan, memainkan peran penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan mampu

---

<sup>2</sup> Ni Wayan Sri Darmayanti, Ni Kadek Tina Saputri, and G. A. A. Dwi Prabayanthi, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Kelas V Di SDN 1 Cempaga," *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 4, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.127>.

<sup>3</sup> Elis Syifa Salsabila et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA Di Mi/Sd," *J. Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 11 (2022): 2695–2703, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>.

bersaing secara global. Proses pembelajaran IPA mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis terhadap hal-hal yang belum mereka pahami. Selain itu, pembelajaran IPA sering kali menyajikan materi yang bersifat investigasi atau penemuan, yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Khususnya, dalam pembelajaran IPA, guru diharapkan memiliki pemahaman tentang cara memberikan pengalaman belajar yang beragam, baik dalam aspek mental, fisik, maupun sosial.<sup>4</sup>

Segala puji bagi Allah yang telah menciptakan tubuh manusia dengan kesempurnaan, baik dari segi bentuk maupun fungsinya. Sebagai manusia, kita sepatutnya bersyukur atas apa yang telah Allah ciptakan. Salah satu wujud rasa syukur tersebut adalah dengan merawat kesehatan tubuh, termasuk menjaga lambung dengan menghindari makan secara berlebihan seperti pada firman Allah pada Surah Al A'raf Ayat 31:

يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَزَيْنَتَكَ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
LEMBER

المُسْرِفِيْنَ ﴿٣١﴾

Artinya: Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.<sup>5</sup>

Dalam Tafsir Al-Mishbah Quraisy Shihab dijelaskan bahwa Hai anak-anak Adam, pakailah pakaian kamuyang indah minimal dalam bentuk menutup aurat,

<sup>4</sup> Monica Putri, Qahirah Madani S, and Indah Pratiwi, "Menganalisis Pentingnya Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kelas V SD Negeri 060874 Medan," *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 4 (2023): 1322–31, <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>.

<sup>5</sup> Shihab, *Al-Qur'an Dan Maknanya*.

karena membukanya pasti buruk. Lakukan itu di setiap memasuki dan berada di masjid, baik masjid dalam arti bangunan khusus, maupun dalam pengertian yang luas, yakni persada bumi ini, dan makanlah makanan yang halal, enak, bermanfaat lagi bergizi, berdampak baik serta minumlah apa saja, yang kamu sukai selama tidak memabukkan tidak juga mengganggu kesehatan kamu dan janganlah berlebih-lebihan dalam segala hal, baik dalam beribadah dengan menambah cara atau kadarnya demikian juga dalam makan dan minum atau apa saja, karena sesungguhnya Allah tidak menyukai, yakni tidak melimpahkan rahmat dan ganjaran bagi orang-orang yang berlebih-lebihan dalam hal apa pun.<sup>6</sup>

Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebih-lebihan termasuk dalam hal makan makanan karena sesuatu yang berlebihan itu tidak baik untuk kesehatan tubuh. Apapun yang terjadi di dalam tubuh kita, kita tidak dapat melihat secara kasat mata, misalnya ada makanan yang tidak tercerna, apakah akan melukai lambung, berbahaya untuk usus, gigi dan lain sebagainya. Makan yang berlebihan itu sudah melampaui batas, lambung punya kapasitas dalam menampung jumlah makanan yang harus kita makan.

Pembelajaran IPA di Madrasah Sebagaimana diatur dalam KMA No.

347 tahun 2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka menjabarkan:

“Seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, serta perkembangan dunia yang sangat dinamis dan tidak menentu, menekankan pada pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pengelolaan pendidikan, memberikan otonomi kepada madrasah untuk menyesuaikan kurikulum operasional sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan lokal, serta mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman; kurikulum ini juga bertujuan

---

<sup>6</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an)* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 75.

untuk membentuk profil pelajar Pancasila dengan menekankan sikap peduli terhadap lingkungan, kemampuan berpikir kritis, serta pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing madrasah dalam menghadapi tantangan abad ke-21.”<sup>7</sup>

Kebijakan capaian pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) di kelas V dalam Kurikulum Merdeka dirumuskan sebagai berikut:

“peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami sistem organ tubuh manusia; ekosistem; siklus air; bunyi dan cahaya; energi; tata surya; letak dan kondisi geografis; perjuangan para pahlawan; keragaman budaya; dan kegiatan ekonomi yang berfungsi sebagai dasar untuk melakukan suatu tindakan; untuk digunakan dalam mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.”<sup>8</sup>

Menurut Maya Fadillah et al, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Swasta Attaufiq Medan cenderung menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti memberikan ceramah. Aktivitas pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi oleh guru, diikuti dengan pemberian tugas dari buku tematik. Walaupun siswa duduk dalam kelompok, pendekatan pembelajaran kooperatif belum diaplikasikan secara optimal. Proses pembelajaran di kelas masih berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*) dan belum mengutamakan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Akibatnya, siswa terlihat pasif, sehingga guru perlu berupaya mendorong mereka untuk lebih aktif, baik

---

<sup>7</sup> Kementerian Agama, *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No 347 Tahun 2022 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Madrasah* (Jakarta, 2022), <https://www.mgmpmadrasah.com/2022/04/download-kma-keputusan-menteri-agama.html>.

<sup>8</sup> Anindito Aditomo, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta, 2024), [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf).

dengan bertanya maupun berpartisipasi. Selain itu, tidak sedikit siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Beberapa di antaranya malah terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku, membuat kegaduhan, bermain sendiri, atau bahkan tampak mengantuk.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Prabawa et al., menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di tingkat SDN Bangunrejo 2 sering dianggap menantang, dan banyak siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya interaksi siswa dengan guru melalui pertanyaan, kesulitan dalam memahami dan mengingat materi, rendahnya motivasi belajar, penggunaan strategi serta model pembelajaran yang kurang efektif, minimnya dukungan dan dorongan dari keluarga, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya fasilitas dan sarana penunjang yang memadai, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik.<sup>10</sup>

Penelitian oleh Avita Damayanti dan Putu Gede Asnawa Dikta menunjukkan bahwa Kesulitan yang dialami siswa disebabkan oleh ketidakmampuan mereka untuk melihat atau mengamati secara langsung objek yang dipelajari. Pengamatan langsung menjadi penting agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Selama pembelajaran, siswa cenderung

---

<sup>9</sup> Maya Fadillah et al., "Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Swasta Attaufiq Medan," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (June 14, 2024): 192–202, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.962>.

<sup>10</sup> Agung Prabawa, Aisyah Nur Ilfiana, and Ika Maryani, "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPA Di Kelas VI SD Negeri Bangunrejo 2," in *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2022), 875–82, <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/9954>.

kurang serius memperhatikan karena mudah merasa bosan. Berdasarkan penuturan guru, perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan di papan tulis hanya bertahan sekitar 10-15 menit, dan menjaga fokus mereka dalam waktu yang lebih lama sangat sulit. Selain itu, metode pengajaran yang sering digunakan, seperti ceramah dan tanya jawab, turut berkontribusi pada kebosanan siswa saat mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru.<sup>11</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ummi Hanifah, S.Pd selaku wali kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu yaitu :

“menurut saya jumlah siswa mempengaruhi pada proses pembelajaran, dikelas V ada 37 siswa dan kemampuannya berbeda-beda, saya biasanya menggunakan media gambar yang ada diperpustakaan, dan menggunakan buku paket yang dipegang siswa masing-masing, siswa itu mbak lebih suka jika berperan langsung dalam proses pembelajaran, seperti kayak bermain sambil belajar”<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil observasi di kelas V bahwasannya proses pembelajarannya dilakukan dengan cukup baik, aktif, dan guru dikelas V sudah bagus, hanya saja keterbatasan pada penggunaan strategi dan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran kelas V di MI Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu, dimana dalam proses pembelajaran berlangsung

---

<sup>11</sup> Avita Damayanti and Putu Gede Asnawa Dikta, “Analisis Kesulitan Belajar Ipa Siswa Kelas 3 B Sekolah Dasar Negeri 1 Bebalang,” *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 4, no. 2 (2022): 13–19, <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.126>.

<sup>12</sup> Ummi Hanifah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 13 Januari 2025

dilakukan dengan metode yang lumrah dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dua arah dan diskusi kelompok.<sup>13</sup>



**Gambar 1.1**  
**Hasil Observasi di MI Hidayatul Mubtadi'in**

Permasalahan utama dalam pembelajaran IPA adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video simulasi, alat peraga, atau aplikasi teknologi, yang seharusnya mempermudah siswa memahami konsep abstrak dan menghubungkannya dengan dunia nyata. Pembelajaran yang sering kali hanya mengandalkan metode ceramah tanpa melibatkan media pendukung cenderung membosankan bagi siswa, sehingga menurunkan minat mereka dan menghambat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.<sup>14</sup> Metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman

<sup>13</sup> Observasi di MI Hidayatul Mubtadi'in Jember, 17 Desember 2024

<sup>14</sup> Siti Nurhayati and Abdul Karim, "Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Kelompok A Di RA Walisongo Jember," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 91–102, <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/preschool.v3i2.66>.

dan motivasi mereka.<sup>15</sup> Selain itu, keterbatasan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, seperti alat peraga atau akses teknologi, semakin menjadi hambatan yang signifikan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak mampu memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPA dengan lebih mudah. Media ini dirancang dalam bentuk permainan berbasis petualangan, yang menarik minat siswa dan sering menjadi favorit mereka. Fokus utama materi dalam media permainan ini adalah sistem pencernaan manusia, yang ditujukan untuk siswa kelas V. Pemilihan materi ini didasarkan pada kondisi sekolah, di mana belum tersedia media atau alat peraga yang memadai, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memilih materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sebagai topik utama dalam pengembangan media ini.

Salah satu jenis permainan yang dirancang dalam penelitian ini adalah permainan *Truth or Dare*. Permainan ini dipilih karena sudah dikenal luas dan populer di kalangan anak-anak hingga remaja. Selain itu, *Truth or Dare* sering dimainkan bersama teman sebaya, sehingga dianggap efektif untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Permainan *Truth*

---

<sup>15</sup> Sitti Holifah et al., "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 41–48, <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>.

*or Dare* adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu "*Truth*" yang berarti "Kebenaran", dan kartu "*Dare*" yang berarti "Keberanian". Sesuai dengan artinya, kedua kartu ini memiliki karakteristik yang berbeda. Kartu "*Truth*" berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa pilihan "Benar" atau "Salah," sedangkan kartu "*Dare*" berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau uraian lengkap yang disertai alasan logis.<sup>16</sup>

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media *Truth or Dare* efektif untuk diterapkan. Pertama, penelitian oleh Hesty Dwy Wahyuning Tyas, dkk menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Kedua, penelitian oleh Yanisa Sri Rahma dan Suci Fajrina, menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* juga sudah memenuhi kriteria sangat praktis oleh guru dan peserta didik.<sup>18</sup>

Modernisasi dalam dunia pendidikan harus mampu menjawab tantangan zaman dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara kontekstual dan inovatif.<sup>19</sup> Namun, dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya, media

<sup>16</sup> Ingrid Novia Prahesti and Mintohari, "Pengembangan Media Truth Or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD* 11, no. 10 (2023): 2105–16, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/55328>.

<sup>17</sup> Hesty Dwy Wahyuning Tyas, Abdul Aziz Hunaifi, and Aprilia Dwi Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16189>.

<sup>18</sup> Sri Yanisa Rahma and Suci Fajrina, "Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare*," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 9260–67, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13798>.

<sup>19</sup> Mukaffan Mukaffan and Ali Hasan Siswanto, "Modernisasi Pesantren Dalam Konstruksi Nurcholish Madjid," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (2019): 285–

pembelajaran yang digunakan masih memiliki beberapa kekurangan, seperti tampilan yang kurang menarik, bahan yang mudah rusak, bentuk permainan yang monoton, serta kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan kekurangan tersebut, maka penelitian ini berupaya menghadirkan sebuah inovasi melalui pengembangan media *Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure*. Permainan ini menggunakan papan yang menampilkan ilustrasi visual tentang perjalanan makanan melalui organ-organ dalam sistem pencernaan manusia. Selain itu, kartu pertanyaan *Truth or Dare* digunakan sebagai tantangan yang harus dihadapi oleh pemain untuk menyelesaikan petualangan dalam proses pencernaan tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya media *Truth or Dare*, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar, yang pada akhirnya dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Media pembelajaran berperan dalam menarik minat siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan berpikir mereka. Bagi guru, media ini berguna untuk mempermudah penyampaian materi secara terstruktur dan mendukung penyajian yang menarik guna meningkatkan mutu proses pembelajaran<sup>20</sup>

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik. Media ini dibuat dalam bentuk

---

300, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v17i2.1719>.

<sup>20</sup> Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, and Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungsi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas IV SD," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 219–27, <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.1745>.

permainan petualangan yang dirancang agar menarik bagi siswa. Permainan ini membahas topik tentang sistem pencernaan manusia, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Truth Or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi’in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Desain dan pengembangan Media *Truth Or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada pembelajaran IPA kelas V?
2. Bagaimana kelayakan Penggunaan Media *Truth Or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk siswa kelas V?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Desain dan pengembangan Media *Truth Or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada pembelajaran IPA kelas V
2. Untuk mengetahui kelayakan Penggunaan Media *Truth Or Dare Board*

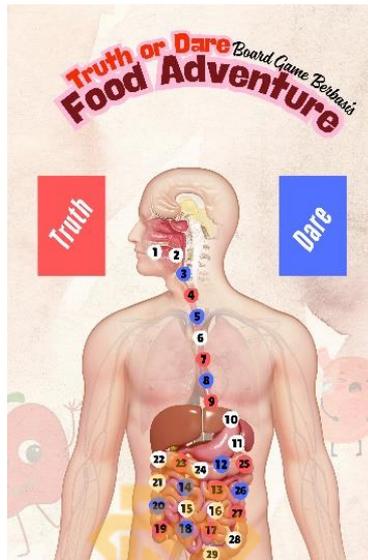
*Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk siswa kelas V

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media interatif berupa:

1. Media pembelajaran ini terbuat dari Papan kayu berbentuk persegi panjang, berukuran 80cm × 50cm. Papan permainan ini menyajikan gambar visual berupa alur perjalanan makanan.
2. Kartu *Truth* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5,5cm × 8,5cm dan dicetak dengan bahan Art Paper 260gsm. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang membutuhkan opsi jawaban “Benar atau Salah”.
3. Kartu *Dare* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5,5cm × 8,5cm dan dicetak dengan bahan Art Paper 260gsm. Kartu *Dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa uraian atau penjabaran logis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Gambar 1.2**  
Media *Truth Or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*



**Gambar 1.3**  
Kartu *Dare*



**Gambar 1.4**  
Kartu *Truth*

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media dapat membantu siswa memahami dan menerima informasi dengan lebih mudah melalui cara penyampaian yang lebih jelas dan efektif. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak monoton, sehingga tidak hanya terbatas pada penggunaan buku teks atau mendengarkan penjelasan guru. Dengan merancang media yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, siswa cenderung menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan media *Truth Or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* ini menjadi sangat penting, dengan tujuan utama sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Membantu siswa dalam memahami materi mengenai sistem pencernaan manusia dengan lebih mudah.
  - b. Menyediakan alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk topik sistem pencernaan manusia.
2. Bagi Pendidik
  - a. Berfungsi sebagai salah satu sumber media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada topik sistem pencernaan manusia.
  - b. Mendukung dan mempermudah guru dalam proses mengajar dengan membantu siswa memahami materi serta membangun pengetahuan

mereka.

### 3. Bagi Lembaga Sekolah

- a. Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi dan bahan evaluasi yang bermanfaat untuk menyusun kebijakan yang mendukung peningkatan efektivitas proses pembelajaran di sekolah.
- b. Memberikan kontribusi inovatif dalam dunia pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

### 4. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan wawasan, meningkatkan kreativitas, dan mendorong inovasi dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media sebagai sarana pendukung pembelajaran di sekolah.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Belum tersedianya media pembelajaran seperti media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* ini di Lembaga sekolah Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
- b. Dapat disajikan dengan inovasi maupun variasi pada penggunaan media pembelajaran ini sesuai dengan materi pelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik untuk peserta didik.
- c. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare Board*

*Game* berbasis *Food Adventure* ini membuat peserta didik dapat mempelajari serta menguasai materi pembelajaran sistem pencernaan manusia.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
  - a. Media yang dihasilkan berupa *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* hanya terbatas pada materi sistem pencernaan manusia, sehingga belum dapat digunakan untuk materi IPA lain. Selain itu, media ini dibuat dari bahan triplek yang bersifat manual dan belum berbasis digital, sehingga penggunaannya masih terbatas pada kegiatan tatap muka di dalam kelas.
  - b. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

## G. Definisi Istilah

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan tujuan belajar tercapai dengan baik. Media ini dibuat untuk memperjelas materi, meningkatkan semangat belajar, dan mendorong siswa agar lebih aktif. Contoh media pembelajaran bisa berupa buku, video, permainan edukatif, gambar, aplikasi, dan alat interaktif lainnya. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah permainan edukatif berupa *Truth or Dare Board Game*.

## 2. *Truth or Dare Board Game*

*Truth or Dare Board Game* adalah permainan papan yang menggabungkan elemen tantangan dan pertanyaan. Pemain dapat memilih untuk menjawab pertanyaan (*Truth*) atau melaksanakan tantangan (*Dare*), yang disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari, yaitu sistem pencernaan manusia dan makanan. Permainan ini didesain untuk mendorong partisipasi aktif serta membuat proses belajar lebih menyenangkan.

## 3. Sistem Pencernaan Manusia

Materi sistem pencernaan manusia berfokus pada kelas V semester 2 yang mengajarkan tentang proses edukasi yang bertujuan untuk memahami organ-organ dan mekanisme yang terlibat dalam mencerna makanan dalam tubuh manusia, mulai dari mulut hingga usus besar. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan menggunakan media *Truth Or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan minat siswa terhadap topik tersebut.

Dari ketiga istilah di atas dapat disimpulkan bahwa judul penelitian ini memiliki makna sebagai upaya untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam bentuk permainan papan. Media ini dibuat khusus agar siswa kelas V lebih mudah memahami materi sistem pencernaan manusia, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan. Diharapkan media ini bisa menjadi alternatif baru dalam pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hervanny Putri Pramesti dan Widowati Budijastuti dengan judul “Pengembangan Media *Truth or Dare* Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernafasan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Truth or Dare* dalam materi sistem pernapasan manusia yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model 4D. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat validitas media permainan *Truth or Dare* berbasis TGT pada materi sistem pernapasan manusia mencapai persentase sebesar 97%. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* berbasis TGT telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia di kelas XI.<sup>21</sup>

Adapun persamaan pada penelitian ini adalah pengembangan media dan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan 4D. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada medianya dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Hervanny Putri Pramesti dan Widowati Budijastuti hanya

---

<sup>21</sup> Hervanny Putri Pramesti and Widowati Budijastuti, “Pengembangan Media *Truth or Dare* Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernafasan,” *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 13, no. 3 (2024): 705–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n3.p705-716>.

menggunakan kartu *Truth or Dare* tanpa tambahan media lain sedangkan pada penelitian ini menggunakan media yang terbuat dari papan triplek.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati dan Reflina dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang disebut "*Truth or Dare*" yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa kelas delapan dalam bidang statistik. Dengan memanfaatkan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*), penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan praktis, dengan skor validasi sebesar 96,92% untuk kualitas media dan 87,39% untuk konten. Efektivitas dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan oleh skor N-Gain sebesar 56,75%, yang menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang menarik dapat secara efektif mengatasi kebosanan siswa dalam matematika dan meningkatkan hasil belajar.<sup>22</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Isnanita et al, dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian RnD dengan model 4D. Sedangkan Perbedaannya adalah didalam penelitian oleh Nur Isnanita et al, medianya dalam bentuk roda berputar sedangkan dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa papan yang

---

<sup>22</sup> Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati, and Reflina, “Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 4 (2024), <https://www.ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1122>.

menampilkan ilustrasi visual tentang perjalanan makanan melalui organ-organ dalam sistem pencernaan manusia.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Erika Kharisma Damayanti, Dwi Kusumawardani dan Deden Haerudin dengan judul “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”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses serta menganalisis hasil uji kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran tari berbasis permainan kartu *Truth or Dare*. Media ini dirancang sebagai alat bantu dalam pembelajaran guna mendukung instruktur dalam menyampaikan materi gerak tari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan mengadopsi model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebarluasan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dengan pendekatan kualitatif, serta angket yang dianalisis secara kuantitatif. Hasil validasi dari para ahli serta tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu *Truth or Dare* sangat layak digunakan dalam pembelajaran tari di Sanggar Gandrung Dance Studio.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Erika Kharisma Damayanti, Dwi Kusumawardani, and Deden Haerudin, “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, no. 1 (2022),

Adapun persamaan pada penelitian ini adalah menghasilkan media kartu *Truth or Dare* dan menggunakan metode penelitian *RnD* dengan model 4D. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu medianya berupa spinner sedangkan punya peneliti menghasilkan papan triplek.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Qisthi Nur Fadillah, Lukman Hakim dan Noviati dengan judul “Pengembangan Kartu Pertanyaan *Truth or Dare* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan *Truth or Dare* dalam materi perubahan wujud zat untuk siswa sekolah dasar, dengan memastikan bahwa media ini memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kartu pertanyaan *Truth or Dare* pada materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas V sekolah dasar telah terbukti valid, praktis, serta efektif dalam mendukung pembelajaran IPA di SDN 1 Ulak Kemang.<sup>24</sup>

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Truth or Dare*, menggunakan metode penelitian yang sama yaitu

---

<https://doi.org/10.21009/jpt.318>.

<sup>24</sup> Qisthi Nur Fadillah, Lukman Hakim, and Noviati, “Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023), <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1388>.

RnD. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model penelitian 4D.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Lina Karlina, Akhmad Nugraha, dan Anggit Merliana dengan judul “Pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja”.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa kartu *Truth or Dare* serta mengevaluasi kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap media tersebut dalam pembelajaran IPA pada materi Ekosistem di kelas V SDN 2 Sukaraja. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau yang dikenal sebagai desain dan pengembangan. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi, dan angket tanggapan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan Validasi dari ahli materi mencapai 98,7%, dari ahli media sebesar 94,1%, dan dari ahli pembelajaran sebesar 95%. Sementara itu, respon peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan sebesar 85,95%, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik" berdasarkan skala Likert. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan tanggapan peserta didik, media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>25</sup>

Persamaan pada penelitian ini adalah menghasilkan media yang sama yaitu media *Truth or Dare*. Sedangkan perbedaannya terletak pada

---

<sup>25</sup> Lina Karlina, Akhmad Nugraha, and Anggit Merliana, “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja,” *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 6 (2023): 1021–27, <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.18838>.

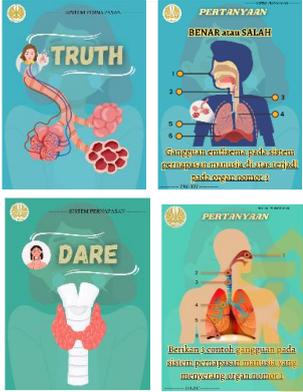
kemasan media nya, penelitian ini menghasilkan kemasan berupa box, sedangkan peneliti menghasilkan media berupa papan.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

| No | Peneliti  | Judul  | Persamaan  | Perbedaan   |
|----|---|--|--|---|
| 1. | Hervanny Putri Pramesti dan Widowati Budijastuti (2024) | Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernafasan  | a. Menggunakan media <i>Truth or Dare</i><br>b. Menggunakan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i><br>c. Menggunakan model pengembangan 4D | Media hanya menggunakan kartu saja tanpa bantuan lain sedangkan punya peneliti menggunakan media yang terbuat dari papan triplek yang menggabungkan media <i>Truth or Dare</i> .            |
| 2. | Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati dan Reflina (2024)       | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis | a. Menggunakan media <i>Truth or Dare</i><br>b. Menggunakan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i><br>c. Menggunakan model pengembangan 4D | Medianya menggunakan bantuan roda pemutar yang terbuat dari kardus, sedangkan peneliti menggunakan media <i>Truth or Dare board game</i> dimana menghasilkan media yang terbuat dari papan. |
| 3. | Qisthi Nur Fadillah, Lukman Hakim dan                   | Pengembangan Kartu Pertanyaan <i>Truth or Dare</i> Pada Materi   | a. Menggunakan media <i>Truth or Dare</i><br>b. Menggunakan Metode   | Media ini hanya berupa kartu saja tanpa menggunakan media pendukung lain,   |

| No | Peneliti   | Judul  | Persamaan   | Perbedaan  |
|----|--|--|---|--|
|    | Noviati<br>(2023)  | Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar  | <i>Research and Development (R&amp;D)</i>   | sedangkan peneliti menggunakan media pendukung seperti papan yang terbuat dari triplek.  |
| 4. | Lina Karlina, Akhmad Nugraha, dan Anggit Merliana<br>(2023)              | Pengembangan media kartu <i>Truth or Dare</i> pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja   | a. Menggunakan media <i>Truth or Dare</i><br>b. Subjek penelitian untuk kelas V   | Kemasan media dari peneliti terdahulu berupa box yang kecil, sedangkan punya peneliti kemasannya menggunakan papan yang berbentuk seperti almari.  |
| 5. | Erika Kharisma Damayanti, Dwi Kusumawardani dan Deden Haerudin<br>(2022) | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> dalam Pembelajaran Tari di Sanggar Gandrung Dance Studio Kategori Usia 26-45 Tahun untuk Meningkatkan Kemampuan Menari | a. Menggunakan media <i>Truth or Dare</i><br>b. Menggunakan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> dengan menggunakan model 4-D | Penelitian ini menggunakan media pendukung berupa <i>spinner</i> dan media ini bisa dipakai di semua materi, sedangkan punya peneliti medianya hanya bisa diterapkan di satu materi karena media ini menghasilkan sebuah papan bentuk permainan berbasis petualangan dan kartu <i>Truth or Dare</i> nya sebagai tantangannya |

**Tabel 2.2**  
**Kelemahan dari Media Penelitian Terdahulu**

| No | Media  | Kelemahan  | Keunikan Produk Ini   |
|----|--|--|---|
| 1. |  <p>Hervanny Putri Pramesti dan Widowati Budijastuti (2024)</p> | <p>Pada media kartu <i>Truth or Dare</i> ini tidak menggunakan kemasan yang menyebabkan kartu mudah hilang, dan kartunya mudah sobek</p>                         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk media yang kokoh</li> <li>2. Media yang dikembangkan manjikan alur perjalanan makanan dalam sistem pencernaan manusia</li> <li>3. Desain yang dirancang menggunakan aplikasi <i>Canva</i></li> </ol> |
| 2. |  <p>Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati dan Reflina (2024)</p>     | <p>Kelemahan dari media ini dilihat dari bahan media nya, bisa dilihat media ini terbuat dari bahan kardus yang menyebabkan mudah rusak dan tidak tahan lama</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Media ini dirancang dalam bentuk papan triplek besar berukuran (80cm x 50cm)</li> </ol>   |
| 3. |   | <p>Desain media <i>Truth or Dare</i> terlalu rame. Kode QR terlalu kecil sehingga tidak kelihatan</p>  |   |

| No | Media  | Kelemahan   | Keunikan Produk Ini |
|----|--|---|---------------------|
|    |  <p data-bbox="520 663 783 763">Qisthi Nur Fadillah,<br/>Lukman Hakim dan<br/>Noviati (2023)</p>                              |   |                     |
| 4. |  <p data-bbox="507 974 793 1075">Lina Karlina, Akhmad<br/>Nugraha, dan Anggit<br/>Merliana (2023)</p>                         | Mediannya terlalu kecil dan desain mediannya kurang menarik   |                     |
| 5. |  <p data-bbox="517 1447 783 1630">Erika Kharisma<br/>Damayanti, Dwi<br/>Kusumawardani dan<br/>Deden Haerudin<br/>(2022)</p> | Kelemahan dari media ini yaitu dari bahan yang terbuat dari kardus, menyebabkan mudah rusak dan tidak tahan lama dan kartunya disini ada kode QR dimana tidak semua sekolahan memperbolehkan siswa membawa hp dan mengakibatkan siswa tidak bisa mengakses kode tersebut. |                     |

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan dari penelitian sebelumnya, bukan sebagai duplikasi. Jika pada penelitian sebelumnya media pembelajaran *Truth or Dare* masih menggunakan bahan kardus, maka dalam penelitian ini bahan yang digunakan adalah triplek agar lebih kokoh, awet, dan tidak mudah rusak.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dari asal katanya yakni yang berasal dari bahasa *medium* dengan menaruh arti sebagai suatu perantara menurut pengertiannya dalam terminologi, di dalam bahasa arab berasal dari kata *wasaila* dengan makna sebagai suatu pengantar pesan yang dikirim kepada sang penerima pesan tersebut.<sup>26</sup> Media juga dapat diartikan sebagai kondisi yang memungkinkan peserta didik (siswa) memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Dalam konteks ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media. Lebih spesifik lagi, dalam proses pembelajaran, media sering dipahami sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi, baik secara visual maupun verbal.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Ummu Ahyah and Erfan Efendi, "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Pesertadidik Madrasah Ibtidaiyah," *Journal of Elementary School Education* 1, no. 1 (2024): 60–73, <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2089>.

<sup>27</sup> Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 8.

Menurut Gagne dan Briggs dalam buku Andi Kristanto, media pembelajaran mencakup berbagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat-alat tersebut meliputi buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai komponen sumber belajar atau sarana fisik yang memuat materi instruksional di sekitar siswa, yang dapat merangsang mereka untuk belajar.<sup>28</sup>

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.<sup>29</sup> Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dan dapat berupa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lainnya, yang kemudian dikomunikasikan kepada siswa atau peserta didik.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk

---

<sup>28</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 5.

<sup>29</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

<sup>30</sup> Kristanto, *Media Pembelajaran*, 6.

menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini bisa berupa buku, gambar, video, atau alat elektronik yang membantu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan membantu siswa dalam memahami serta mengingat materi dengan lebih baik.<sup>31</sup>

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai peran penting dalam mendukung proses belajar. Menurut Levie & Lentz dalam buku Rahmi Mudia Alti, beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Fungsi atensi, dimana media visual memainkan peran utama dalam menarik dan memusatkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran yang relevan dengan makna visual yang ditampilkan atau mendampingi teks pelajaran. Seringkali, di awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi atau mata pelajaran tertentu, yang membuat mereka kurang memperhatikan. Penggunaan media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengalihkan perhatian siswa, memfokuskan mereka pada pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini akan meningkatkan kemungkinan mereka untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

---

<sup>31</sup> Baharuddin Baharuddin and Hatta Hatta, "Transformasi Manajemen Pendidikan: Integrasi Teknologi dan Inovasi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 7355–7544, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29703>.

- 2) Fungsi afektif, media visual dapat memengaruhi tingkat kesenangan peserta didik saat belajar atau membaca teks yang dilengkapi gambar. Gambar atau simbol dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, misalnya ketika menyampaikan informasi tentang isu sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat jelas dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran juga terlihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca untuk menyusun informasi dalam teks dan mengingatkannya. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mendukung siswa yang memiliki keterbatasan dalam menerima dan memahami materi yang disajikan dalam bentuk teks atau secara verbal.<sup>32</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar, seperti menarik perhatian siswa (fungsi atensi), meningkatkan kesenangan belajar (fungsi afektif), mempermudah pemahaman dan ingatan

---

<sup>32</sup> Alti et al., *Media Pembelajaran*, 11–12.

(fungsi kognitif), serta membantu siswa dengan kesulitan membaca (fungsi kompensatoris). Dengan berbagai fungsi ini, media pembelajaran mendukung efektivitas penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar siswa, di antaranya:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 2) Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih mampu menguasai pelajaran dan mencapai tujuan belajar.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan guru tidak cepat lelah, terutama jika harus mengajar di banyak jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan, atau memamerkan hasil kerja mereka.<sup>33</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses belajar, seperti

---

<sup>33</sup> Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 20–21.

meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, membuat materi lebih jelas dan mudah dipahami, serta menjadikan metode pengajaran lebih bervariasi agar tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif dengan berbagai kegiatan yang mendukung pemahaman mereka.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat jenis utama, yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing jenis media tersebut:

- 1) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan siswa. Dalam penggunaan media ini, pengalaman belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam melihat.
- 2) Media audio merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar diperoleh melalui kemampuan mendengar.
- 3) Media audio-visual adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan memadukan penggunaan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Informasi atau pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal yang melibatkan kedua indera tersebut. Audiovisual dapat diakses kapan saja dan di mana saja memudahkan semua orang untuk

menggunakannya secara fleksibel.<sup>34</sup>

- 4) Multimedia adalah media yang memadukan berbagai jenis media dan alat secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui penggunaan teks, gambar diam, gambar bergerak, audio, serta media interaktif berbasis teknologi komputer dan informasi.<sup>35</sup>

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis utama. Setiap jenis media ini memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari keempat jenis media tersebut, media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kategori media visual karena media tersebut mengandalkan indera penglihatan yang medianya berupa papan petualangan makanan dan media ini tidak ada unsur bunyi, dan musik.

## 2. *Truth Or Dare Board Game*

### a. Pengertian *Truth or Dare Board Game*

Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan kelompok yang menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan "Benar" atau "Salah," sedangkan kartu *Dare* berisi pernyataan yang mengharuskan

<sup>34</sup> Nenden Nadiah, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.1>.

<sup>35</sup> Jaka Wijaya Kusuma et al., *Dimensi Media Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 59–60.

pemain memberikan penjelasan atau penjabaran lengkap dengan alasan. Strategi pembelajaran berbasis *Truth or Dare* (dengan mencari jawaban dari kartu) adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, dan mengembangkan kreativitas.<sup>36</sup>

Sedangkan Board game adalah sebuah permainan yang dimainkan di atas papan atau alas tertentu, dengan memanfaatkan elemen seperti bidak, kartu, atau dadu. Permainan ini memiliki berbagai aturan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, baik dalam suasana kompetisi maupun kerja sama. Secara lebih luas, board game tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai alat edukasi, pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional, serta sebagai media simulasi untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Board game juga banyak dimanfaatkan di berbagai bidang, seperti pendidikan untuk pembelajaran berbasis masalah, penguatan kerja sama tim, atau bahkan sebagai metode terapi psikologis. Daya tarik utama dari board game terletak pada interaksi langsung antara pemain, yang menciptakan pengalaman sosial yang kaya dan mendalam.<sup>37</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Truth or Dare* Board Game adalah adaptasi dari permainan klasik "*Truth or Dare*"

---

<sup>36</sup> Hartanti Yekti Utami, *Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik* (Yogyakarta, 2021), 4 dan 7.

<sup>37</sup> Nora Yuniar and Guruh Sukma, *Permainan - Permainan Baru Dalam Praktik Layanan Bimbingan Dan Konseling* (Kediri: CV Budi Utama, 2022), 18–19, <https://www.shutterstock.com/>.

yang dimainkan dengan bantuan papan permainan dan komponen seperti kartu, dadu, atau alat pendukung lainnya. Dalam permainan ini, pemain bergiliran memilih antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan (*dare*). Dengan format board game, permainan ini menjadi lebih terstruktur karena menggunakan papan dan aturan khusus untuk mengarahkan jalannya permainan. Permainan ini bertujuan untuk menciptakan interaksi sosial yang menyenangkan sekaligus menantang, sering kali dirancang untuk memecahkan suasana atau mempererat hubungan antar pemain. Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, *Truth or Dare* board game juga dapat digunakan untuk menggali pengetahuan atau menstimulasi keterampilan tertentu melalui tantangan yang relevan.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Truth or Dare*

1) Kelebihan *Truth or Dare*

- a) Dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Siswa berperan langsung dalam kegiatan permainan, sementara guru berfungsi sebagai juri, pendorong semangat, dan fasilitator.
- c) Suasana persaingan dalam permainan mendorong siswa untuk berusaha menjadi yang terbaik di antara teman-temannya, sehingga membantu mereka lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.

- d) Praktis dan mudah dibawa ke mana saja. Permainan *Truth or Dare* merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat simpel dan portable, sehingga memudahkan untuk dimainkan di berbagai tempat.
- e) Penyajiannya sangat sederhana. Permainan *Truth or Dare* merupakan salah satu opsi permainan yang sederhana dalam pelaksanaannya, sehingga dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *Truth or Dare* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Sifatnya yang kompetitif mendorong siswa untuk lebih berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, permainan ini praktis, fleksibel, dan mudah dimainkan di berbagai tempat.

## 2) Kekurangan *Truth or Dare*

- a) Pertanyaan yang terdapat pada kartu *Truth* dan kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup materi yang relevan dengan instrumen penilaian kemampuan kognitif.
- b) Apabila waktu tidak dikelola dengan baik, maka tujuan pembelajaran mungkin tidak akan tercapai secara optimal.

- c) Kurangnya pengalaman dalam mengelola kelas dapat menyebabkan situasi yang gaduh, sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran.<sup>38</sup>

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa ada beberapa kendala dalam penerapannya. Pertanyaan yang kurang relevan dengan penilaian kognitif dapat mengurangi efektivitas belajar. Selain itu, jika waktu tidak dikelola dengan baik, tujuan pembelajaran bisa terhambat. Kurangnya pengalaman guru dalam mengelola kelas juga berisiko menimbulkan kegaduhan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan perancangan pertanyaan yang lebih tepat, pengelolaan waktu yang efisien, dan keterampilan guru dalam menjaga dinamika kelas.

### 3. Sistem Pencernaan Manusia

#### a. Pengertian Sistem Pencernaan

Pencernaan makanan adalah proses mengolah makanan dari bentuk berukuran besar menjadi lebih kecil dan halus, serta menguraikan molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim dan organ pencernaan.

Sistem pencernaan (*digestive system*) merupakan kumpulan organ dalam tubuh yang berfungsi untuk menerima makanan, mencernanya menjadi energi dan nutrisi, serta membuang sisa-sisa hasil

---

<sup>38</sup> Hartanti Yekti Utami, *Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*, 8–11.

pencernaan melalui anus. Secara umum, proses pencernaan makanan pada tubuh manusia berlangsung di sepanjang saluran pencernaan dan terbagi menjadi tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah penghancuran makanan yang terjadi di mulut hingga lambung. Selanjutnya, tahap kedua melibatkan penyerapan nutrisi yang berlangsung di usus. Tahap terakhir adalah pembuangan sisa makanan melalui anus.<sup>39</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pencernaan makanan penting untuk mengubah makanan menjadi energi dan nutrisi bagi tubuh. Dimulai dari penghancuran makanan di mulut dan lambung, penyerapan nutrisi di usus, hingga pembuangan sisa makanan melalui anus. Enzim dan organ pencernaan berperan penting dalam proses ini. Jika ada gangguan pada sistem pencernaan, tubuh bisa kekurangan nutrisi, sehingga menjaga kesehatan pencernaan sangat penting.

b. Organ-organ Pencernaan

1) Mulut

Mulut berperan sebagai pintu utama yang memungkinkan makanan masuk ke dalam tubuh. Setelah makanan berada di dalam mulut, proses pencernaan awal dimulai. Tahap pertama melibatkan gigi, yang bertugas memotong atau memperkecil ukuran makanan. Gigi bagian depan manusia memiliki ujung yang tajam, karena

---

<sup>39</sup> Eka Kurniawati et al., *Sistem Pencernaan Pada Manusia* (Jakarta, 2020), 20.

dirancang untuk menggigit dan merobek makanan. Sementara itu, gigi di bagian belakang mulut memiliki permukaan yang lebar dan berfungsi untuk mengunyah makanan hingga menjadi potongan-potongan kecil. Langit-langit keras (palatum durum) terdiri dari tulang maksila dan palatina yang membentuk sebagian besar atap mulut, sementara sisanya terdiri dari otot langit-langit lunak. Dari langit-langit lunak (palatum molle) tergantung sebuah struktur kecil berbentuk seperti jari yang disebut uvula. Saat menelan, uvula bergerak ke atas bersama langit-langit lunak untuk mencegah makanan dan cairan yang ditelan masuk ke rongga hidung.<sup>40</sup>

## 2) Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran tipis dengan panjang sekitar 25 cm yang berfungsi sebagai jalur bagi bolus dari mulut menuju lambung. Di dalam kerongkongan tidak berlangsung proses pencernaan. Pergerakan makanan dari kerongkongan ke lambung terjadi melalui mekanisme gerakan peristaltik. Gerakan ini dihasilkan oleh kontraksi otot polos yang terjadi secara bergantian, dengan susunan otot memanjang dan melingkar.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Khairunisa Ramadhani and Rachmawati Widyaningrum, *Buku Ajar Dasar-Dasar Anatomi Dan Fisiologi Tubuh Manusia*, Uad Press : Pustaka (Yogyakarta: UAD PRESS, 2022), 253, [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_dasar\\_Anatomi\\_dan\\_Fisiologi\\_Tubuh/ATTFEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=klasifikasi+sendi&pg=PA37&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_dasar_Anatomi_dan_Fisiologi_Tubuh/ATTFEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=klasifikasi+sendi&pg=PA37&printsec=frontcover).

<sup>41</sup> Kurniawati et al., *Sistem Pencernaan Pada Manusia*, 25.

### 3) Lambung

Lambung adalah bagian dari saluran pencernaan yang berbentuk seperti kantong besar, terletak di rongga perut, tepat di bawah tulang rusuk terakhir dan agak ke kiri. Di lambung, makanan mengalami pencernaan secara kimiawi dengan bantuan enzim pepsin, yang berfungsi mengubah protein menjadi pepton. Selama proses pencernaan berlangsung, otot-otot pada dinding lambung berkontraksi, sehingga makanan tercampur dan teraduk dengan enzim serta asam klorida. Proses ini secara bertahap mengubah makanan menjadi bubur yang dikenal sebagai kim. Setelah itu, makanan yang telah dicerna perlahan-lahan masuk ke dalam usus halus untuk tahap pencernaan berikutnya.<sup>42</sup>

### 4) Usus Halus

Usus halus pada manusia memiliki panjang lebih dari 6 meter dan merupakan bagian terpanjang dari saluran pencernaan. Nama "usus halus" mengacu pada diameter kecilnya jika dibandingkan dengan usus besar. Organ ini berperan sebagai tempat utama terjadinya proses hidrolisis enzimatik makromolekul yang terdapat dalam makanan. Bentuknya menyerupai tabung dengan panjang antara 6 hingga 8 meter.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Kurniawati et al., 25.

<sup>43</sup> Kurniawati et al., 26.

## 5) Usus Besar

Usus besar adalah saluran tempat sisa makanan yang tidak dapat dicerna oleh usus halus diteruskan menuju anus untuk dibuang. Pada usus besar, proses pencernaan tidak lagi berlangsung; fungsinya terbatas pada penyerapan air. Di dalamnya terdapat bakteri yang berperan dalam proses pembusukan sisa makanan hingga menjadi feses. Usus besar berfungsi sebagai jalur pengeluaran dan tempat penyimpanan sementara feses sebelum dikeluarkan melalui anus.<sup>44</sup>

## 6) Anus

Anus adalah bagian terakhir dari sistem pencernaan setelah usus besar. Sisa makanan yang tidak terserap oleh tubuh akan dikeluarkan melalui anus. Feses biasanya berada di usus besar selama 24 hingga 48 jam sebelum dikeluarkan. Fungsi utama anus adalah sebagai saluran untuk membuang sisa makanan atau feses melalui proses buang air besar.<sup>45</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pencernaan makanan melibatkan beberapa organ. Makanan masuk ke mulut, lalu dihancurkan oleh gigi. Selanjutnya, makanan bergerak melalui kerongkongan menuju lambung, di mana proses pencernaan dengan bantuan enzim terjadi. Setelah itu, makanan masuk ke usus halus untuk penyerapan nutrisi. Sisa

---

<sup>44</sup> Noor Indrastuti, *Darahku Lancar Tubuhku Sehat* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 9.

<sup>45</sup> Indrastuti, 9.

makanan yang tidak tercerna masuk ke usus besar, di mana air diserap dan bakteri mengubahnya menjadi feses. Akhirnya, feses dikeluarkan melalui anus.



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk menghasilkan media berupa *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*. Penelitian ini menggunakan metode R&D, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development*. Metode ini dirancang untuk menciptakan produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitasnya. Dalam prosesnya, pengembangan produk melibatkan analisis kebutuhan sebagai dasar untuk menghasilkan produk, sedangkan pengujian efektivitas dilakukan guna memastikan produk tersebut dapat diterima dan berfungsi dengan baik di masyarakat.<sup>46</sup> Menurut Borg & Gall, pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi sumber dan menghasilkan suatu produk penelitian. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya sesuai dengan standar pembelajaran.

Adapun jenis-jenis model dalam penelitian pengembangan diantaranya:

1. Model pengembangan Borg & Gall.<sup>47</sup>
2. Model Pengembangan ADDIE.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Abadi Fayrus Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 1.

<sup>47</sup> Fayrus Slamet, 9.

<sup>48</sup> Romi Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*, <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck> (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi, 2023), 41.

3. Model Pengembangan 4-D.<sup>49</sup>
4. Model Pengembangan Kemp.<sup>50</sup>
5. Model Pengembangan Dick and Carey<sup>51</sup>
6. Model Pengembangan ASSURE.<sup>52</sup>

Dari jenis-jenis model diatas, peneliti menggunakan model penelitian Borg & Gall karena model ini sesuai untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang inovatif dan teruji. Model ini menyediakan langkah-langkah yang jelas dan sistematis dalam mengembangkan suatu produk. Selain itu, model ini juga fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan keterbatasan waktu dan sumber daya dalam penelitian ini.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian model pengembangan Borg and Gall Penelitian ini membutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk mempersiapkan produk akhir. Namun dalam penelitian ini, peneliti mempersingkat tahap penelitian dan pengembangan ini dari sepuluh menjadi tujuh tahapan. Hal tersebut dilakukan karena adanya suatu pertimbangan dari segi efektivitas waktu, tenaga, dan juga biaya. Dibawah ini tujuh Langkah penelitian yang dilakukan peneliti:

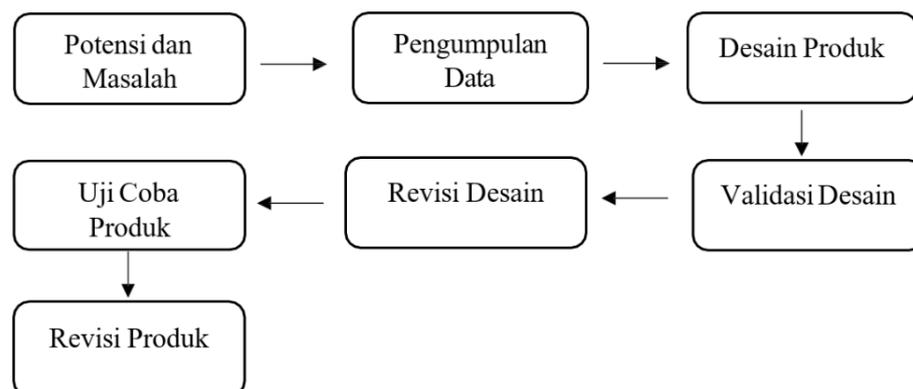
---

<sup>49</sup> Mesra et al., 44.

<sup>50</sup> Mesra et al., 55–61.

<sup>51</sup> Fayrus Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 12.

<sup>52</sup> Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*, 75.



**Gambar 3.1**  
**Langkah Penelitian**

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang perlu dilakukan oleh peneliti ialah mencari potensi dan masalah yang terdapat di sekolah dengan cara melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in guna memperoleh informasi awal terkait potensi dan masalah yang terdapat di MI Hidayatul Mubtadi'in. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa potensi yang terdapat di sekolah yaitu mengenai kompetensi guru, sarana dan prasarana, serta karakteristik siswa.

Dalam hal ini, masalah yang ditemukan oleh peneliti yakni terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu meliputi buku tematik, dan alat peraga seadanya yang belum mampu mengorganisir karakteristik siswa untuk dapat melakukan eksplorasi juga bermain sambil belajar bersama dengan kelompok. Dengan demikian, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang mampu mengorganisir karakteristik siswa tersebut.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap kedua Pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in. Data yang dikumpulkan pada tahap ini yaitu berupa data berisi penjelasan terkait penggunaan media pembelajaran dalam materi sistem pencernaan manusia serta bagaimana kendala yang dihadapi oleh guru juga solusi yang didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, kegiatan wawancara juga dilakukan guna mengetahui ruang lingkup materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai sumber media.

## 3. Desain Produk

Tahap ketiga yang perlu dilakukan adalah mendesain produk. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*, mulai dari desain papan permainan yang akan dikemas dalam bentuk petualangan makanan pada sistem pencernaan manusia dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Kemudian, juga akan dibuat desain kartu *Truth* dan *Dare* sebagai alat pendukung dari media pembelajaran tersebut dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

## 4. Validasi Desain

Tahap keempat yakni validasi produk. Pada tahap ini, dilakukan penilaian produk oleh para validator ahli. Penilaian produk dilakukan guna mengetahui kelayakan dari sebuah produk sebelum dilakukannya tahap uji coba sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna. Tahap validasi produk terdiri dari oleh validator Bahasa yang dilakukan oleh ahli

Bahasa, validator ahli materi yang dilakukan oleh ahli materi dan validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media sesuai dengan kriteria validator yang telah ditentukan.

#### 5. Revisi Desain

Tahap kelima yang perlu dilakukan adalah revisi produk. Revisi produk dapat dilakukan setelah validator memberikan penilaian pada produk yang telah dikembangkan. Tahapan ini bertujuan guna memperbaiki produk yang telah dibuat sebelumnya agar kualitas produk menjadi lebih sempurna dan layak untuk digunakan.

#### 6. Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya ialah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Hal tersebut merupakan bagian penting dari penelitian dan pengembangan, karena dengan melakukan uji coba produk tersebut peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* sebagai media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia yang dibuat tersebut layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk ini dilakukan pada subjek penelitian di kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in dengan jumlah 37 siswa.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan guna memperbaiki produk yang telah dinilai oleh guru dan siswa. Dalam penelitian ini, guru dan siswa akan diberikan angket penilaian terkait penggunaan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi

oleh guru dan siswa, maka peneliti dapat mengetahui kelayakan dari penggunaan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*.

### C. Uji Coba Produk

Setelah produk selesai dirancang, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian. Pengujian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana produk tersebut layak digunakan. Selain itu, pengujian dilakukan untuk mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan telah memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran berupa, *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada pembelajaran IPA, subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas V, serta siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muftadi'in Glagasan Rowotantu Rambipuji Jember.

### D. Desain Uji Coba

Tahap desain uji coba dilakukan setelah produk selesai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memastikan kesesuaian antara rancangan produk dengan tujuan yang ingin dicapai serta untuk mengidentifikasi kekurangan atau kesalahan yang perlu diperbaiki atau direvisi.

#### 1. Subjek Uji Coba

##### a) Ahli Media

Ahli media pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yaitu Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd

beliau mengajar di UIN Khas Jember sudah 26 tahun dan sudah bersertifikasi.

b) Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yaitu Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd beliau mengajar di UIN Khas Jember sudah 10 tahun dan sudah bersertifikasi.

c) Ahli Bahasa

Ahli bahasa dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yaitu Bapak Shiddiq Ardianto, M.Pd beliau mengajar di UIN Khas Jember sudah 6 tahun.

d) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember, yaitu Ibu Ummi Hanifah, S.Pd beliau mengajar di MI Hidayatul Mubtadi'in sudah 25 tahun.

e) Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih sesuai dengan Lokasi sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

## 2. Jenis Data

Penelitian ini melibatkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data yang terkumpul digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, sehingga produk yang dihasilkan diharapkan memenuhi kriteria validitas dan kemudahan penggunaan.

### a) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara terkait penggunaan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Data ini juga mencakup respons peserta didik terhadap media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan, serta masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi.

### b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian produk media pembelajaran yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk mengevaluasi pengembangan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

### a) Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan yang dilakukan secara sistematis dengan fokus pada berbagai fenomena yang terlihat.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Sulaiman Saat and Sitti Mania, *Metodologi Penelitian* (Makassar: Pusaka Almada, 2020), 95.

Observasi merupakan sebuah proses yang kompleks, melibatkan aspek biologis dan psikologis. Hal yang paling utama dalam pelaksanaan observasi adalah fokus pada pengamatan. Pengamatan ini memiliki peran penting dalam memberikan informasi untuk tahap berikutnya dalam proses penelitian. Observasi tersebut dilakukan selama kegiatan penelitian dengan tujuan untuk memahami peningkatan hasil belajar siswa serta mendukung pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sebagai alat pembelajaran.

b) Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan interaksi tatap muka antar individu, di mana pewawancara mengajukan serangkaian pertanyaan yang telah dirancang untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan topik atau masalah penelitian dari individu yang diwawancarai, yang disebut sebagai responden.<sup>54</sup> Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang diminati oleh siswa di dalam kelas. Selain itu, wawancara dengan siswa juga bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai respons mereka selama proses pembelajaran, baik ketika menggunakan media pembelajaran maupun tanpa media pembelajaran, serta untuk memahami tingkat ketertarikan siswa

---

<sup>54</sup> Saat and Mania, 84–85.

terhadap media pembelajaran berupa *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*.

c) Angket

Angket adalah sebuah kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan sesuai dengan kebutuhan pihak yang menggunakannya.<sup>55</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket validasi dan angket untuk mengukur respons. Angket validasi berfungsi untuk memperoleh evaluasi dari tim ahli, yang meliputi ahli media, ahli materi, dan guru kelas V. Sementara itu, angket respons digunakan untuk mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

d) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data tambahan yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti serta penguat hasil observasi. Dokumen yang dikumpulkan dapat berupa catatan kegiatan, nilai siswa dari hasil tes formatif, hasil praktik siswa, maupun dokumen lain yang relevan untuk mendukung penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperkuat proses penelitian yang sedang berlangsung. Dokumentasi tersebut mencakup foto kegiatan

---

<sup>55</sup> Tamaulina Br. Sembiring et al., *Teori Dan Praktik Pendekatan* (Karawang: CV Saba Jaya, 2024), 190.

pembelajaran, data tertulis, serta fakta kejadian yang berfungsi sebagai bukti dalam penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah dalam menyusun dan mengelompokkan informasi ke dalam pola, kategori, serta unit dasar agar dapat diidentifikasi tema-tema tertentu dan dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data yang ada. Tahapan analisis data diawali dengan meninjau seluruh informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi yang telah dicatat dalam jurnal lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, foto, dan lainnya.<sup>56</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

##### a) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidiyah Hidayatul Mubtadiyyin, dan wawancara untuk mengetahui kecenderungan serta kelayakan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*.

##### b) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta respon para ahli dan peserta didik. Analisis data ini diperoleh dari data hasil angket validasi produk serta uji coba produk. Analisis data pada proses validasi menguji

---

<sup>56</sup> Dewi Kurniasih et al., *Teknik Analisa* (Bandung: Alfabeta, 2021), 6.

kelayakan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi. Hasil angket validasi ahli dikonversikan menggunakan kategori skala likert, diantaranya.

**Tabel 3.1**  
**Kategori Skor Penelitian Skala Likert**

| No | Skor | Keterangan          |
|----|------|---------------------|
| 1. | 5    | Sangat Setuju       |
| 2. | 4    | Setuju              |
| 3. | 3    | Ragu-ragu           |
| 4. | 2    | Kurang Setuju       |
| 5. | 1    | Sangat Tidak Setuju |

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert tersebut, maka angket validasi para ahli dapat dihitung presentase rata-rata setiap indikator aspek penilaian dengan menggunakan rumus. Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

**Keterangan :**

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Setelah dilakukan perhitungan presentase pada setiap aspek, tahap selanjutnya yaitu pengambilan keputusan mengenai kualitas

kelayakan produk media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai**

| <b>No</b> | <b>Presentase Penilaian</b> | <b>Kategori</b> |
|-----------|-----------------------------|-----------------|
| 1.        | 81 – 100 %                  | Sangat layak    |
| 2.        | 61 – 80 %                   | Layak           |
| 3.        | 41 – 60 %                   | Cukup layak     |
| 4.        | 21 – 40 %                   | Kurang layak    |
| 5.        | 0 – 20 %                    | Tidak layak     |



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V di MI Hidayatul Mubtadi'in. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh langkah tahapan, namun dalam implementasinya hanya mencapai pada ketujuh tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan anggaran penelitian. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini didapat dari 7 tahap pendekatan Borg & Gall yaitu sebagai berikut:

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi pada penelitian ini diidentifikasi melalui observasi. Selama proses observasi, Peneliti menemukan bahwa di MI Hidayatul Mubtadi'in memiliki potensi yang signifikan. Salah satunya dari sarana dan prasarana di sekolah memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Misalnya: ruang kelas yang cukup luas, meja dan kursi yang dapat diatur sesuai kebutuhan permainan, serta perpustakaan atau sumber belajar lainnya. Hal ini penting karena media pembelajaran yang dikembangkan membutuhkan ruang untuk interaksi dan aktivitas kelompok.

Masalah dalam penelitian ini diidentifikasi melalui analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara bersama dengan guru kelas V yaitu:

“menurut saya jumlah siswa mempengaruhi pada proses pembelajaran, dikelas V ada 37 siswa dan kemampuannya berbeda-beda, saya biasanya menggunakan media gambar yang ada dipustakaaan, dan menggunakan buku paket yang dipegang siswa masing-masing, siswa itu mbak lebih suka jika berperan langsung dalam proses pembelajaran, seperti kayak bermain sambil belajar”<sup>57</sup>

Dari paparan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa di kelas turut memengaruhi proses pembelajaran. Di kelas V terdapat 37 siswa dengan kemampuan yang beragam. Guru biasanya menggunakan media gambar yang tersedia di perpustakaan serta buku paket yang dimiliki masing-masing siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih antusias dan mudah memahami materi apabila terlibat langsung dalam proses pembelajaran seperti bermain sambil belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran sistem pencernaan manusia di kelas V. Diharapkan media ini dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan efektif serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

---

<sup>57</sup> Ummi Hanifah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 13 Januari 2025

## 2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan setelah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan guru dan siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan, media yang tersedia, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan juga guru ketika pembelajaran lebih menggunakan media gambar dari perpustakaan dan buku paket.

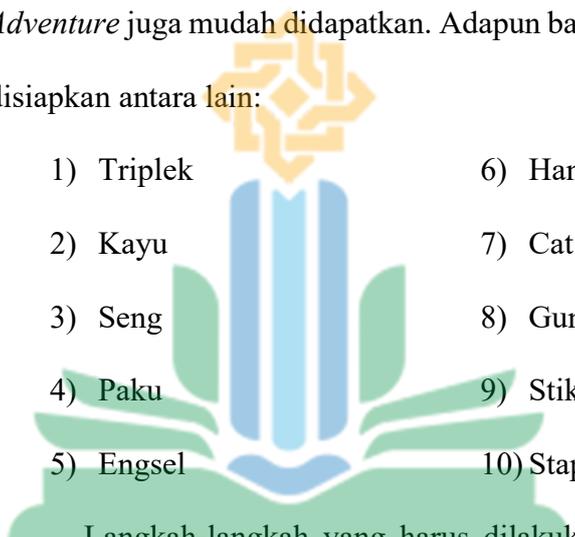
Observasi dilakukan secara langsung di kelas V untuk mengamati aktivitas pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa siswa cenderung bosan dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas tetapi siswa lebih tertarik dan terlibat ketika pembelajaran dilakukan secara aktif dan menyenangkan.

## 3. Desain Produk

Kemudian setelah selesai mengumpulkan data maka langkah selanjutnya ialah membuat suatu desain produk yang akan dikembangkan. Perancangan produk ini dilakukan untuk mengetahui proses pembuatan produk yang ingin dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan dari pembuatan produk diantaranya:

a. Perancangan Desain Produk

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V di MI Hidayatul Mubtadi'in. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure* juga mudah didapatkan. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan antara lain:

- 
- |            |                  |
|------------|------------------|
| 1) Triplek | 6) Handel Lemari |
| 2) Kayu    | 7) Cat Kayu      |
| 3) Seng    | 8) Gunting       |
| 4) Paku    | 9) Stiker Cetak  |
| 5) Engsel  | 10) Staples      |

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Truth or Dare* Board Game berbasis *Food Adventure*, antara lain:

- 1) Potong triplek menjadi 3 bagian, bagian yang pertama potong dengan berukuran 50x80 cm untuk bagian belakangnya, dan 2 sisi berukuran 25x80 cm untuk penutup pintunya.

- 2) Rangkai 3 bagian triplek yang sudah dipotong, untuk kedua sisinya dikasih engsel agar memudahkan untuk dibuka maupun ditutup, rangkai hingga berbentuk seperti lemari.



**Gambar 4.1**  
**Tampilan Awal Lemari**

- 3) Setelah dirangkai, dalamnya lapsi dengan seng dan direkatkan dengan staples.



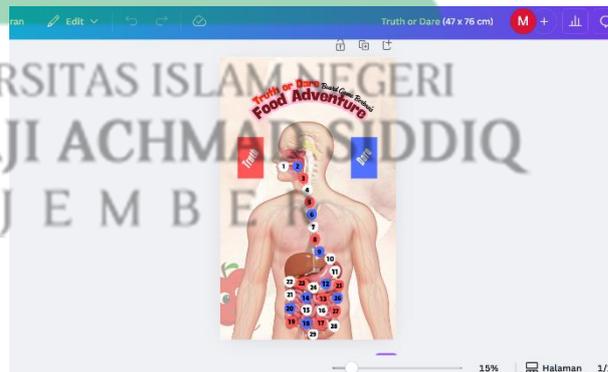
**Gambar 4.2**  
**Pemasangan Seng Pada Media**

- 4) Kemudian cat bagian luarnya dengan cat kayu berwarna cream agar tampilannya menarik



**Gambar 4.3**  
**Proses Pengecatan Media**

- 5) Setelah semuanya sudah dicat maka langkah selanjutnya adalah desain bagian dalam yang berisi tentang petualangan makanan pada sistem pencernaan manusia dengan tambahan 2 kartu disamping kanan dan kirinya melalui aplikasi canva.



**Gambar 4.4**  
**Tampilan Desain Bagian Dalam**

- 6) Cetak dalam bentuk stiker lalu tempelkan di bagian dalam media.



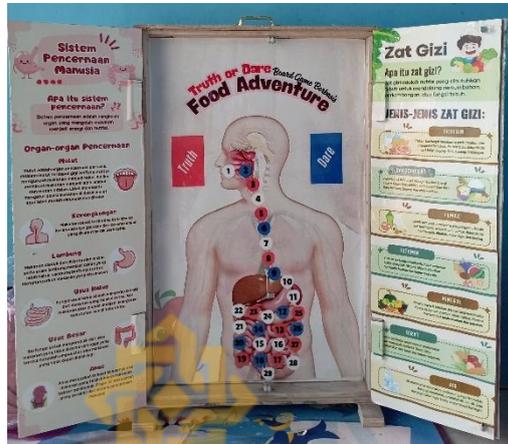
**Gambar 4.5**  
**Desain Dicetak dan Ditempelkan**

- 7) Desain untuk pintu bagian dalam yang berisi tentang materi tentang sistem pencernaan dan zat gizi



**Gambar 4.6**  
**Desain Pintu Bagian Dalam**

- 8) Cetak dalam bentuk stiker lalu tempelkan di sisi pintu kanan kiri bagian dalam



**Gambar 4.7**  
**Desain Dicetak dan Ditempelkan**

- 9) Desain terakhir yaitu pintu bagian luar di isi tentang identitas media pembelajaran dan materinya.



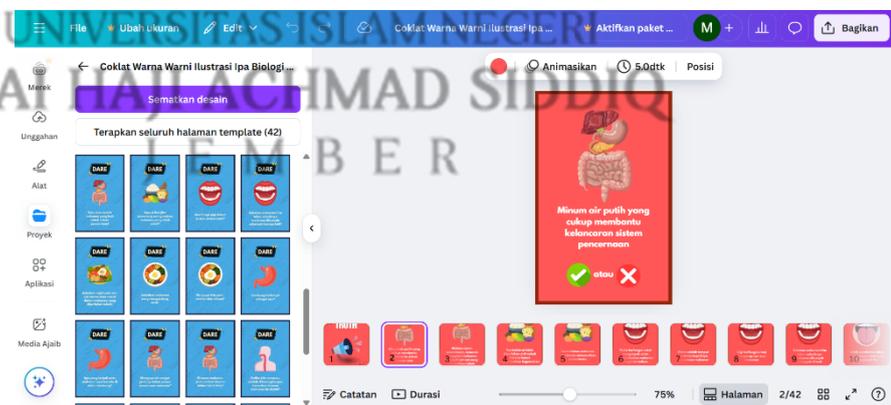
**Gambar 4.8**  
**Desain Pintu Luar**

10) Cetak dalam bentuk stiker lalu rekatkan di pintu bagian luarnya



**Gambar 4.9**  
Desain Dicetak dan Ditempelkan

11) Untuk desain kartu *Truth or Dare* dibedakan dari warnanya kartu *truth* berwarna merah yang berisi tentang benar atau salah sedangkan kartu *dare* berwarna biru berisi tentang pertanyaan yang harus dijawab, desain kartu ini dibuat di aplikasi canva.



**Gambar 4.10**  
Desain Kartu di Aplikasi Canva

12) Lalu cetak kartu tersebut dengan bahan kertas art paper 260 gsm.



**Gambar 4.11**  
**Cetak Kartu Dengan Kertas Tebal**

#### 4. Validasi Desain

Setelah produk selesai dikembangkan dan disetujui oleh dosen pembimbing, maka langkah berikutnya dilakukan validasi desain yang ditujukan kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli media yang terdiri dari tiga dosen UIN KHAS JEMBER

##### a. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian ini yaitu dosen UIN KHAS Jember yang bernama Bapak Shiddiq Ardianto, M.Pd. Peneliti menggunakan skala *Linkert* dengan lima alternatif jawaban yang diantaranya yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju

Adapun hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD              |                 |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar                             |                 |   |   |   | ✓ |
| 3.  | Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa                               |                 |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Menggunakan bahasa yang komunikatif   |                 |   |   | ✓ |   |
| 5.  | Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik                                |                 |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman                                      |                 |   |   |   | ✓ |
| 7.  | Kalimat dalam kartu pertanyaan sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. |                 |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas   |                 |   |   | ✓ |   |
| 9.  | Soal menggunakan petunjuk yang benar  |                 |   |   |   | ✓ |
| 10. | Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca  |                 |   |   |   | ✓ |

*Sumber: data diolah peneliti (2025)*

Berdasarkan data penilaian dari dosen ahli bahasa menunjukkan bahwa:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli bahasa menunjukkan skor presentase sebesar 94% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini yaitu dosen IPA UIN KHAS Jember yang bernama Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd. Peneliti menggunakan skala *Linkert* dengan lima alternatif jawaban yang diantaranya yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas V                           |                |   |   |   | ✓ |
| 2   | Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran                                       |                |   |   |   | ✓ |
| 3   | Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami  |                |   |   | ✓ |   |
| 4   | Materi disampaikan lengkap dan sistematis   |                |   |   |   | ✓ |
| 5   | Bahasa dalam materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V                                 |                |   |   | ✓ |   |
| 6   | Penyampaian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata                                |                |   |   | ✓ |   |
| 7   | Media membantu siswa menguasai materi sistem pencernaan pada manusia                            |                |   |   |   | ✓ |
| 8   | Kesesuaian soal dan game dengan materi  |                |   |   |   | ✓ |
| 9   | Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran |                |   |   |   | ✓ |
| 10  | Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi  |                |   |   |   | ✓ |

*Sumber: data diolah peneliti (2025)*

Berdasarkan data penilaian dari dosen ahli materi menunjukkan bahwa:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 96% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak.

c. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen UIN KHAS Jember yang bernama Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd. Peneliti menggunakan skala *Linkert* dengan lima alternatif jawaban yang diantaranya yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Berikut merupakan hasil dari penilaian ahli media/alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

| No. | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|--|----------------|---|---|---|---|
|     |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas V.  |                |   |   |   | ✓ |
| 2   | Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran |                |   |   |   | ✓ |
| 3   | Pemilihan warna, ilustrasi, dan font mendukung daya tarik visual siswa.  |                |   |   |   | ✓ |

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4   | Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V.  |                |   |   |   | ✓ |
| 5   | Ketepatan pemilihan bahan   |                |   |   |   | ✓ |
| 6   | Pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi   |                |   |   |   | ✓ |
| 7   | Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.  |                |   |   |   | ✓ |
| 8   | Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. |                |   |   |   | ✓ |
| 9   | Penggunaan media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> tidak membahayakan                                  |                |   |   | ✓ |   |
| 10  | Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.  |                |   |   | ✓ |   |

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan data penilaian dari dosen ahli media menunjukkan

bahwa:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

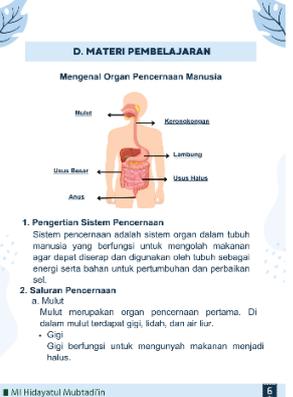
Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 96% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak

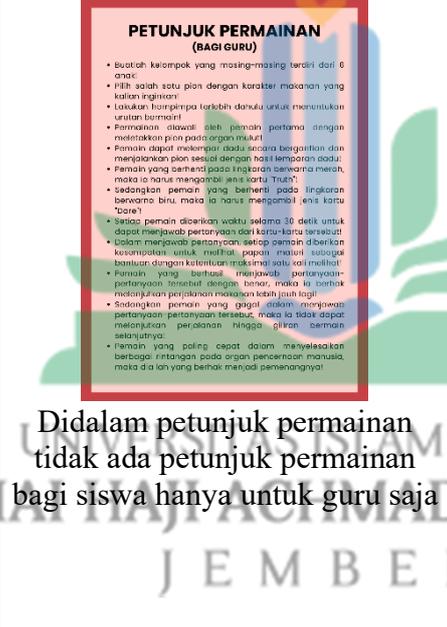
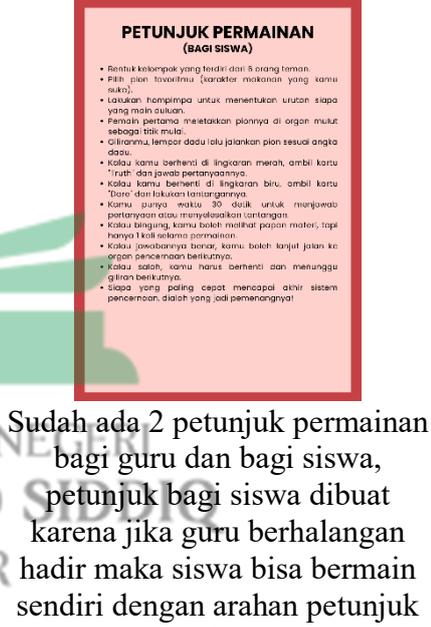
## 5. Revisi Desain

Setelah memperoleh hasil validasi berupa saran dan komentar dari validator yang terdiri atas pakar media/alat peraga, ahli media dan ahli materi, Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap produk. Revisi ini disusun berdasarkan masukan yang diberikan oleh para validator tersebut. Penyesuaian dilakukan sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh para ahli, yang berisi masukan dan komentar terhadap media berupa *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang telah dikembangkan secara menyeluruh. Berdasarkan saran dan komentar tersebut, dilakukan evaluasi dan penilaian, yang kemudian dijadikan dasar dalam proses revisi produk.

Berikut adalah tampilan perbaikan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat dari table berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Revisi Desain**

| No | Sebelum Direvisi  | Sesudah Direvisi   |
|----|---|--|
| 1. | <p style="text-align: center;"><b>Gambar</b></p>  <p>Pada bagian macam-macam sistem pencernaan tidak ada link video terkait organ tersebut</p> |  <p>Disetiap huruf organ pencernaan yang ada di gambar terdapat link yang mengarahkan penjelasan organ tersebut</p> |

| No | Gambar   |   |
|----|--|---|
|    | Sebelum Direvisi   | Sesudah Direvisi  |
| 2. |  <p><b>D. MATERI PEMBELAJARAN</b></p> <p>Video pembelajaran berikut akan memudahkan siswa kembali memahami materi sistem pencernaan manusia. Siswa dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan dengan kode QR ini:</p> <p>Scan Hare</p> <p>Tidak ada link video yang bisa diklik dibawah barcode nya</p>  |  <p><b>D. MATERI PEMBELAJARAN</b></p> <p>Video pembelajaran berikut akan memudahkan siswa kembali memahami materi sistem pencernaan manusia. Siswa dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan dengan kode QR ini:</p> <p>Scan Hare</p> <p><a href="https://youtu.be/1sPDTJWNXiy7s#t=6n89XnQP4Zjw">https://youtu.be/1sPDTJWNXiy7s#t=6n89XnQP4Zjw</a></p> <p>Sudah tersedia link untuk mempermudah mengakses</p>   |
| 3. |  <p><b>PETUNJUK PERMAINAN (BAGI GURU)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 anak.</li> <li>Pilih salah satu pion dengan karakter makanan yang kalian inginkan.</li> <li>Lakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan urutan bermain!</li> <li>Pemilihan dasari oleh pemain pertama dengan meletakkan pion pada organ mulut!</li> <li>Pemain dapat mekempas dadu secara bergantian dan meletakkan pion sesuai dengan hasil lemparan dadu!</li> <li>Pemain yang berhenti pada ingatan berwarna merah, maka ia harus mengambil jenis kartu "Truth".</li> <li>Sedangkan pemain yang berhenti pada lingkaran berwarna biru, maka ia harus mengambil jenis kartu "Dare".</li> <li>Setiap pemain diberikan waktu selama 30 detik untuk dapat menjawab pertanyaan dari kartu-kartu tersebut!</li> <li>Dalam menjawab pertanyaan setiap pemain diberikan kesempatan untuk meminta papan petunjuk sebagai bantuan dengan ketentuan maksimal satu kali melihat!</li> <li>Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan benar, maka ia berhak melanjutkan perjalanan makanan ketah jauh lagi!</li> <li>Sedangkan pemain yang gagal dijawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, maka ia tidak dapat melanjutkan perjalanan hingga giliran bermain berikutnya.</li> <li>Pemain yang paling cepat dalam menyelesaikan berbagai rintangan pada organ pencernaan manusia, maka dia lah yang berhak menjadi pemenangnya!</li> </ul> <p>Didalam petunjuk permainan tidak ada petunjuk permainan bagi siswa hanya untuk guru saja</p> |  <p><b>PETUNJUK PERMAINAN (BAGI SISWA)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang teman.</li> <li>Pilih pion favoritmu (sarakter makanan yang kamu sukai).</li> <li>Lakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang main duluan.</li> <li>Pemain pertama meletakkan pionnya di organ mulut sebagai titik mulai.</li> <li>Giliranmu, tempatkan dadu lalu jatuhkan pion sesuai angka dadu.</li> <li>Kalau kamu berhenti di lingkaran merah, ambil kartu "Truth" dan jawab pertanyaannya.</li> <li>Kalau kamu berhenti di lingkaran biru, ambil kartu "Dare" dan lakukan tantanganmu.</li> <li>Kamu punya waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan!</li> <li>Kalau bingung, kamu boleh melihat papan petunjuk, tapi hanya 1 kali selama permainan.</li> <li>Kalau jawabannya benar, kamu boleh lanjut jalan ke organ pencernaan berikutnya.</li> <li>Kalau salah, kamu harus berhenti dan menunggu giliran berikutnya.</li> <li>Sapa yang paling cepat mencapai akhir sistem pencernaan, dialah yang jadi pemenangnya!</li> </ul> <p>Sudah ada 2 petunjuk permainan bagi guru dan bagi siswa, petunjuk bagi siswa dibuat karena jika guru berhalangan hadir maka siswa bisa bermain sendiri dengan arahan petunjuk permainan ini</p> |

Sumber: data diolah peneliti (2025)

## 6. Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah uji coba produk atau penerapan produk media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*. Uji coba produk ini dilakukan pada hari Senin, 14 April 2025, di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in, yang berlokasi di Glagasan, Rowotamtu, Rambipuji, Jember.



**Gambar 4.12**  
**Penyampaian Materi**

Dapat dilihat gambar diatas, peserta didik tampak fokus dan antusias mendengarkan materi yang disampaikan, siswa juga sangat bersemangat ketika peneliti menjelaskan tentang tata cara penggunaanya. Peserta didik sangat senang dan ingin segera mencoba melakukan pembelajaran menggunakan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*. Kemudian saat peneliti membacakan aturan penggunaan media tersebut peserta didik brantusias mendengarkan.

Setelah peserta didik memahami alur permainan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* ini peneliti membagi menjadi 6 kelompok dimana 3 kelompok dari laki-laki dan 3 kelompok dari perempuan. Setiap kelompok akan belajar sambil bermain dengan menggunakan media ini, setiap peserta didik yang menjalankan pion makanan dan berhenti di warna biru atau merah maka siswa tersebut menjawab pertanyaan atau tantangan yang ada kartu tersebut



**Gambar 4.13**  
**Kegiatan Implementasi Media**

Kemudian dapat dilihat pada gambar diatas selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan. Mereka terlibat aktif dalam menjawab tantangan berupa pertanyaan maupun tugas yang terdapat pada kartu "*Truth*" dan "*Dare*". Permainan ini tidak hanya menuntut siswa untuk menjawab soal, tetapi juga melibatkan interaksi, dan keberanian untuk menjawab, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Ketika peneliti memberikan kesempatan siswa secara bergantian untuk mengaplikasikan media, siswa sangat antusias meskipun ada beberapa siswa yang masih belum tertib dalam penggunaan media.

Setelah selesai uji coba dilakuka, dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang peneliti kembangkan. Dari hasil angket tersebut peneliti akan mengetahui apakah media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* tersebut layak atau tidak digunakan.

**a. Kuesioner Tanggapan Terhadap Media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure***

1) Kuesioner tanggapan ahli pembelajaran

Pada kuesioner tanggapan ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember, yaitu Ibu Ummi Hanifah, S.Pd. Guru mengisi kuesioner tanggapan setelah mengamati penggunaan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* dengan sesuai. Sehingga nantinya dari hasil pengisian kuesioner tanggapan guru tersebut jika terdapat kekurangan dapat dijadikan sebagai perbaikan untuk media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang diinginkan dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Berikut merupakan data hasil kuesioner tanggapan ahli pembelajaran terhadap media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

| No | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
|    |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Isi Media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sesuai dengan materi sistem pencernaan                          |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran   |                |   |   |   | ✓ |
| 3  | Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sudah jelas                                     |                |   |   | ✓ |   |
| 4  | Desain Media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> , kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan menarik |                |   |   |   | ✓ |
| 5  | Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan siswa   |                |   |   |   | ✓ |
| 6  | Pertanyaan membantu siswa memahami sistem pencernaan manusia  |                |   |   | ✓ |   |
| 7  | Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami   |                |   |   | ✓ |   |
| 8  | Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.  |                |   |   |   | ✓ |
| 9  | Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.  |                |   |   |   | ✓ |
| 10 | Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.   |                |   |   |   | ✓ |

*Sumber: data diolah peneliti (2025)*

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas menunjukkan kuesioner tanggapan ahli pembelajaran yaitu:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner tanggapan ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 94% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak.

## 2) Kuesioner tanggapan respon siswa

Data yang diperoleh dari kuesioner tanggapan yang dijawab peserta didik adalah data hasil kelayakan produk. Peneliti memberikan kategori sepuluh pernyataan dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Adapun hasil dari angket respon siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

| No | Indikator   | Skor Penilaian |       | Jumlah Maksimal | Persen |
|----|---|----------------|-------|-----------------|--------|
|    |   | Ya             | Tidak |                 |        |
| 1  | Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sudah jelas                                 | 33             | 0     | 33              | 100%   |
| 2  | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan | 31             | 2     | 33              | 94%    |
| 3  | Desain media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sangat menarik   | 32             | 1     | 33              | 97%    |

| No            | Indikator   | Skor Penilaian |           | Jumlah Maksimal | Persen       |
|---------------|---|----------------|-----------|-----------------|--------------|
|               |   | Ya             | Tidak     |                 |              |
| 4             | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> saya terbantu dalam memahami materi | 32             | 1         | 33              | 967%         |
| 5             | Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini   | 31             | 2         | 33              | 94%          |
| 6             | Saya merasa tertarik menggunakan media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i>                               | 31             | 2         | 33              | 94%          |
| 7             | Soal-soal dan tantangan dalam permainan sesuai dengan materi pelajaran.   | 28             | 5         | 33              | 85%          |
| 8             | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 27             | 6         | 33              | 82%          |
| 9             | Media ini awet dan tidak mudah rusak.   | 32             | 1         | 33              | 97%          |
| 10            | Aturan permainan mudah dipahami dan tidak membingungkan   | 26             | 7         | 33              | 79%          |
| <b>Jumlah</b> |   | <b>303</b>     | <b>27</b> | <b>330</b>      | <b>91,8%</b> |

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas menunjukkan kuesioner tanggapan respon siswa yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{303}{330} \times 100\%$$

$$P = 91,8\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner tanggapan respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar 91,8% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak

## 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*, produk dikatakan kelayakannya pada kriteria sangat layak sehingga tidak dilakukan revisi produk kembali.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*, data dianalisis melalui beberapa tahapan untuk memaastikan kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan, namun dalam implementasinya hanya mencapai pada ketujuh tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan anggaran penelitian.

Tahap pertama yaitu potensi dan masalah berdasarkan hasil observasi langsung disekolah MI Hidayatul Muftadi'in bahwa sekolah memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung penerapan media pembelajaran inovatif, khususnya media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*. Salah satu potensi utama terletak pada ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas yang

luas, meja dan kursi yang dapat diatur ulang, serta sekolah dilengkapi dengan fasilitas proyektor. Ruang kelas yang luas memberikan keleluasaan bagi siswa untuk bergerak dan berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu penataan meja dan kursi juga menjadi faktor pendukung penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena meja dan kursi yang mudah disusun ulang memudahkan guru untuk mengatur ruang sesuai kebutuhan. Sekolah juga sudah memiliki proyektor yang digunakan guru untuk menampilkan materi dengan adanya proyektor ini sangat membantu proses belajar yang melibatkan gambar atau video. Potensi ini menunjukkan bahwa secara fisik dan lingkungan, sekolah memiliki kesiapan untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan inovatif.

Namun, di balik potensi tersebut terdapat masalah utama yang ditemukan adalah penggunaan strategi dan media pembelajaran yang masih terbatas. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru mengakui bahwa belum tersedia media dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan. Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelas yang cukup banyak (37 orang) membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif jika hanya mengandalkan metode ceramah. Ketika guru menyampaikan materi tanpa media yang menarik, siswa mudah kehilangan fokus, terlihat mengantuk, ber main sendiri, atau tidak memperhatikan penjelasan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Putu Gede

Asnawa Dikta dan Desak Putu Eka Sri Wahyuni yang menyatakan bahwa metode penyampaian materi secara ceramah cenderung membuat guru lebih aktif, sementara peserta didik hanya menjadi pendengar pasif. Keterbatasan sarana dan prasarana, yang menyebabkan guru cenderung hanya mengandalkan pengetahuan pribadi dalam proses pembelajaran. Bahkan, pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat turut menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.<sup>58</sup> Temuan ini menekankan pentingnya pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat serta perlunya dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa lebih berpeluang menciptakan suasana belajar yang aktif, bermakna, dan mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

Tahap berikutnya yaitu pengumpulan data, Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan setelah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di lingkungan pembelajaran. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran, serta kebutuhan guru dan siswa. Adapun metode yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih didominasi oleh metode ceramah. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah,

---

<sup>58</sup> Putu Gede Asnawa Dikta and Desak Putu Eka Sri Wahyuni, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Nongan," *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 6, no. 1 (2024): 1–11, <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i1.224>.

sementara media pembelajaran yang digunakan terbatas pada gambar dari perpustakaan dan buku paket. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum optimal memanfaatkan media atau metode yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sementara itu, hasil observasi langsung yang dilakukan di kelas V memperkuat temuan dari wawancara. Terlihat bahwa siswa kurang antusias saat guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Banyak siswa tampak bosan dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru di depan kelas. Namun, ketika pembelajaran dilakukan secara aktif dan menyenangkan, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran yang selama ini dilakukan masih belum efektif karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang terbatas, sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Hal ini menunjukkan perlunya metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media *Truth or Dare* berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nina Sultonurohma menyatakan bahwa Media pembelajaran dan permainan yang bervariasi dapat memberikan peran penting bagi guru dan siswa dalam pembelajaran dikelas.

Hal tersebut juga dapat membantu konsentrasi siswa untuk tetap focus pada materi yang disampaikan guru.<sup>59</sup> Dari temuan diatas menunjukkan bahwa menyajikan materi dengan media yang bervariasi dan menarik dapat mengurangi rasa bosan, membuat siswa lebih aktif, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Jadi, media pembelajaran dan permainan tidak hanya sebagai alat bantu, tapi juga sebagai cara penting untuk menjaga fokus siswa dan meningkatkan proses belajar di kelas.

Tahap selanjutnya yaitu desain produk, desain produk dalam penelitian ini merupakan tahapan penting yang menjadi penghubung antara identifikasi masalah dan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dikembangkan berupa *Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure*, yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di kelas V MI Hidayatul Muftadi'in. Dalam tahap ini, peneliti mulai merancang bentuk fisik dan isi dari media pembelajaran yang akan digunakan, meliputi papan permainan berbentuk petualangan makanan, serta dua jenis kartu yaitu kartu "*Truth*" dan kartu "*Dare*". Seluruh desain visual media dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva, agar tampilan media lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa yang menyukai elemen visual dan permainan interaktif.

---

<sup>59</sup> Nina Sultonurohmah, "Peran Media Pembelajaran Dan Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3, no. 2 (January 20, 2024): 107–16, <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.4632>.

Desain papan permainan disusun sedemikian rupa agar menggambarkan alur proses pencernaan makanan di dalam tubuh manusia, dimulai dari mulut hingga anus. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah siswa memahami konsep sistem pencernaan. Sementara itu, kartu *Truth* berisi pertanyaan dengan format pilihan “benar” atau “salah” yang menguji pemahaman dasar siswa, sedangkan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang menantang siswa untuk menjelaskan atau menguraikan materi secara lisan, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi mereka. Selain itu, pemilihan bahan pembuatan media dari triplek, kayu, dan bahan tahan lama lainnya menunjukkan bahwa desain mempertimbangkan aspek keawetan dan penggunaan jangka panjang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Demitrius Timu, *et al* mengungkapkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, seru, dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar.<sup>60</sup> Temuan ini menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* efektif membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Suasana kelas jadi lebih

---

<sup>60</sup> Demitrius Timu et al., “Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 524–33, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.

seru, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar.

Tahap selanjutnya yaitu validasi desain tahap ini merupakan proses penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa sebelum dilakukan uji coba di lapangan. Dalam penelitian ini, validasi desain dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli memberikan penilaian terhadap aspek-aspek tertentu yang telah dirumuskan dalam lembar validasi.

Validator ahli materi menilai bahwa desain yang disajikan pada media telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPA dikelas V, khususnya materi sistem pencernaan manusia. Materi dalam kartu "*Truth*" dan "*Dare*" dinilai mampu menguji aspek pengetahuan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, alur permainan disusun secara logis dan sistematis sesuai dengan urutan organ pencernaan dalam tubuh manusia. Dari sisi tampilan, validator ahli media memberikan penilaian terhadap desain visual media. Tampilan papan permainan dinilai menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media juga dianggap mudah digunakan karena desainnya sederhana namun fungsional. Sementara itu, validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media, baik pada petunjuk

permainan maupun isi kartu, sudah komunikatif, sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa kelas V, dan tidak menimbulkan ambiguitas.

Hasil perhitungan skor validasi dari ketiga ahli menunjukkan rata-rata persentase berada pada kategori “sangat layak” berdasarkan skala Likert yang digunakan. Angka validasi dari ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan presentase 95% yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk dilanjutkan ke tahap revisi dan uji coba. Hal ini sesuai dengan pendapat Romi Mesra, *et al* bahwa Validasi ahli merupakan salah satu cara untuk memperoleh umpan balik dalam rangka menyempurnakan isi materi dan produk pembelajaran dapat diperbaiki sehingga menjadi lebih tepat sasaran, efisien, mudah digunakan, serta memiliki mutu yang optimal.<sup>61</sup> Temuan ini menunjukkan bahwa validasi dari ahli membantu memperbaiki media pembelajaran agar isinya lebih tepat, mudah digunakan, efisien, dan kualitasnya jadi lebih baik.

Tahap selanjutnya yaitu revisi desain. Tahapan revisi merupakan langkah penting setelah proses validasi desain media pembelajaran. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari tiga validator ahli, yaitu ahli media/alat peraga, ahli bahasa, dan ahli materi. Proses ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dilakukan secara sistematis, dengan

---

<sup>61</sup> Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*, 50.

memperhatikan masukan yang membangun agar media yang dihasilkan lebih bermanfaat dan berkualitas.

Masukan dari para ahli diperoleh melalui angket yang berisi penilaian, saran, dan komentar terhadap aspek isi, tampilan visual, dan kejelasan bahasa media. Masukan dari ahli materi adalah penambahan tautan video yang terhubung ke gambar organ pencernaan pada buku panduan. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui akses multimedia, sehingga mereka bisa memahami fungsi organ secara lebih visual dan konkret.

Perbaikan berikutnya adalah penyediaan barcode aktif yang sebelumnya belum dapat diakses. Kini, barcode tersebut dapat di-scan dan langsung mengarahkan siswa atau guru ke sumber belajar tambahan, seperti video atau materi penjelas. Fitur ini meningkatkan kepraktisan media dalam konteks pembelajaran modern yang sudah mulai memanfaatkan teknologi digital.

Selain itu, revisi dari ahli media tentang aspek petunjuk permainan. Sebelumnya, petunjuk hanya ditujukan bagi guru. Namun setelah revisi, ditambahkan panduan khusus bagi siswa. Ini adalah langkah strategis yang penting, karena jika guru berhalangan hadir, siswa tetap dapat menjalankan permainan secara mandiri dengan bantuan petunjuk tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media dirancang tidak hanya efektif, tetapi juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi. Masukan dari para ahli telah digunakan secara maksimal untuk menyempurnakan isi, tampilan, dan

fungsionalitas media. Temuan ini juga didukung oleh riset Rosanti & Sitompul, yang menunjukkan bahwa penggunaan saran dari ahli secara maksimal dalam proses revisi dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran secara signifikan.<sup>62</sup> Proses revisi bukan sekadar formalitas, melainkan tahap penting dalam siklus pengembangan media. Dengan mendengarkan dan menerapkan saran dari ahli, peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan yang mungkin tidak terlihat sebelumnya dan memperbaikinya secara tepat.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk, uji coba media pembelajaran *Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure* dilakukan pada hari Senin, 14 April 2025 di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in, Glagasan, Rowotamtu, Rambipuji, Jember yang berjumlah 37 peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan, bahkan sejak awal penjelasan mengenai aturan main. Permainan ini tidak hanya mengasah kemampuan kognitif siswa melalui soal dan tantangan, tetapi juga mengembangkan aspek sosial seperti keberanian, dan komunikasi. Beberapa siswa yang awalnya pasif pun mulai aktif saat mengikuti permainan. Meski masih ada beberapa siswa yang kurang tertib, secara umum penggunaan media berjalan lancar.

---

<sup>62</sup> Agustin Ulfa Rosanti and Astrid Sitompul, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Body Treatment Pada Siswa Kecantikan Dan SPA Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2025): 381–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7962>.

Setelah kegiatan selesai, siswa diminta mengisi angket untuk menilai media pembelajaran. Selain itu, guru kelas juga diminta memberikan tanggapan sebagai ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner dari guru sebagai ahli pembelajaran, penilaian terhadap media mencapai 94%, yang menyatakan bahwa media ini sangat layak. Guru menilai media ini sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, hasil angket dari peserta didik menunjukkan nilai 91,8%, yang juga menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini memperkuat bukti bahwa media ini disukai dan mudah digunakan oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamzah Pagarra *et al* yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan serta mengarahkan fokus anak, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memperkuat interaksi langsung antara siswa.<sup>63</sup> Media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan di kelas.

Tahap selanjutnya yaitu revisi produk berdasarkan hasil uji coba tersebut, diperoleh data bahwa media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* memperoleh skor rata-rata dari validator dengan kategori "sangat layak". Karena media telah memenuhi standar kelayakan pada kategori tertinggi, maka tidak dilakukan revisi produk kembali. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Maryanti, *et al* bahwa media yang telah terbukti valid dan praktis tidak memerlukan revisi

---

<sup>63</sup> Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 21.

tambahan.<sup>64</sup> Proses pengembangan media yang baik melalui validasi oleh para ahli dan uji coba di lapangan dapat menghasilkan produk akhir yang siap pakai. Dengan demikian, media semacam ini sudah efektif dari sisi isi, penyajian, dan penggunaan sehingga dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

## 2. Analisis Kelayakan Media

Analisis data kelayakan terhadap media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* didasari dari hasil validasi para ahli diantaranya ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil validasi para ahli menentukan layak dan tidak media ini dikembangkan.

Validasi ahli bahasa yaitu Bapak Shiddiq Ardianto, M.Pd. Hasil validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui kualitas kebahasaan media sebelum diuji coba ke peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 48 dari total skor 50, maka presentase memperoleh sebesar 96% yang menunjukkan bahwa validasi ini termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi ahli materi yaitu Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd. Validasi materi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disusun atau digunakan dalam suatu proses pembelajaran memenuhi standar kualitas tertentu. Validasi materi memperoleh nilai 47 dari total skor keseluruhan 50, maka presentase memperoleh 94% dengan begitu validasi materi masuk kategori sangat layak.

---

<sup>64</sup> Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

Validasi ahli media yaitu Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai dan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dari segi desain, tampilan, dan teknis penggunaannya. Validasi media memperoleh nilai 48 dari total skor keseluruhan 50, maka presentase memperoleh 96% dengan begitu validasi media masuk kategori sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran yaitu Ibu Ummi Hanifah, S.Pd. Tujuan dari validasi ahli pembelajaran ini untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang telah dijelaskan. Validasi ini memperoleh nilai 47 dari total skor keseluruhan 50, maka presentase memperoleh 94% dengan begitu validasi ahli pembelajaran masuk kategori sangat layak.

Data uji coba produk dilaksanakan langsung kepada peserta didik kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in yang berjumlah 37 peserta didik tetapi yang mengisi angket berjumlah 33 peserta didik dikarenakan ada yang berhalangan hadir. Berdasarkan dengan hasil angket respon peserta didik mendapatkan presentase 91,8% yang menunjukkan kategori sangat layak.

Hasil analisis dari 4 validator diperoleh nilai rata-rata presentase 95% dan juga berdasarkan hasil angket respon siswa dengan presentase 91,8% menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Maka dapat disimpulkan bahwa media

*Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kelayakan.

### C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah peneliti memperoleh masukan dan saran dari para validator, guru kelas V, dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*. Revisi dari ahli materi yaitu untuk melengkapi link video dalam bentuk barcode dan link video didalam tulisan organ pencernaan di bagian buku panduan dan komentar dari ahli materi untuk memperbaiki modul ajar supaya *student center*. Kemudian dari hasil komentar dan saran dari ahli materi peneliti sudah merevisi dengan melengkapi apa yang kurang dari buku panduan sesuai arahan ahli materi, dan juga sudah memperbaiki modul ajar supaya *student center*. Sedangkan revisi dari ahli media dilihat dari petunjuk permainan yang hanya difokuskan kepada guru, ahli media memberi saran agar petunjuk permainan difokuskan ke dua subjek yaitu guru dan siswa. Kemudian dari saran tersebut peneliti membuat petunjuk permainan bagi siswa.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk akhir yang dikembangkan berupa *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa kelas V dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Produk ini telah melewati tahap revisi setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta uji coba kepada guru dan siswa. Media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* adalah permainan ini menggunakan papan yang menampilkan ilustrasi visual tentang perjalanan makanan melalui organ-organ dalam sistem pencernaan manusia. Selain itu, kartu pertanyaan *Truth or Dare* digunakan sebagai tantangan yang harus dihadapi oleh pemain untuk menyelesaikan petualangan dalam proses pencernaan tersebut. Media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* ini bentuknya seperti almari yang mempunyai dua pintu yang panjangnya 50 cm, lebarnya 5 cm dan tingginya 80 cm. Desain media ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan semangat dalam kelangsungan belajar karena desain media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dalam media pembelajaran ini juga terdapat informasi berupa materi pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia dan zat gizi.

Media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* ini sebagai penyempurna penelitian terdahulu. Sebagaimana tercantum dalam tabel 2.2

jurnal karya Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati dan Reflina tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* masih terbuat dari bahan kardus yang menyebabkan mudah rusak dan tidak tahan lama.<sup>65</sup>

Dalam penelitian Lina Karlina *et al* tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja” menunjukkan bahwa kemasan media *Truth or Dare* hanya menggunakan kotak kecil saja, mediana terlalu kecil dan kartu mudah hilang.<sup>66</sup>

Selanjutnya dalam jurnal karya Erika Kharisma Damayanti *et al* tahun 2022 yang berjudul “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” menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* menggunakan bantuan spinner masih menggunakan bahan kardus yang menyebabkan mudah rusak dan kartu *Truth or Dare* dari sisi desain kurang menarik karena terlalu polos.<sup>67</sup>

Media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang peneliti kembangkan memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu diatas. Dari segi media fisik, media ini menggunakan papan

---

<sup>65</sup> Isnanita, Rakhmawati, and Reflina, “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.”

<sup>66</sup> Karlina, Nugraha, and Merliana, “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja.”

<sup>67</sup> Erika Kharisma Damayanti, Kusumawardani, and Haerudin, “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.”

permainan berbahan triplek berukuran besar (80×50 cm) yang kuat, tahan lama, dan mampu digunakan berulang kali dalam berbagai sesi pembelajaran. Kemasan dan tampilan media juga lebih unggul karena memiliki desain menyerupai lemari mini edukatif, yang didesain dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva lalu dicetak menjadi stiker untuk ditempelkan di lemari mini edukatif nya.

Media ini dirancang dengan konsep *Food Adventure*, yaitu petualangan makanan melalui organ-organ sistem pencernaan manusia secara visual, sehingga membantu siswa memahami konsep dengan cara yang menyenangkan. Konsep ini sesuai dengan karakter siswa yang suka bermain dan bereksplorasi, sehingga materi dapat tersampaikan secara lebih efektif. Penggunaan kartu *Truth* dan *Dare* yang disesuaikan dengan materi membuat siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Aktivitas menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan membuat suasana belajar lebih hidup dan tidak membosankan. Pertanyaan dalam kartu *Truth or Dare* tidak hanya menguji pemahaman dasar, tetapi juga menantang siswa untuk memberikan penjelasan masuk akal, melatih berpikir kritis, dan mengemukakan pendapat secara lisan.

Berdasarkan hal tersebut produk media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* yang peneliti kembangkan memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya yaitu Media ini dibuat dari papan triplek yang kuat dan tahan lama, sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan berulang kali. Desain yang menarik dengan ilustrasi jalur petualangan makanan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. Permainan

ini juga mendorong siswa untuk aktif belajar melalui tantangan pada kartu *Truth* dan *Dare*, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Namun, media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* memiliki beberapa kelemahan yaitu cakupan materi masih terbatas pada sistem pencernaan manusia, sehingga belum bisa digunakan untuk materi yang lainnya. Selain itu, media ini cenderung memerlukan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan karena berbasis permainan kelompok, yang bisa mengurangi efisiensi waktu pembelajaran dalam satu pertemuan.

Pengembangan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* untuk pembelajaran system pencernaan manusia kelas V di MI Hidayatul Mubtadi'in, telah melalui tujuh tahapan dengan model Borg and Gall, yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Pengembangan media ini divalidasi oleh empat validator yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil analisis dari ahli Bahasa mendapatkan presentase 96% yang artinya sangat layak untuk digunakan, dari ahli materi memperoleh presentase 94% mendapatkan kriteria sangat layak. Validasi ahli media mendapat presentase 96% yang artinya sangat layak digunakan. Dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran memperoleh presentase 94% dengan kriteria sangat layak. Setelah dilakukan analisis data, nilai rata-rata dari hasil keempat validator diatas yaitu 95% yang menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food*

*Adventure* sangat layak digunakan dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas V.

Hasil respon angket peserta didik mendapatkan presentase 91,8% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sangat menarik dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran kelompok.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

#### a. Bagi Guru IPA

Guru dapat memanfaatkan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan manusia. Media ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton,

#### b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dan memanfaatkan media sebaik mungkin

#### c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi yang dikembangkan, yaitu hanya terbatas pada topik sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V. Selain itu, media yang dihasilkan masih

bersifat manual dan belum berbasis digital, sehingga kurang relevan jika diterapkan dalam pembelajaran daring atau berbasis teknologi.

Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media sejenis yang mencakup materi IPA lainnya agar penggunaannya lebih luas. Selain itu, pengembangan versi digital atau aplikasi berbasis game edukatif dapat menjadi solusi untuk menjangkau pembelajaran berbasis teknologi dan memperluas akses penggunaan media

## 2. Diseminasi Produk

Untuk menyebarkan produk *Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure*, diperlukan strategi diseminasi baik secara online maupun offline agar media ini dapat dikenal dan dimanfaatkan oleh lebih banyak guru dan sekolah. Penyebaran produk secara langsung dilakukan melalui Distribusi media cetak berupa panduan penggunaan dan gambar komponen permainan. Untuk mempermudah akses, file desain media (template papan permainan, kartu *truth/dare*, dan panduan guru) dapat diunduh secara gratis melalui google drive, sementara itu, penyebaran secara online dilakukan melalui berbagai platform media social yaitu:

Google Drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1B-mUPa-XKtlhM1J6T81LoYtnoktyDfX?usp=sharing>

Instagram:

<https://www.instagram.com/arinamuk.12/profilecard/?igsh=MXNvZnRjZzNtc2d6OQ==>

Facebook: <https://www.facebook.com/arina.muktaviya.1>

Tiktok: [https://www.tiktok.com/@\\_grin12? t=ZS-8xIc3US91R2&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@_grin12? t=ZS-8xIc3US91R2&_r=1)

Youtube: <https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember>

Dengan kombinasi diseminasi offline dan online ini, diharapkan media *Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure* dapat menjangkau lebih banyak pengguna dan menjadi salah satu inovasi pembelajaran IPA yang menyenangkan dan efektif.

### 3. Pengembangan produk lebih lanjut

Media *Truth or Dare Board Game berbasis Food Adventure* yang telah dikembangkan masih memiliki ruang untuk disempurnakan dan diperluas penggunaannya di masa mendatang. Salah satu bentuk pengembangan lebih lanjut adalah dengan menambah cakupan materi, tidak hanya terbatas pada sistem pencernaan manusia, tetapi juga mencakup topik-topik lain dalam pelajaran IPA seperti sistem pernapasan, peredaran darah, ekosistem, atau gaya dan energi. Selain itu, media ini dapat dikembangkan ke dalam versi digital interaktif berbasis aplikasi atau website, agar dapat diakses secara daring oleh siswa yang belajar dari rumah maupun dalam pembelajaran berbasis teknologi. Komponen permainan seperti kartu dan papan juga bisa dimodifikasi menjadi desain yang dibuat dalam bagian-bagian terpisah (modul) yang dapat dilepas, digabungkan, diganti, atau disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di MI Hidayatul Mubtadi'in tentang pengembangan media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas V, diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia dengan cara yang menyenangkan. Media ini dibuat dari papan berbentuk seperti lemari berukuran 80x50 cm dengan gambar alur sistem pencernaan manusia. Di dalamnya dilengkapi kartu *Truth* (pertanyaan benar/salah) dan *Dare* (tantangan) untuk dimainkan siswa. Pengembangan dilakukan melalui tujuh tahap dari model Borg & Gall, dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Kelayakan Media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* dapat diketahui berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan rata-rata nilai 95% yang berada di kategori sangat layak. Selain itu, respon peserta didik juga menunjukkan tingkat keterlibatan dan ketertarikan yang tinggi dengan persentase 91,8%, sehingga media ini efektif membantu pemahaman materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran kelompok. Dari pernyataan diatas media *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure* sangat layak digunakan dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas V

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Anindito. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta, 2024. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf).
- Ahyah, Ummu, and Erfan Efendi. "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Pesertadidik Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Elementary School Education* 1, no. 1 (2024): 60–73. <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2089>.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021.
- Baharuddin, Baharuddin, and Hatta Hatta. "Transformasi Manajemen Pendidikan: Integrasi Teknologi Dan Inovasi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 7355–7544. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29703>.
- Damayanti, Avita, and Putu Gede Asnawa Dikta. "Analisis Kesulitan Belajar Ipa Siswa Kelas 3 B Sekolah Dasar Negeri 1 Bebalang." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 4, no. 2 (2022): 13–19. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.126>.
- Darmayanti, Ni Wayan Sri, Ni Kadek Tina Saputri, and G. A. A. Dwi Prabayanthi. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Kelas V Di SDN 1 Cempaga." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i2.127>.
- Dikta, Putu Gede Asnawa, and Desak Putu Eka Sri Wahyuni. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Nongan." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 6, no. 1 (2024): 1–11. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i1.224>.
- Erika Kharisma Damayanti, Dwi Kusumawardani, and Deden Haerudin. "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, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.21009/jpt.318>.
- Fadillah, Qisthi Nur, Lukman Hakim, and Noviati. "Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah

- Dasar.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1388>.
- Fayrus Slamet, Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Hartanti Yekti Utami. *Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta, 2021.
- Holifah, Sitti, Moh. Dasuki, Siti Nur Sa'idah, and Rafeah Husni. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 41–48. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>.
- Indrastuti, Noor. *Darahku Lancar Tubuhku Sehat*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Isnanita, Nur, Fibri Rakhmawati, and Reflina. “Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 4 (2024). <https://www.ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1122>.
- Karlina, Lina, Akhmad Nugraha, and Anggit Merliana. “Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja.” *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 6 (2023): 1021–27. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.18838>.
- Kementrian Agama. *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No 347 Tahun 2022 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Madrasah*. Jakarta, 2022. <https://www.mgmpmadrasah.com/2022/04/download-kma-keputusan-menteri-agama.html>.
- Krismawati, Agustin, Lia Hikmatul Maula, and Muhammad Suwignyo Prayogo. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungsi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas IV SD.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 219–27. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.1745>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniasih, Dewi, Yudi Rusfiana, Agus Subagyo, and Rira Nuradhawati. *Teknik Analisa*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Kurniawati, Eka, G Nugroho Setyo, Sutiwijoyo, N Rahmani, V Novaliana, and Nenih. *Sistem Pencernaan Pada Manusia*. Jakarta, 2020.
- Kusuma, Jaka Wijaya, Supardi, Muh. Rijalul Akbar, Hamidah, Ratnah, Muh. Fitrah, and Sepriano. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia

Publishing Indonesia, 2023.

- Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Maya Fadillah, Fika Luh Cinta, Ruth Sani Friscilla Purba, Annisa Fitriana Batubara, and Andini Andriani. "Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Swasta Attaufiq Medan." *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (June 14, 2024): 192–202. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.962>.
- Mesra, Romi, Veronike E. T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, et al. *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi, 2023.
- Mukaffan, Mukaffan, and Ali Hasan Siswanto. "Modernisasi Pesantren Dalam Konstruksi Nurcholish Madjid." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (2019): 285–300. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v17i2.1719>.
- Nadiah, Nenden, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta." *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.1>.
- Nurhayati, Siti, and Abdul Karim. "Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Kelompok A Di RA Walisongo Jember." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/preschool.v3i2.66>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Prabawa, Agung, Aisyah Nur Ilfiana, and Ika Maryani. "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPA Di Kelas VI SD Negeri Bangunrejo 2." In *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 875–82. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2022. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/9954>.
- Prahesti, Ingrid Novia, and Mintohari. "Pengembangan Media Truth Or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *JPGSD* 11, no. 10 (2023): 2105–16. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/55328>.

- Pramesti, Hervanny Putri, and Widowati Budijastuti. "Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernafasan." *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 13, no. 3 (2024): 705–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n3.p705-716>.
- Putri, Monica, Qahirah Madani S, and Indah Pratiwi. "Menganalisis Pentingnya Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kelas V SD Negeri 060874 Medan." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 4 (2023): 1322–31. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>.
- Rahma, Sri Yanisa, and Suci Fajrina. "Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 9260–67. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13798>.
- Ramadhani, Khairunisa, and Rachmawati Widyaningrum. *Buku Ajar Dasar-Dasar Anatomi Dan Fisiologi Tubuh Manusia*. Uad Press : Pustaka. Yogyakarta: UAD PRESS, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_dasar\\_Anatomi\\_dan\\_Fisiologi\\_Tubuh/ATTFEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=klasifikasi+sendi&pg=PA37&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_dasar_Anatomi_dan_Fisiologi_Tubuh/ATTFEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=klasifikasi+sendi&pg=PA37&printsec=frontcover).
- Rosanti, Agustin Ulfa, and Astrid Sitompul. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Body Treatment Pada Siswa Kecantikan Dan SPA Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2025): 381–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7962>.
- Saat, Sulaiman, and Sitti Mania. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Pusaka Almada, 2020.
- Salsabila, Elis Syifa, Fatuhtik Amatda, Neha Kholifatussolekhah Umi, Fifi Febriani Rachmawati, Durrotul Izzati, and Imron Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA Di Mi/Sd." *J. Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 11 (2022): 2695–2703. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>.
- Sembiring, Tamaulina Br., Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyadi. *Teori Dan Praktik Pendekatan*. Karawang: CV Saba Jaya, 2024.
- Shihab, M. Quraish. *Al-Qur'an Dan Maknanya*. Jakarta: Lentera Hati, 2021. <https://fliphtml5.com/iaimg/xmzr/basic>.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an)*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sultonurohmah, Nina. "Peran Media Pembelajaran Dan Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3, no. 2 (January 20, 2024): 107–16. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4632>.
- Timu, Demitrius, Kristina E. Noya Nahak, Helena Variasa Soimbala, Marcy Tasuib,

Norma Melani Lesik, and Restiyani Koy. "Analisis Penerapan Media Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 524–33. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.

Tyas, Hesty Dwy Wahyuning, Abdul Aziz Hunaifi, and Aprilia Dwi Handayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16189>.

Yuniar, Nora, and Guruh Sukma. *Permainan - Permainan Baru Dalam Praktik Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Kediri: CV Budi Utama, 2022. <https://www.shutterstock.com/>.



## Lampiran 1

### Pernyataan Keaslian

#### PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arina Muktaviya

NIM : 214101040013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 23 Mei 2025  
Saya yang menyatakan,

10000  
METERAI  
TEMPEL  
G1803AMX254615545

Arina Muktaviya  
NIM. 214101040013





## Lampiran 3

### Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-9028/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin  
Dusun Glagasan Desa Rowotamtu Kecamatan Rambipuji Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101040013  
Nama : ARINA MUKTAVIYA  
Semester : Semester tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Fauzi, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 07 November 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

### Lampiran 3

#### Pedoman dan Hasil Wawancara

| No | Pertanyaan   | Jawaban  |
|----|--|--|
| 1. | Metode apa yang sering dipakai ketika didalam kelas  | Kalau saya pribadi, metode yang paling sering saya pakai itu ceramah, tanya jawab, dan kadang diskusi kelompok.                              |
| 2. | Media apa yang sering dipakai ketika didalam kelas, dan bagaimana respon siswa siswi ketika pembelajaran | Terkadang memakai proyektor, terus menggunakan media seadanya di perpustakaan, untuk respon siswa sangat antusias jika dikasih hal yang baru |
| 3. | Apa kendala yang sering Ibu hadapi dalam menggunakan media pembelajaran                                  | Kendalanya itu lebih ke ketersediaan medianya, terus keterbatasan waktu juga.  |
| 4. | Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran  | Sangat penting. Media itu bisa membantu siswa lebih mudah memahami materi  |
| 5. | Apakah ketika pembelajaran IPA sudah menggunakan media?  | Kalau IPA, kadang iya kadang tidak. Kalau ada alat peraga saya pakai, tapi seringnya ya kembali ke buku dan gambar                           |
| 6. | Bagaimana karkteristik siswa kelas V   | Siswa kelas V itu aktif-aktif  |

#### Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa Kelas V

| No | Pertanyaan   | Jawaban  |
|----|--|--|
| 1. | Apakah kalian suka pelajaran IPA? Mengapa?   | Iya, aku suka. Soalnya IPA itu seru, bisa belajar tentang tubuh manusia dan alam.  |
| 2. | Biasanya kalian belajar IPA di kelas seperti apa?  | Biasanya bu guru jelasin di depan, terus kami baca buku, kadang disuruh kerjakan soal.   |
| 3. | Apa kamu lebih suka belajar dengan bermain atau hanya duduk dan mendengarkan guru menjelaskan? | Suka yang sambil main. Kalau duduk terus itu bikin bosan.  |
| 4. | Bagaimana respon kalian belajar dengan media/ tidak dengan media?                              | Kalau belajar pakai media itu lebih seru, nggak gampang bosan. Apalagi kalau medianya gambar, video, atau permainan kayak game |

## Lampiran 4

### Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM HIDAYATUL MUBTADI'IN**  
**"MI HIDAYATUL MUBTADI'IN"**  
STATUS AKREDITASI "B"

NSM. 111235090235 NPSN. 60715695

Alamat : Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember Telp. 085101187901

Blog : [mihdmubrowotamtu.blogspot.com](http://mihdmubrowotamtu.blogspot.com), E-mail : [mi.hidmubrowotamtu@gmail.com](mailto:mi.hidmubrowotamtu@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 08/MI.HM /I/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AHMAD FAUZI, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in  
Alamat : Dusun Glagasan Desa Rowotamtu Kecamatan Rambipuji  
Kabupaten Jember

Menerangkan bahwa:

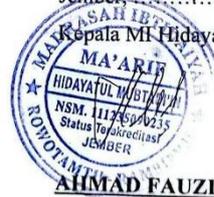
Nama : Arina Muktaviya  
NIM : 214101040013  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas : UIN KHAS Jember  
Alamat : Petung Glagasan Bangsalsari Jember

Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul  
"Pengembangan Media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure*  
dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di  
Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji  
Jember"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 April .....2025

Kepala MI Hidayatul Mubtadi'in

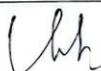


AHMAD FAUZI, S.Pd.I

Lampiran 5

Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MI HIDAYATUL MUBTADI'IN

| NO | Hari/Tanggal            | Kegiatan   | Paraf   |
|----|-------------------------|--|---|
| 1  | Kamis, 07 November 2024 | Menyerahkan permohonan surat izin observasi dan penelitian |    |
| 2  | Senin, 13 Januari 2025  | Observasi kegiatan belajar mengajar dikelas V              |    |
| 3  | Senin, 13 Januari 2025  | Wawancara dengan guru kelas V                              |    |
| 4  | Senin, 13 Januari, 2025 | Wawancara dengan peserta didik                             |   |
| 5  | Senin, 14 April 2025    | Implementasi media pembelajaran                            |  |
| 6  | Senin, 14 April 2025    | Pengisian angket ahli pembelajaran/Guru                    |  |
| 7  | Senin, 14 April 2025    | Pengisian angket peserta didik                             |  |
| 8  | Senin, 14 April 2025    | Permohonan surat selesai penelitian                        |  |

Jember, 14 April 2025  
Kepala MI Hidayatul Mubtadi'in



## Lampiran 6

### ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Judul Penelitian | : | Pengembangan Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember |
| Sasaran Program  | : | Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember   |
| Mata Pelajaran   | : | Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial  |
| Validator Bahasa | : | Shiddiq Ardianto, M.Pd.   |
| Penelitian       | : | Arina Muktaviya   |
| Tanggal          | : | 04 Maret 2025   |

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa mengenai kualitas kebahasaan dalam Media *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan untuk materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Jika terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon Bapak mencantumkan saran atau komentar pada kolom yang tersedia untuk perbaikan lebih lanjut.

5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

**B. Instrumen Angket Penilaian**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD              |                 |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar                             |                 |   |   |   | ✓ |
| 3.  | Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa                               |                 |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Menggunakan bahasa yang komunikatif   |                 |   |   | ✓ |   |
| 5.  | Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik                                |                 |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman                                      |                 |   |   |   | ✓ |
| 7.  | Kalimat dalam kartu pertanyaan sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. |                 |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas   |                 |   |   | ✓ |   |
| 9.  | Soal menggunakan petunjuk yang benar  |                 |   |   |   | ✓ |
| 10. | Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca  |                 |   |   |   | ✓ |

**C. Komentar dan Saran**

*Dirapikan yang masih berserakan kalau ada kalimat tanya. Subalah tanda tanya.*

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(lingkari salah satu)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 04 Maret 2025

Ahli Bahasa

*Sh*  
Shiddiq Ardianto, M.Pd.  
NIP. 198808232019031009

## Lampiran 7

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Judul Penelitian | : | Pengembangan Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember |
| Sasaran Program  | : | Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember   |
| Mata Pelajaran   | : | Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial  |
| Validator Materi | : | Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I   |
| Penelitian       | : | Arina Muktaviya   |
| Tanggal          | : | 07 Maret 2025   |

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* ( $\checkmark$ ) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas V                           |                |   |   |   | ✓ |
| 2   | Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran                                       |                |   |   |   | ✓ |
| 3   | Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami  |                |   |   | ✓ |   |
| 4   | Materi disampaikan lengkap dan sistematis   |                |   |   |   | ✓ |
| 5   | Bahasa dalam materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V                                 |                |   |   | ✓ |   |
| 6   | Penyampaian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata                                |                |   |   | ✓ |   |
| 7   | Media membantu siswa menguasai materi sistem pencernaan pada manusia                            |                |   |   |   | ✓ |
| 8   | Kesesuaian soal dan game dengan materi  |                |   |   |   | ✓ |
| 9   | Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran |                |   |   |   | ✓ |
| 10  | Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi  |                |   |   |   | ✓ |

#### C. Komentar dan Saran

Selama sebelumnya sudah di perbaiki dan di koreksi  
 februi arahan dan masukan. Buku Panduan,  
 barcode video juga sudah dimatikan. Selain  
 itu dilanjut mentahap selanjutnya di selesaikan.

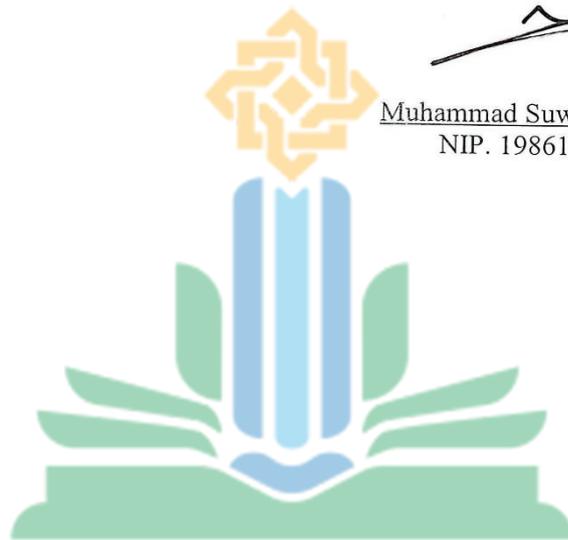
**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
  2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
  3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- Lingkari salah satu

Jember, 06 Maret 2025  
Ahli Materi



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
NIP. 198610022015031004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 8

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Judul Penelitian | : | Pengembangan Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember |
| Sasaran Program  | : | Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember   |
| Mata Pelajaran   | : | Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial  |
| Dosen Validator  | : | Prof. Dr. H. Mundir M.Pd  |
| Peneliti         | : | Arina Muktaviya   |
| Tanggal          | : |   |

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan pada materi sistem pencernaan manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian

penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

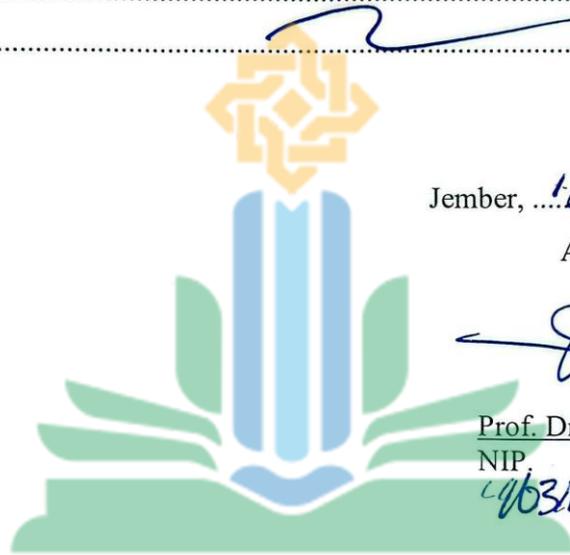
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

**B. Angket Isian**

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas V.   |                |   |   |   | ✓ |
| 2   | Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran                  |                |   |   |   | ✓ |
| 3   | Pemilihan warna, ilustrasi, dan font mendukung daya tarik visual siswa.   |                |   |   |   | ✓ |
| 4   | Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V.  |                |   |   |   | ✓ |
| 5   | Ketepatan pemilihan bahan   |                |   |   |   | ✓ |
| 6   | Pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi   |                |   |   |   | ✓ |
| 7   | Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.  |                |   |   |   | ✓ |
| 8   | Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. |                |   |   |   | ✓ |
| 9   | Penggunaan media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> tidak membahayakan                                  |                |   |   | ✓ |   |
| 10  | Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.  |                |   |   | ✓ |   |

C. Komentor dan Saran

Agak diperbaiki dgn metode  
pembelajaran



Jember, 12-3-2025

Ahli Media

Prof. Dr. H. Mundir M.Pd

NIP.

40316031991031002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9

### LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Judul Penelitian | : | Pengembangan Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember |
| Sasaran Program  | : | Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember   |
| Mata Pelajaran   | : | Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial  |
| Guru             | : | Ummi Hanifah, S.Pd  |
| Peneliti         | : | Arina Muktaviya   |
| Tanggal          | : |   |

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ibu sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas media pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* yang dikembangkan pada materi sistem pencernaan manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
  - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju/Baik
  - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian

penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

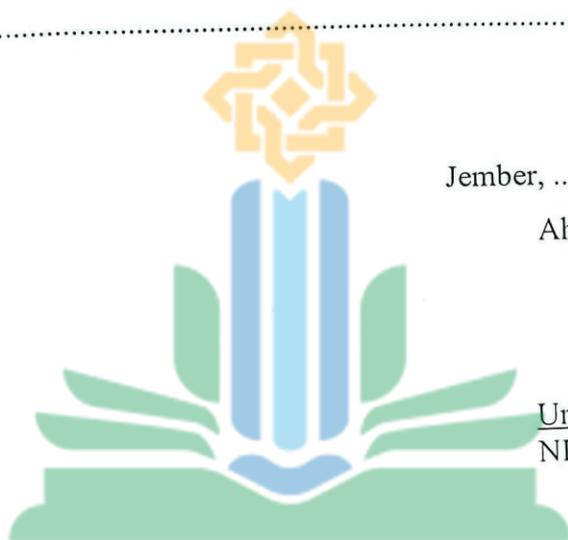
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

**B. Angket Isian**

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Isi Media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sesuai dengan materi sistem pencernaan                          |                |   |   |   | ✓ |
| 2   | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran   |                |   |   |   | ✓ |
| 3   | Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sudah jelas                                     |                |   |   | ✓ |   |
| 4   | Desain Media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> , kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan menarik |                |   |   |   | ✓ |
| 5   | Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan siswa   |                |   |   |   | ✓ |
| 6   | Pertanyaan membantu siswa memahami sistem pencernaan manusia  |                |   |   | ✓ |   |
| 7   | Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami   |                |   |   | ✓ |   |
| 8   | Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.  |                |   |   |   | ✓ |
| 9   | Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.  |                |   |   |   | ✓ |
| 10  | Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.   |                |   |   |   | ✓ |

**C. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Jember, 14 April.....2025

Ahli Pembelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ummi Hanifah', is written over the printed name.

Ummi Hanifah, S.Pd  
NIP. -

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10

### LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama: ANA

Kelas: 5

#### A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenan dengan instrument penilaian Media Pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

#### B. Angket Isian

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |       |
|-----|---|----------------|-------|
|     |   | Ya             | Tidak |
| 1   | Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sudah jelas                                 | ✓              |       |
| 2   | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan | ✓              |       |
| 3   | Desain media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sangat menarik   | ✓              |       |
| 4   | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> saya terbantu dalam memahami materi               | ✓              |       |
| 5   | Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini   | ✓              |       |
| 6   | Saya merasa tertarik menggunakan media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i>   | ✓              |       |
| 7   | Soal-soal dan tantangan dalam permainan sesuai dengan materi pelajaran.   | ✓              |       |
| 8   | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | ✓              |       |
| 9   | Media ini awet dan tidak mudah rusak.   | ✓              |       |
| 10  | Aturan permainan mudah dipahami dan tidak membingungkan   | ✓              |       |

Jember,.....2025

(.....*Jmt*.....)

### LEMBAR ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama: Firda . M

Kelas: 15

#### A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian Media Pembelajaran *Truth or Dare Board Game* Berbasis *Food Adventure* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

#### B. Angket Isian

| No. | Indikator   | Skor Penilaian |       |
|-----|---|----------------|-------|
|     |   | Ya             | Tidak |
| 1   | Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sudah jelas                                 | ✓              |       |
| 2   | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan |                | ✓     |
| 3   | Desain media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> sangat menarik   | ✓              |       |
| 4   | Dengan adanya media pembelajaran <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> saya terbantu dalam memahami materi               | ✓              |       |
| 5   | Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini   | ✓              |       |
| 6   | Saya merasa tertarik menggunakan media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i>   | ✓              |       |
| 7   | Soal-soal dan tantangan dalam permainan sesuai dengan materi pelajaran.   | ✓              |       |
| 8   | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | ✓              |       |
| 9   | Media ini awet dan tidak mudah rusak.   | ✓              |       |
| 10  | Aturan permainan mudah dipahami dan tidak membingungkan   |                | ✓     |

Jember, .....2025

(*Firda*)  
.....

## Lampiran 11

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

#### ILMU PENGETAHUAN ALAM dan SOSIAL MI KELAS V

| INFORMASI UMUM   |   |
|--|---|
| <b>A. IDENTITAS MODUL</b>  |   |
| Nama Penyusun  | Arina Muktaviya   |
| Institusi  | MI Hidayatul Mubtadi'in   |
| Mata Pelajaran   | IPAS  |
| Materi Pokok   | Sistem Pencernaan Manusia   |
| Jenjang Sekolah  | MI  |
| Fase/Kelas   | C / V   |
| Tahun Pelajaran  | 2024/2025   |
| Semester   | I (Ganjil)  |
| Alokasi Waktu  | 2 JP x 35 menit   |
| Jumlah Pertemuan   | 1 Pertemuan   |
| Model Pembelajaran   | Tatap Muka (TM), CTL  |
| Target Peserta Didik   | Reguler   |
| Jumlah Peserta Didik   | 37 siswa  |
| Profil Pelajar Pancasila   | Beriman dan Bertaqwa Kepada Tuhan YME, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif                                  |
| Sarana dan Prasarana   | - Vidio Pembelajaran sistem pencernaan<br>- Laptop<br>- LCD Proyektor<br>- Media sistem pencernaan<br>- Sound |
| <b>KOMPONEN INTI</b>   |   |
| <b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>   |   |
| Pada fase ini, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar  |   |
| <b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>  |   |
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Setelah menyimak vidio, peserta didik dapat menganalisis urutan sistem pencernaan manusia dengan baik</li><li>2. Melalui media pembelajaran ini, peserta didik mampu menjelaskan proses pencernaan manusia dan memahami fungsinya.</li><li>3. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memahami pentingnya pola makan sehat dan gizi seimbang.</li></ol> |   |
| <b>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>   |   |

Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat memahami proses pencernaan manusia dan menerapkan pola hidup sehat

#### D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana makan dan minum membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?
2. Bagaimana sistem pencernaan bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi?
3. Seperti apa pola makan jenis makanan/minuman yang sehat?

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)

1. Peserta didik diberi salam.
2. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Peserta didik diajak berinteraksi dengan cara disapa, ditanya kabarnya, dan diperiksa kehadirannya.
4. Peserta didik dikondisikan untuk siap belajar dengan diberikan tepuk semangat.
5. Tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dibacakan kepada peserta didik.
6. Peserta didik diingatkan kembali pada pembelajaran sebelumnya sebagai bagian dari apersepsi.

##### KEGIATAN INTI (50 menit)

##### Sintak 1 Konstruktivisme

7. Peserta didik membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran.
8. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik
  - Bagaimana makan dan minum membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?
  - Bagaimana sistem pencernaan bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi?
  - Seperti apa pola makan jenis makanan/minuman yang sehat?
9. Peserta didik menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru
10. Guru menjelaskan materi tentang system pencernaan manusia

##### Sintak 2 Inquiry

11. Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang sistem pencernaan pada manusia  
[https://youtu.be/1sPDTUWNXtY?si=EadoNpchdtEYL\\_lo](https://youtu.be/1sPDTUWNXtY?si=EadoNpchdtEYL_lo)
12. Peserta didik diminta untuk mencatat hal-hal penting yang mereka

temukan dalam video.

### **Sintak 3 Questioning**

13. Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang isi yang ada didalam video
14. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya.
15. Peserta didik diberi pertanyaan untuk berpikir lebih kritis, misalnya:  
“*apa yang terjadi jika kita makan makanan yang yang tidak sehat?*”

### **Sintak 4 Learning Community**

16. Peserta didik dibentuk 7 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri 5-6 peserta didik
17. Peserta didik diberi tugas untuk mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) untuk dikerjakan

### **Sintak 5 Modelling**

18. Guru menyiapkan papan permainan *Truth or Dare Board Game* berbasis *Food Adventure*
19. Peserta didik bermain dalam kelompok, menjawab pertanyaan yang tersedia di papan permainan
20. Setiap kelompok bergiliran untuk bermain hingga mendapatkan 1 pemenang dari masing-masing kelompok
21. Yang menjadi pemenang mendapatkan reward dari guru

### **Sintak 6 Reflection**

22. Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari
23. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 menit)**

24. Peserta didik diberi pertanyaan tentang perasaan selama pembelajaran berlangsung
25. Peserta didik menyimak guru mengulas kembali materi yang telah diberikan
26. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa
27. Guru mengucapkan salam penutup

## **F. REFLEKSI**

### **Refleksi Guru**

Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik.

#### **Refleksi Peserta Didik:**

Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi peserta didik sebagai bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran

### **G. ASESMEN/ PENILAIAN**

#### **Sikap**

- Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- Melakukan penilaian antar teman.
- Mengamati refleksi peserta didik.

#### **Pengetahuan**

- Memberikan tugas tertulis, lisan

#### **Keterampilan**

- Presentasi

### **H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

### **I. KRITERIA PENILAIAN**

1. **Penilaian Proses: Berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok**
2. **Penilaian Akhir: Skor Nilai 10-100**

### **J. UJI PEMAHAMAN**

- Menanyakan beberapa pertanyaan tentang topic pembahasan hari ini

### **K. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar

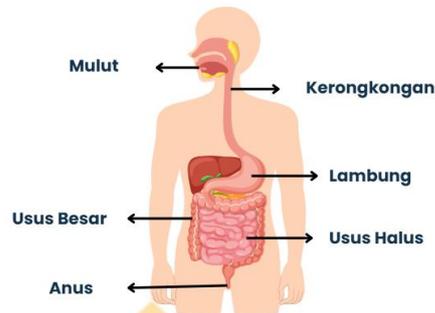
### **L. GLOSARIUM**

- Gerak peristaltik: gerakan dalam sistem pencernaan manusia yang merupakan gelombang kontraksi berturut-turut
- Gizi: zat makanan pokok yang diperlukan bagi pertumbuhan dan kesehatan badan
- Nutrisi: ilmu yang mempelajari tentang gizi

### **M. LAMPIRAN**

## 1. Materi Pembelajaran

### MENGENAL SISTEM PENCERNAAN MANUSIA



1. Sistem pencernaan adalah sistem organ dalam tubuh manusia yang berfungsi untuk mengolah makanan agar dapat diserap dan digunakan oleh tubuh sebagai energi serta bahan untuk pertumbuhan dan perbaikan sel.
2. Saluran Pencernaan
  - a. Mulut

Mulut merupakan organ pencernaan pertama. Di dalam mulut terdapat gigi, lidah, dan air liur.

    - Gigi berfungsi untuk mengunyah makanan menjadi halus.
    - Kelenjar Ludah, Makanan yang dikunyah akan hancur dan bercampur dengan air ludah. Air ludah dihasilkan oleh dua kelenjar, yaitu kelenjar ludah atas dan bawah. Air ludah mengandung enzim yang dapat mengubah makanan menjadi karbohidrat.
    - Lidah Fungsi lidah meliputi: 1) mengatur letak makanan di mulut. 2) membantu menelan makanan. 3) mengecap rasa makanan. 4) membantu membersihkan rongga mulut.
  - b. Kerongkongan

Saat ditelan, makanan masuk ke kerongkongan dan didorong hingga masuk ke dalam lambung. Makanan dapat terdorong ke lambung karena adanya gerakan dari kerongkongan yang disebut gerak peristaltik.
  - c. Lambung

Lambung berfungsi untuk menghancurkan makanan yang kita makan. Pada bagian lambung, makanan yang masuk mengalami proses pencernaan yang mana dinding lambung yang penuh dengan otot - otot akan berkontraksi dan mengaduk - aduk makanan tersebut.

Selain dari pada itu, dinding lambung akan mengeluarkan getah yang dikenal dengan sebutan getah lambung, dan getah ini mengandung pepsin, renin, lipase, dan asam klorida. Pepsin mempunyai fungsi untuk memecah protein. Renin memiliki fungsi untuk memecah protein susu. Sedangkan lipase mempunyai fungsi untuk mencerna lemak. Asam klorida berfungsi mematikan mikroorganisme yang masuk bersama dengan makanan.

d. Usus Halus

Di dalam usus halus, terjadi penyerapan sari makanan untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Sari makanan akan diubah menjadi energi dan kebutuhan lain di tubuh kita.

e. Usus Besar

Sisa-sisa atas proses pencernaan dari usus halus akan dilepaskan ke usus besar. Di dalam usus besar, sebagian besar air akan diserap sehingga yang tersisa hanyalah ampas atau sisa makanan yang tidak dapat diolah lagi.

f. Anus

Anus merupakan tempat keluarnya sisa makanan yang telah dihancurkan oleh bakteri pembusuk. Organ ini merupakan pintu terakhir dari sistem pencernaan manusia

### JENIS-JENIS ZAT GIZI DALAM MAKANAN

Ada tujuh jenis zat-zat utama atau nutrisi dalam makanan yang diperlukan tubuh. Tubuh kita membutuhkan nutrisi tersebut dalam jumlah yang seimbang.

1. Protein merupakan zat yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perbaikan dalam jumlah besar bagi tubuh. Ikan, daging, keju, kacang tanah, dan polong-polongan merupakan makanan yang mengandung protein.
2. Karbohidrat merupakan nutrisi utama yang dibutuhkan bersama protein dan lemak. Karbohidrat bisa didapatkan dari kentang, jagung, umbi-umbian, sagu, tepung-tepungan, dan sebagainya.
3. Lemak membantu penyerapan vitamin, melindungi organ-organ penting di dalam tubuh, dan membantu tubuh agar tetap hangat. Lemak bisa didapatkan dari santan, kacang-kacangan, daging sapi, daging kambing, daging ayam, ikan, susu, semua makanan yang digoreng, dan sebagainya.
4. Vitamin membantu tubuh melawan kuman penyakit dan diperlukan untuk menunjang kinerja tubuh. Pada umumnya, vitamin berasal dari buah-buahan dan sayur-sayuran.

5. Mineral diperlukan untuk kesehatan tulang dan gigi serta darah. Mineral berasal dari buah-buahan dan sayuran. Makanan lain, seperti susu menyediakan kalsium untuk kesehatan tulang.
6. Serat penting untuk pencernaan, karena dapat membantu menjaga kesehatan usus dan mempermudah proses buang air besar. Jika kurang serat, kita akan sulit buang air besar. Makanan yang mengandung serta diantaranya sayur-sayuran, buah-buahan, gandum, dan beberapa kacang-kacangan.
7. Air sangat penting bagi tubuh. Air membantu melarutkan makanan yang kita makan dan juga membantu produksi air liur. Air juga menjaga tubuh agar tetap dingin lewat keringat. Asupan air juga dapat berasal dari banyak sumber makanan lain, seperti buah dan sayuran.



Angka persentase menunjukkan berapa banyak nutrisi makanan yang kalian makan. Dari 100% makanan yang kalian makan, sebaiknya 40% makanan merupakan sumber karbohidrat, seperti nasi, roti, sereal. Adapun 35% makanan sebaiknya mengandung buah-buahan dan sayuran, 20% makanan mengandung daging, ikan, susu dan telur, serta 5% sisanya mengandung lemak dan gula

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

### Sistem Pencernaan Manusia

Temukan kata yang termasuk dalam sistem pencernaan manusia!

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | H | D | R | T | M | U | L | U | T | E | A | S |
| C | K | E | R | O | N | G | K | O | N | G | A | N |
| Q | W | E | R | T | Y | G | R | J | L | T | S | S |
| U | S | U | S | H | A | L | U | S | Q | W | E | X |
| U | U | S | U | S | B | E | S | A | R | L | Y | K |
| P | O | I | X | W | E | A | S | X | A | B | N |   |
| H | M | U | L | U | T | X | P | L | O | M | J | K |
| Y | W | C | B | E | N | N | W | Z | B | B | J | K |
| K | T | Y | U | N | L | I | D | A | H | U | U | D |
| K | A | S | A | Z | A | D | D | A | R | N | I | D |
| H | E | G | H | I | U | I | O | K | L | G | F | G |
| J | U | U | J | M | Y | Y | D | F | G | J | N | J |
| A | N | U | S | X | R | T | O | O | I | W | N | M |

Nama: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

### Fungsi Organ Pencernaan Manusia

Pasangkan nama organ pencernaan manusia dengan fungsinya!

Mulut

Anus

Kerongkongan

Usus Halus

Lambung

Usus Besar

Membawa makanan dari mulut ke lambung dengan gerak peristaltik.

Mencerna berbagai zat-zat makanan.

Menghancurkan makanan dan mengecap rasa makanan.

Proses pembusukan sisa makanan menjadi feses.

Tempat penyerapan sari-sari makanan.

Tempat keluarnya feses dari tubuh.

**N. DAFTAR PUSTAKA**

68

Mengetahui,  
Guru Kelas



Ummi Hanifah, S. Pd  
NIP.-

Jember, 14 Maret 2024

Mahasiswi



Arina Muktaviya  
Nim. 214101040013

Kepala MI Hidayatul Mubtadi'in



Ahmad Fauzi, S.Pd.I  
NIP.-RAMS

Dipindai dengan CamScanner

<sup>68</sup> Fitri Amalia, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12

### Absen Siswa Kelas V

| No | Nama                           |
|----|--------------------------------|
| 1  | Aditya Ars Ya Alvaro           |
| 2  | Ahmad Afin Aufa                |
| 3  | Ahmad Kefin Saputra            |
| 4  | Aisyah Putri Maharani          |
| 5  | Alexandria Zahra               |
| 6  | Alya Kanza Dwi Fahresa         |
| 7  | Amelia Najwa Nuri Farahila     |
| 8  | Anisah Hasnan Nadira           |
| 9  | Atika Marwah Zakiyah           |
| 10 | Atika Nur Rosyidah             |
| 11 | Ezzar Zacky Zakharia           |
| 12 | Falih Ahnaf Ramadhan           |
| 13 | Fathin Naafil Al Afkoni        |
| 14 | Firda Maulidia                 |
| 15 | Haninah Firdausiyah            |
| 16 | Khilwa Annajwa                 |
| 17 | Madayanuar Gopur               |
| 18 | Marcello Gavriel Kurniawan     |
| 19 | Mochammad Arsil Januar         |
| 20 | Moh. Ali Ridho                 |
| 21 | Moh. Basri                     |
| 22 | Morin Najmi                    |
| 23 | Muhammad Aditya Pratama        |
| 24 | Muhammad Alby Lutfi            |
| 25 | Muhammad Alfian                |
| 26 | Muhammad Fahri Al Fariz        |
| 27 | Muhammad Ivander Roifi El Azmi |
| 28 | Muhammad Nadzif Sa'doellah     |
| 29 | Nabila Zakiatul Afifah         |
| 30 | Nada Nadira Ainiyah            |
| 31 | Nadila Afkarina Muntazah       |
| 32 | Oktavia Andini                 |
| 33 | Raditya Firmansyah             |
| 34 | Rohibul Fahmi Ismail           |
| 35 | Salman Alfarizi Mahardika      |
| 36 | Siti Raudhatul Jannah          |
| 37 | Titis Maulidatul Qomariyah     |

## Lampiran 13

### Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Wawancara Wali kelas V



Pengambilan Surat Selesai Penelitian



Kegiatan Implementasi media



Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Foto Bersama



## BIODATA PENULIS



Nama : Arina Muktaviya  
NIM : 214101040013  
TTL : Jember, 31 Mei 2003  
Alamat : Dusun Glagasan, Desa Petung, Kecamatan Rambipuji  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Email : [arinamuktaviya21@gmail.com](mailto:arinamuktaviya21@gmail.com)

### RIWAYAT PENDIDIKAN

2007 – 2009 : TK AL Hidayah  
2009 – 2015 : MI Hidayatul Muftadi'in  
2015 – 2018 : MTs Hidayatul Muftadi'in  
2018 – 2021 : MA Annuriyyah  
2021 – 2025 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember