

Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare*

Yanisa Sri Rahma¹, Suci Fajrina²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang
e-mail: yanisasri rahma@gmail.com

Abstrak

Minat belajar merupakan hal penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya untuk membangkitkan minat belajar peserta didik yaitu mengembangkan media permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* adalah permainan kartu yang berisikan pertanyaan untuk dijawab secara benar dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media permainan *Truth or Dare*. Meta-analisis dilakukan dengan mengumpulkan artikel sejenis dari hasil pencarian beberapa jurnal melalui *Google Scholar*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 artikel terkait pengembangan media permainan *Truth or Dare*. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata tingkat validitas pengembangan media permainan *Truth or Dare* sebesar 86,42% dengan kategori valid, sedangkan rata-rata tingkat praktikalitas sebesar 91,45% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil meta-analisis, pengembangan media permainan *Truth or Dare* dapat dikategorikan valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Meta-Analisis, Pengembangan, Truth or Dare*

Abstract

Interest in learning is important in creating effective and efficient learning. One effort to arouse students' interest in learning is to develop the Truth or Dare game media. The Truth or Dare game is a card game that contains questions that must be answered correctly and contains challenges that must be carried out bravely. This research aims to analyze the development of the Truth or Dare game media. Meta-analysis was carried out by collecting similar articles from search results of several journals via Google Scholar. The sample used in this research was 10 articles related to the development of the Truth or Dare game media. The research results showed that the average level of validity for the development of the Truth or Dare game media was 86.42% in the valid category, while the average level of practicality was 91.45% in the very practical category. Based on the results of meta-analysis, the development of the

Truth or Dare game media can be categorized as valid and practical so that it is suitable for use in the learning process.

Keywords : *Meta-analysis, Development, Truth or Dare*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik (Fahri & Qusyairi, 2019: 161). Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam proses belajar mengajar peserta didik aktif dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Harsanti & Lathifah, 2023: 127). Minat pada dasarnya merupakan ketertarikan pada suatu hal, semakin tinggi minat belajar peserta didik maka peserta didik tersebut akan memiliki semangat untuk melaksanakan pembelajaran (Khakimah & Sari, 2024: 12). Tanpa adanya minat belajar maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien (Wandini, *et al.*, 2024: 561).

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam upaya membangkitkan minat belajar peserta didik (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 4). Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu efektifitas proses penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Vijayta & Isnawati, 2021: 69). Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media permainan *Truth or Dare*.

Permainan *Truth or Dare* merupakan salah satu permainan yang populer dan sering dimainkan di kalangan para remaja dengan bermediakan kartu tentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*) yang dilakukan secara berkelompok (Puspitasari & Pratiwi, 2019: 89). Menurut Nugroho, *et al.* (2022: 33), pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban “Salah” atau “Benar” dan pada kartu *Dare* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan. Permainan dilengkapi koin dengan satu sisi bertulisan T berarti “*Truth*” dan satu sisi bertuliskan D berarti “*Dare*” (Rahmi & Yogica, 2021: 400).

Pentingnya implementasi permainan *Truth or Dare* dalam media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan minat peserta didik (Sakti, 2020: 4). Media permainan *Truth or Dare* juga cocok diterapkan untuk mempermudah peserta didik termotivasi dan memahami materi, terutama materi yang memerlukan penalaran dan ingatan yang kuat (Rahayu & Martini, 2019: 280). Banyak penelitian yang melakukan pengembangan media permainan *Truth or Dare*, tetapi belum jelas gambaran bagaimana validitas dan praktikalitas media permainan *Truth or Dare* tersebut dari berbagai peneliti. Berdasarkan alasan tersebut, perlu dilakukan meta-analisis pengembangan media permainan *Truth or Dare*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode meta-analisis. Zaputra dalam Utama & Zulyusri (2022: 29) memaparkan bahwa meta-analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, mereview, dan

menganalisis data dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang sejenis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan mencari artikel-artikel sejenis yang berkaitan dengan media permainan *Truth or Dare* melalui *Google Scholar*. Data yang dipakai pada penelitian ini yaitu 10 artikel dari beberapa jurnal nasional.

Syarat utama untuk mempermudah pengumpulan dan analisis data pada meta-analisis adalah pengkodean (coding). Variabel yang digunakan dalam pemberian kode untuk menghitung tingkat validitas dan praktikalitas media permainan *Truth or Dare* adalah nama peneliti dan tahun penelitian, judul penelitian, persentase tingkat validitas, dan persentase tingkat praktikalitas. Langkah-langkah tabulasi data meliputi: (1). Mengidentifikasi variabel, (2). Mengidentifikasi rata-rata tingkat kevalidan media permainan *Truth or Dare* pada setiap artikel, (3). Mengidentifikasi rata-rata tingkat kepraktisan media permainan *Truth or Dare* pada setiap artikel, (4). Melakukan perhitungan rata-rata akhir validitas dan praktikalitas dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{X}{Y}$$

Keterangan:

X = Jumlah persentase

Y = Banyak data (Haspen & Festiyed, 2019)

Validitas dapat diartikan sebagai satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan produk yang dikembangkan (Fajri & Taufiqurrahman, 2017: 11). Uji validitas dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih validator yang ahli di bidangnya. Pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis hasil validitas produk dari masing-masing artikel yang diteliti. Kriteria penilaian validitas pengembangan media permainan *Truth or Dare* dapat dilihat pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Nilai Validitas %	Kategori
90% - 100%	sangat valid
80% - 89%	valid
65% - 79%	cukup valid
55% - 64%	kurang valid
≤ 54%	tidak valid

Purwanto (2012: 82)

Praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan yang diujikan pada guru dan peserta didik (Utama & Zulyusri, 2022: 29). Pada penelitian ini, peneliti juga akan menganalisis hasil praktikalitas produk dari masing-masing artikel. Kriteria praktikalitas media permainan *Truth or Dare* dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Produk

Nilai Praktikalitas %	Kategori
86% - 100%	sangat praktis
76% - 85%	praktis
60% - 75%	cukup praktis

55% - 59%	kurang praktis
≤ 54%	tidak praktis

Purwanto (2012: 82)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian meta-analisis mengenai pengembangan media permainan *Truth or Dare* dilakukan analisis terhadap 10 artikel dari beberapa jurnal nasional melalui *Google Scholar* ditemukan hasil validitas dan praktikalitas masing-masing artikel seperti pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Data Validitas dan Praktikalitas Artikel

No.	Judul Artikel	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Validitas	Praktikalitas
1	Media Kartu Permainan Berbasis <i>Truth or Dare</i> Play (TODP) pada Materi Virus	(Rahmi & Yogica, 2021)	87,54%	93,09%
2	Pengembangan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing	(Astuti <i>et al.</i> , 2022)	88%	94,66%
3	Pengembangan Modifikasi Permainan <i>Truth or Dare</i> untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik	(Puspitasari & Pratiwi, 2019)	77,5%	89,5%
4	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang	(Nurhayati & Puspasari, 2019)	91,5%	94%
5	Pengembangan Media <i>Truth and Dare</i> Berbasis SSCS Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis	(Dewi & Purnomo, 2023)	97,07%	92,74%
6	Pengembangan Kartu Pertanyaan <i>Truth or Dare</i> Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar	(Fadillah <i>et al.</i> , 2023)	86%	83,65%

7	Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> Berbasis Model Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika siswa SMA Negeri 11 Medan	(Sagala <i>et al.</i> , 2023)	85,2%	82,2%
8	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan <i>Truth and Dare</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya	(Rizqiyah, 2018)	83,45%	94,5%
9	Pengembangan Media <i>Truth or Dare Board Game</i> Berbasis <i>Food Adventure</i> dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	(Prahesti & Mintohari, 2023)	88,45%	92%
10	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan <i>Truth and Dare</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	(Fanny & Sakti, 2021)	95,46%	98,2%
Rata-rata			86,42%	91,45%

Pada Tabel 3. terdapat 2 komponen yang menjadi pedoman dalam penelitian ini, yaitu nilai praktikalitas dan validitas. Rata-rata validitas sebesar 86,42% yang termasuk kategori valid dan rata-rata praktikalitas sebesar 91,45% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis validitas dari 10 artikel mengenai pengembangan media permainan *Truth or Dare* diketahui bahwa pada artikel nomor 5 menunjukkan tingkat validitas paling tinggi yaitu 97,07% dengan kategori sangat valid. Pada artikel nomor 5 membahas mengenai media *Truth or Dare* yang dikembangkan dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Sedangkan validitas terendah terdapat pada artikel nomor 3 yaitu 77,5% dengan kategori cukup valid. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan belum sepenuhnya memenuhi komponen validitas. Media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi 4 komponen validitas yang terdiri dari kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan (Depdiknas, 2008: 25).

Berdasarkan hasil analisis praktikalitas dari 10 artikel mengenai pengembangan media permainan *Truth or Dare* diketahui bahwa pada artikel nomor 10 menunjukkan tingkat praktikalitas paling tinggi yaitu 98,2% dengan kategori sangat praktis. Pada artikel nomor 5 membahas mengenai media *Truth or Dare* yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan praktikalitas

terendah terdapat pada artikel nomor 7 yaitu 82,2% dengan kategori praktis. Tinggi rendahnya tingkat praktikalitas dilihat dari kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, kesesuaian dengan materi, daya tarik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri (Yanto, 2019: 77). Media yang praktis dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Muhson, 2010: 4).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil meta-analisis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran sudah memenuhi kategori valid dengan rata-rata validitas sebesar 86,42%. Penggunaan media permainan *Truth or Dare* juga sudah memenuhi kriteria sangat praktis oleh guru dan peserta didik dengan rata-rata praktikalitas sebesar 91,45%. Oleh karena itu, media permainan *Truth or Dare* yang dikembangkan layak digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., Frima, A., Sofiarini, A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing*. Silampari Sains and Education, 1(2), 23-21.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, R. R., & Purnomo, T. (2023). *Pengembangan Media Truth and Dare Berbasis SSCS Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis*. BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 12(3), 608-620.
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati. (2023). *Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth or Dare pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar*. innovative: Journal Of Social Science Research, 3(2), 8333-8346.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran*. PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 7(1), 149-166.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2(1), 1-15.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 9(2), 108-121.
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1), 125-132

- Haspen, C. D. T., & Festiyed. (2019). *Meta-Analisis Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Fisika*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 5(2), 180-187.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Khakimah, N., & Sari, A. D. I. (2024). *Implementasi Permainan Tradisional Ular Tangga guna Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS*. Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 11-20.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 1-10.
- Nugroho, D. A., Ningsih, R., & Sancaya, S. A. (2022). *Pemanfaatan Media BK Kartu Truth Or Dare sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik*. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 2, 29-34.
- Nurhayati, I., Puspasari, D., (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 7(3), 131-137.
- Prahesti, I. N., & MintoHari. (2023). *Pengembangan Media Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. JPGSD, 11(10), 2105-2116.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). *Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik*. Jurnal BK UNESA, 10(3), 86–94.
- Rahayu, W., & Martini. (2019). *Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Sains, 7(2), 279–283.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). *Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 399-405.
- Rizqiyah, N. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya*. JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6(3), 277-281.
- Sagala, A. F. H., Mariani, & Mansyur, A. (2023). *Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika siswa SMA Negeri 11 Medan*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2), 1571-1581.
- Sakti, A. O. P. (2020). *Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Fisika dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utama, N., & Zulyusri (2022). *Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-modul Oleh Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran*. JB&P : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 9(1), 27-33.

- Vijayta, E. S., & Isnawati, I. (2021). *Profil dan Validitas Media Permainan Truth Or Dare Berbasis Tgt untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI*. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 68–76.
- Wandini, R. R., Perangin-Angin, I. H., & Priantono, D. (2024). *Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik di SMP IT Mutiara Aulia*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 561-566.
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.