

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE DIGITAL* BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV MINU PUTRI KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH

SALSABILA DHEA OLIVIA

NIM. 220103110083



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE DIGITAL* BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV MINU PUTRI KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

SALSABILA DHEA OLIVIA

NIM. 220103110083



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vannisa Aviana Melinda. M.Pd

NIP : 199109192023212054

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Salsabila Dhea Olivia

NIP : 220103110083

Judul : Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang.

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda. M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi. M.Pd
NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Truth or Dare Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang*" ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 18 Juni 2026

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003


.....

Anggota Penguji

Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP. 19880322 201802011146


.....

Sekretaris Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054


.....

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

25 Mei 2026

Hal : Skripsi Salsabila Dhea Olivia

Lamp : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Salsabila Dhea Olivia

NIM : 220103110083

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang.

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

NIP. 199109192023212054

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Salsabila Dhea Olivia

NIM : 220103110083

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 25 Mei 2026

Hormat Saya,



Salsabila Dhea Olivia

NIM. 220103110083

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(Q.S An-Najm: 39)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah kemudahan, Kesehatan, dan kelancaran yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Bapak Witarso dan Ibu Titik Suryani dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan ayah dan mama yang barokah, senantiasa diberi Kesehatan dan panjang umur.
2. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, masukan, motivasi, dan ilmu yang sangat berharga sejak awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini. Segala ilmu dan pengalaman yang diberikan menjadi bekal yang sangat berarti bagi penulis.
3. Kakak kandung, kedua adik saya yaitu Friscal Rizky Olivia, Cantika Putri Olivia, dan Gabriel Zeva Olivia kehadiran kalian adalah anugerah yang indah dalam kehidupan ini. Semoga kita selalu saling menguatkan, dan tumbuh menjadi keluarga yang selalu hangat.
4. Budhe Isnowati dan sepupu saya Aulia yang tak kalah penting kehadirannya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi

dalam penyelesaian pendidikan ini baik tenaga, materi maupun waktu dan telah mendukung.

5. Teman-teman saya kamar USA 47, Rifdah, Icha, Naila, yang selalu hadir di saat-saat suka maupun duka. Terima kasih telah menemani sepanjang kuliah dan penulisan skripsi ini.
6. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Lenno Elbert. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi dalam penulisan ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta selalu hadir memberikan kekuatan di saat menghadapi berbagai permasalahan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Tuhanmu.
7. Terakhir kepada diri saya sendiri. Salsabila Dhea Olivia, terima kasih karna sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha meskipun sering kali merasa putus asa atas apa yang dilakukan. Terima kasih karena tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin karena ini merupakan pencapaian yang patut untuk dirayakan kepada diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari kata sempurna dan terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan skripsi di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd selaku dosen wali yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan akademik selama ini.

5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang bersedia meluangkan waktu, sabar dalam memberikan arahan, bimbingan dalam menyusun skripsi.
6. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
7. Nuril Nuzulia, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
8. Sriani Sampurni, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
9. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
10. Kedua orang tua tercinta Bapak Witarso dan Ibu Titik Suryani yang selalu mendoakan penulis, memberi penulis dukungan moral dan materil serta kasih sayang yang tidak ada habisnya. Setiap usaha, nasihat dan motivasi yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman seperjuangan mahasiswa Angkatan 2022 atas kebersamaan, dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Berbagai ide serta semangat kalian dalam membantu sangat memberikan dampak positif bagi penulis untuk terus maju. Kebersamaan dalam suka dan duka selama proses ini merupakan bagian yang tak terlupakan bagi penulis.
12. Keluarga besar MINU Putri Kota Malang yang telah berperan dan membantu saya dalam menuntaskan penelitian.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan keberkahan kepada semua orang dan kepada peneliti selanjutnya yang menjadikan skripsi ini menjadi bahan referensi.

Malang, 25 Mei 2026

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SD' followed by a stylized flourish.

Salsabila Dhea Olivia

NIM. 220103110083

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penerapan transliterasi yang konsisten sangat penting untuk menjaga keakuratan dan standarisasi ilmiah. Berikut adalah pedoman transliterasi, khususnya Bahasa Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf konsonan

أ	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	هـ	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = ā

Vokal (i) Panjang = ī

Vokal (u) Panjang = ū

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = ū

إي = ī

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
الملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan.....	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Pengembangan	11
I. Definisi Istilah.....	13
J. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori.....	17
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	26
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	30

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan	30
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Uji Produk	36
E. Jenis Data.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Prosedur Pengembangan.....	45
B. Media <i>Truth or Dare</i> Digital berbasis <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	69
C. Respon Kemenarikan Peserta Didik Terhadap Media <i>Truth or Dare</i> Digital 72	
D. Revisi Produk	74
BAB V KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN	75
A. Proses Pengembangan Media <i>Truth or Dare Digital</i>	75
B. Penggunaan Media <i>Truth or Dare</i> Digital berbasis <i>Problem Based Learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	78
C. Respon Kemenarikan Peserta Didik Terhadap Media <i>Truth or Dare</i> Digital 81	
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian	11
Tabel 3. 1 Tabel Skala Likert.....	40
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Kemenarikan	41
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Produk	43
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Lee & Owens	32
Gambar 4. 1 Desain Awal Sampul Depan.....	48
Gambar 4. 2 Desain Awal Menu Utama	48
Gambar 4. 3 Desain Awal Petunjuk Penggunaan	49
Gambar 4. 4 Desain Awal Tujuan Pembelajaran	49
Gambar 4. 5 Desain Awal Menu Materi	49
Gambar 4. 6 Desain Awal Menu Truth.....	50
Gambar 4. 7 Desain Awal Menu Dare	50
Gambar 4. 8 Desain Awal Video Umpan Balik	50
Gambar 4. 9 Desain Awal Profil Pengembang	51
Gambar 4. 10 Sampul Depan Sebelum Revisi	61
Gambar 4. 11 Sampul Depan Setelah Revisi	61
Gambar 4. 12 Menu Utama Sebelum Revisi.....	62
Gambar 4. 13 Menu Utama Setelah Revisi.....	62
Gambar 4. 14 Petunjuk Penggunaan	63
Gambar 4. 15 Cara Bermain Truth or Dare	64
Gambar 4. 16 Tujuan Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 17 Menu Materi	65
Gambar 4. 18 Truth or Dare	66
Gambar 4. 19 Profil Pengembang	67
Gambar 4. 20 Video Umpan Balik.....	67

ABSTRAK

Olivia, Salsabila Dhea. 2026. Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, *Truth or Dare*, *Problem Based Learning*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, hasil observasi dan wawancara di kelas IV MINU Putri Kota Malang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dan pemecahan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Lee & Owens* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 22 peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon peserta didik, dan angket motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 90% dan validasi ahli materi sebesar 95,31% dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan berada pada kategori sangat menarik. Selain itu, persentase motivasi belajar peserta didik meningkat dari 76,13% dengan kategori tinggi sebelum penggunaan media menjadi 82,19% dengan kategori sangat tinggi setelah penggunaan media, sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,06%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat valid, sangat menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang.

ABSTRACT

Olivia, Salsabila Dhea. 2026. Development of a Problem Based Learning-Based Digital Truth or Dare Media to Improve Learning Motivation in Pancasila Education for Fourth Grade Students at MINU Putri Malang. Undergraduate Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Keywords: Digital Learning Media, Truth or Dare, Problem Based Learning, Learning Motivation, Pancasila Education.

Learning motivation is an important factor that influences students' engagement and success in the learning process. In Pancasila Education, students are expected to actively and enthusiastically participate in classroom learning activities. However, the results of observations and interviews conducted in the fourth grade of MINU Putri Malang City indicated that some students were still less active, easily bored, and less interested in participating in learning activities due to the limited variation of instructional media used in the classroom. This condition indicates the need for innovative learning media that can increase students' engagement during the learning process. Therefore, the researcher developed a Digital Truth or Dare Media based on Problem Based Learning that integrates educational games and problem-solving activities into Pancasila Education learning.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the Lee and Owens development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 22 fourth-grade students of MINU Putri Malang City. The data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis in the form of percentages.

The results showed that the Problem-Based Learning-Oriented Digital Truth or Dare Media obtained a media expert validation score of 90% and a material expert validation score of 95.31%, both categorized as highly valid. Students' responses to the developed media were categorized as very attractive. In addition, students' learning motivation increased from 76.13% in the high category before the implementation of the media to 82.19% in the very high category after the implementation of the media, indicating an increase of 6.06%. These findings indicate that the use of the Problem-Based Learning-Oriented Digital Truth or Dare Media positively contributed to students' learning motivation.

Based on the findings, the Problem-Based Learning-Oriented Digital Truth or Dare Media is considered highly valid, highly attractive, and capable of improving students' learning motivation in Pancasila Education for fourth-grade students at MINU Putri Malang City.

الملخص

أوليفيا، سالسابيل ديا. 2026. تطوير وسيلة تعليمية رقمية "الحقيقة أم التحدي" القائمة على التعلم القائم MINU على المشكلات لتحسين دافعية التعلم في مادة التربية البنشاسيلية لدى طالبات الصف الرابع بمدرسة مالانج. بحث جامعي، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم Putri، المشرفة: فانيسا أفيانا ميليندا. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. ماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية الرقمية، الحقيقة أم التحدي، التعلم القائم على المشكلات، دافعية التعلم، التربية البنشاسيلية

تُعد دافعية التعلم من العوامل المهمة التي تؤثر في مشاركة المتعلمين ونجاحهم في العملية التعليمية وفي مادة التربية على البنشاسيلا يُتوقع من المتعلمين المشاركة الفاعلة وإظهار الحماس أثناء التعلم. إلا أن بمدينة مالانج أظهرت أن MINU Putri نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجريت في الصف الرابع بمدرسة بعض التلميذات ما زلن أقل مشاركة في التعلم، وأكثر عرضة للشعور بالملل، وأقل اهتمامًا بمتابعة الدروس؛ وذلك بسبب محدودية تنوع الوسائل التعليمية المستخدمة في عملية التعلم. وتشير هذه الحالة إلى الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة قادرة على زيادة مشاركة المتعلمين في أثناء التعلم. لذلك طوّرت الباحثة وسيلة تعليمية رقمية "الحقيقة أم التحدي" القائمة على التعلم القائم على المشكلات، والتي تجمع بين الألعاب التعليمية وأنشطة حل المشكلات في تعلم مادة التربية على البنشاسيلا

وفق نموذج (Research and Development) استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير الذي يتكون من خمس مراحل هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، (Lee & Owens) لي وأوينز. بمدينة مالانج MINU Putri والتقويم. وتكونت عينة الدراسة من 22 تلميذة من الصف الرابع بمدرسة، وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، واستبانات تقويم الخبراء، واستبانات استجابة التلميذات. واستبانات دافعية التعلم. وُحُللت البيانات باستخدام التحليل الوصفي الكمي في صورة نسب مئوية. أظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية الرقمية "الحقيقة أم التحدي" القائمة على التعلم القائم على المشكلات حصلت على نسبة 90% في تقويم خبير الوسائل التعليمية، ونسبة 95.31% في تقويم خبير المادة التعليمية، وهما ضمن فئة "صالح جدًا". كما أظهرت استجابات التلميذات أن الوسيلة التعليمية تقع ضمن فئة "جذابة جدًا". بالإضافة إلى ذلك، ارتفعت نسبة دافعية التعلم من 76.13% ضمن الفئة المرتفعة قبل استخدام الوسيلة إلى 82.19% ضمن الفئة المرتفعة جدًا بعد استخدامها، بزيادة بلغت 6.06%. وتدل هذه النتائج على أن استخدام الوسيلة التعليمية الرقمية "الحقيقة أم التحدي" القائمة على التعلم القائم على المشكلات أسهم إيجابيًا في تنمية دافعية التعلم لدى التلميذات

وبناءً على نتائج الدراسة، تُعد الوسيلة التعليمية الرقمية "الحقيقة أم التحدي" القائمة على التعلم القائم على المشكلات وسيلةً صالحةً جدًا وجذابةً جدًا، وقادرةً على تنمية دافعية التعلم في مادة التربية على بمدينة مالانج MINU Putri البنشاسيلا لدى تلميذات الصف الرابع بمدرسة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Di dunia pendidikan generasi saat ini menjadi contoh dari proses belajar generasi yang sebelumnya. Hingga saat ini pendidikan tidak memiliki arti yang pasti dikarenakan sifatnya yang kompleks dan memiliki banyak aspek-aspek didalamnya (BP et al., 2022). Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam menciptakan lingkungan belajar untuk mengembangkan keaktifan peserta didik dalam menggali potensinya. Dengan pendidikan diharapkan peserta didik dapat memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tingkatan, salah satunya ialah pendidikan dasar. Di tingkatan ini pendidikan wajib menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran (Kartini & Dewi, 2021).

Pendidikan Pancasila dijadikan landasan utama dalam pendidikan di Indonesia yang mempunyai tujuan untuk menciptakan generasi muda dengan karakter serta identitas bangsa yang kuat. Sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai dasar negara, Pendidikan Pancasila mempunyai ruang lingkup yang luas, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penyampaian teori dan konsep, tetapi juga sebagai acuan dalam menanamkan nilai-nilai luhur

sebagai acuan peserta didik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari (Yulia Safitri & Jupriyanto, 2025). Khususnya bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), penanaman karakter pancasila harus dilakukan secara efektif, mendalam, dan menyenangkan, karena pada fase ini peserta didik berada dalam masa pembentukan kepribadian dan moral yang kritis.

Perkembangan IPTEK yang saat ini semakin pesat membawa dampak pada mudahnya penyebaran berita yang tidak benar (*hoax*). Perkembangan tersebut menjadi tantangan bagi seorang pendidik untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang diterima oleh peserta didik bermanfaat dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan pada abad 21 media digital bukan hal yang baru. Saat ini peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi secara efektif. Penerapan teknologi bisa dimulai dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital memberikan pengaruh yang lebih baik pada pembelajaran (Maisarah et al., 2022). Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran perlu diterapkan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Hanifah, 2020).

Alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik terutama di jenjang sekolah dasar yaitu media yang didalamnya terdapat unsur permainannya. Dengan media berbasis permainan cocok digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media dengan konsep permainan bisa digunakan dalam pembelajaran karena sesuai

dengan karakter peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang mengeksplorasi hal lain (Kurniawan & Satria, 2025).

Setelah dilakukan wawancara pada hari rabu tanggal 24 September 2025 dengan pendidik kelas IV di MINU Putri Kota Malang dan observasi lapangan, ternyata motivasi belajar peserta didik kelas IV masih rendah terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya motivasi belajar tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi di kelas yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dan paham terhadap pembelajaran tersebut, kelas tidak terkondisikan dan mereka merasa bosan. Mereka menganggap mata pelajaran tersebut susah untuk dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kondisi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pada materi menjalankan kewajiban dan mendapatkan hak yang ada di MINU Putri Kota Malang yang saat ini masih sering menggunakan metode ceramah. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik mudah merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV MINU Putri Kota Malang, rendahnya motivasi belajar peserta didik terlihat dari kurangnya partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan, kurang berani menyampaikan pendapat, serta mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan dan penggunaan teknologi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Hal ini diperkuat dengan penelitian Sari et al., (2023) yang menyatakan bahwa

memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran bahwa permainan dapat memicu emosi positif, seperti kegembiraan keterlibatan, dan pencapaian, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Sari et al., 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan antusiasme, perhatian, ketekunan, serta keinginan yang kuat untuk memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Manfaat penggunaan media pembelajaran agar perhatian peserta didik lebih terarah. Selain itu juga membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, sehingga materi tersampaikan dengan cepat dan mudah dipahami yang membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu media yang cukup

efektif untuk mengarahkan peserta didik aktif ke materi dan pembelajaran yaitu dengan bantuan media *truth or dare* (Timu et al., 2024).

Truth or dare digital merupakan permainan yang dimana berisi kumpulan pertanyaan yang harus dijawab dengan benar serta kumpulan tantangan yang harus dilakukan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Adanya integrasi *Truth or dare* dengan *platform* digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, visual, dan interaktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Shabrina & Fatayan, 2025). *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan benar. *Dare* berisi tantangan yang harus dilakukan dengan gerakan bahkan tindakan (Sawaludin et al., 2023). Permainan ini mendorong peserta didik untuk mempraktikkan perilaku atau tindakan yang menunjukkan bahwa mereka telah melakukan kewajiban dan berhak mendapatkan haknya. *Truth or dare* dimainkan secara berkelompok (Indayanti, 2016).

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* biasa digunakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran ini membuat pembelajaran jadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat aktif dalam memecahkan masalah, menuntut untuk berpikir kritis, dan mengarahkan untuk bisa bekerja sama di dalam kelompok. *Problem based learning* merupakan metode instruksional yang memberikan tantangan secara berkelompok dengan mencari solusi masalah nyata yang ada di kehidupan sehari-hari. Adanya proses tersebut menciptakan pengetahuan baru yang lebih bermakna untuk peserta didik (Afni, 2020).

Model *Problem Based Learning* dipilih karena memiliki karakteristik yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Keterlibatan aktif tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Oleh karena itu, integrasi media *Truth or Dare Digital* dengan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media digital yang interaktif dan model pembelajaran yang berfokus pada siswa. *Problem based learning* dianggap tepat dikarenakan mendorong peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang nyata, melatih keterampilan berpikir kritis, dan dapat mengasah kemampuan kolaborasinya yang diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tetapi, model pembelajaran tersebut juga harus didukung dengan media yang menarik dan mudah diakses. Dengan demikian, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media *Truth or Dare Digital* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang”

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Karlina dkk, (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *truth or dare* layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar (Karlina et al., 2023). Penelitian oleh Ryah Amelya

dkk, (2024) juga menunjukkan bahwasannya media kartu *truth or dare* dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik (Amelya & Arini, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun pemahaman peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan media berbentuk kartu cetak atau permainan konvensional serta belum mengintegrasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penggunaannya. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Truth or Dare* berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, peneliti ingin mengembangkan kartu *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang?
2. Bagaimana media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan media *truth or dare digital* berbasis *problem based* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah diuraikan di atas, diharapkan pengembangan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan dan pengembangan ilmu dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan *truth or dare*, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keberanian peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila.

3. Bagi pendidik

Guru mendapatkan media pembelajaran digital yang valid dan praktis sebagai solusi dalam mengatasi kejenuhan peserta didik, memudahkan penyampaian materi, dan memfasilitasi penerapan model *problem based learning*.

4. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian pengembangan media ini peneliti mendapatkan pengalaman sebagai bekal ketika peneliti terjun ke lembaga pendidikan nantinya agar lebih inovatif dalam mengajar.

E. Asumsi Pengembangan

1. Dengan pengembangan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* yang dibuat semenarik mungkin bisa membuat peserta didik lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran lebih terarah dan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

2. Karena pembelajarannya menggunakan media *truth or dare digital* dan media tersebut dilakukan dengan permainan, peserta didik akan lebih senang dan tidak mudah merasa bosan.
3. Belum tersedianya media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikembangkan dengan permainan *truth or dare digital* pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Subjek pengembangan media *truth or dare digital* ini adalah 22 peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang. Materi Pendidikan Pancasila yang dikembangkan dalam media ini difokuskan pada Bab 2 Aku Anak disiplin yaitu pada sub materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban. Media yang dikembangkan berbasis digital yang dapat diakses melalui browser.

G. Spesifikasi Produk

Berikut adalah sejumlah penjelasan dari spesifikasi produk yang dihasilkan:

1. Media *truth or dare* ini berbasis digital, bukan seperti kartu *truth or dare* pada umumnya yang dicetak.
2. Media *truth or dare* memiliki dua sisi, depan dan belakang. Sisi depan berisi pertanyaan *truth* atau *dare*, sisi belakang hanya warna dan desain gambar yang menarik.
3. Media *truth or dare* menggunakan warna yang cerah dan warna yang biasanya disukai oleh anak-anak.
4. Pertanyaan dan tantangan di dalam media hanya seputar pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV.

H. Originalitas Pengembangan

Terkait penelitian pengembangan ini, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Originalitas Penelitian
1.	Jurnal pendidikan dan pembelajaran Indonesia yang diteliti oleh Demetrius Timu, Kristina E. Noya Nahak, Helena Variasa Soinbala, Marcy Tasuib, Norma Melani Lesik, Restiyani Koy, yang berjudul “Analisis Penerapan Media <i>Truth or Dare</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN Kelas II Sekolah Dasar” 2024 (Kuantitatif)	1. Model penelitian kuantitatif 2. Menekankan pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa 3. Subjek uji coba siswa kelas II	1. Mata pelajaran yang dikembangkan 2. Produk yang dikembangkan	Berdasarkan karakteristik yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media <i>truth or dare digital</i> berbasis PBL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban di MINU Putri Kota Malang dengan menggunakan model
2.	Lina Karlina, Akhmad Nugraha,	1. Subjek uji coba kelas V	1. Produk yang dikembangkan	pengembangan

	Anggit Merliana, 2023 dengan judul “Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja	2. Mata pelajaran yang diteliti IPA 3. Materi pembelajaran yang dikembangkan ekosistem 4. Metode <i>Design & Development</i> (D&D)		n Lee & Owens
3.	“Model Pembelajaran Talking Stick Melalui Permainan <i>Truth or Dare</i> pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar” Arina Restian, Abdurrohman Muzakki, Wahyu Intan Purnamasari, 2020.	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Materi pembelajaran yang diteliti 3. Model pembelajaran yang digunakan	1. Produk yang dikembangkan 2. Subjek uji coba kelas IV	
4.	“Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i> berbasis Board Game Nature Adventure Pembelajaran IPAS Peserta	1. Objek kelas III 2. Materi yang diteliti 3. Mata pelajaran IPAS	1. Produk yang dikembangkan	

	Didik Kelas III SD Negeri & Kampungdale m” Rizky Kurniawan, Aditya Pringga Satria, 2025			
5.	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati, Reflina, 2024.	1. Objek yang diteliti kelas VIII 2. Materi yang diteliti 3. Mata pelajaran yang diteliti 4. Model pengembangan 4D	1. Produk yang dikembangkan	

Berdasarkan uraian diatas, bahwasanya penelitian ini berfokus pada pengembangan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang.

I. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kekeliruan dalam memahami permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, memerlukan penjelasan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses perancangan pembelajaran yang logis dan sistematis, yang dimana bertujuan dalam menetapkan langkah proses pembelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik.

2. Media Pembelajaran Digital

Sarana untuk menciptakan dan menyampaikan informasi dengan memanfaatkan sumber-sumber dalam format digital, sehingga informasi yang tersimpan secara digital. Media pembelajaran digital ini ditampilkan melalui layar monitor. Ketika digunakan dalam kegiatan belajar di kelas dibantu dengan komputer, laptop , atau layar dan proyektor LCD.

3. Media *Truth or Dare*

Media *truth or dare* merupakan permainan yang dimana berisi kumpulan pertanyaan yang harus dijawab dengan benar serta kumpulan tantangan yang harus dilakukan. *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan benar. *Dare* berisi tantangan yang harus dilakukan dengan gerakan bahkan tindakan.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk melakukan proses belajar yang digerakkan dengan keinginan untuk meraih hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

5. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong peserta didik berpikir secara kritis dengan mengambil situasi pada masalah kehidupan sehari-hari. Model ini membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

6. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila ialah mata pelajaran yang dijadikan acuan untuk memperkuat dan menjaga nilai-nilai budaya di Indonesia. Selain itu pendidikan Pancasila juga sebagai mata pelajaran yang mendidik dan membentuk karakter siswa, serta menghormati perbedaan dan persamaan keberagaman budaya di Indonesia ini.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk meningkatkan pemahaman penulis dan pembaca terhadap kajian ini, berikut adalah sistematika pembahasan dalam pengembangan ini:

1. Bab I Pendahuluan, di dalam bab ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi yang mendasari pengembangan, ruang lingkup dari pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi kajian teori mengenai media pembelajaran, media *truth or dare*, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), motivasi belajar, pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Bab III menjelaskan jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil penelitian dan pengembangan menyajikan paparan hasil dari penelitian serta pengembangan produk selama penelitian berlangsung.
5. Bab V Pembahasan, bab ini menjelaskan paparan hasil analisis penelitian dan pengembangan produk berdasarkan temuan yang didapat saat penelitian berlangsung.

6. Bab VI penutup memuat tentang kesimpulan hasil pengembangan, saran, dan terakhir diikuti dengan daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui seorang pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran efektif, efisien, juga bermakna. Media pembelajaran bukan hanya sebagai media untuk memperjelas penyampaian materi, namun juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, memperbanyak pengalaman belajar, membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Putri & Hasibuan, 2026). Menurut Gerlach dan Elly (1971) media adalah orang, hal, atau peristiwa yang menciptakan keadaan dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan, keahlian, dan sikap (Sari et al., 2019). Media juga disebut alat atau sarana informasi yang berasal dari bahasa latin *medium* yang artinya perantara. Media tersebut berfungsi sebagai instrumen penting untuk dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Kaniawati et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu pendukung untuk memberikan materi, menyampaikan informasi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, dan juga

dengan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih mudah tercapai dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Berikut adalah fungsi dari media pembelajaran yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya sebagai berikut:

1) Fungsi Komunikatif

Fungsi komunikatif dari media pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran dalam menyampaikan materi baik peserta didik maupun pendidik dengan penyampaian kata demi kata.

2) Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi dari media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3) Fungsi Kebermaknaan

Dalam fungsi ini ada peningkatan bahwa peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan dari pendidik tetapi juga mendapatkan informasi baru dan memiliki keterampilan untuk menganalisis.

4) Fungsi Penyesuaian Persepsi

Tujuan dari fungsi ini ialah menyelaraskan setiap sudut pandang peserta didik terkait informasi yang mereka terima selama proses pembelajaran berlangsung.

5) Fungsi Individual

Setiap peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda mulai dari pengalaman, cara belajar, dan kemampuannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat mendukung dan membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri-sendiri (Kaniawati et al., 2023).

2. Media *Truth or Dare Digital*

Menurut Prafianti (2015) *truth or dare* sudah ada sejak tahun 1712 di Yunani. Media ini dimainkan setidaknya lebih dari dua pemain. Pemain diberi pilihan untuk menjawab pertanyaan atau menerima tantangan. Permainan ini menyenangkan saat dimainkan bersama teman-teman. Kemudian permainan ini diadaptasikan sebagai media pembelajaran (Rizqiyah, 2018). Media *truth or dare* merupakan suatu metode pembelajaran yang berfungsi mendorong peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif dan juga untuk mendorong kolaborasi antar peserta didik saat pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan kreatif mereka (Hanifah et al., 2022).

Media *truth or dare* memiliki kekurangan antara lain yaitu pertanyaan maupun instruksi dalam kartu belum sepenuhnya mampu menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan media ini membutuhkan pengelolaan waktu yang efektif, dan berpotensi menimbulkan suasana kelas yang bising apabila pendidik tidak mampu mengendalikan kelas dengan baik (Timu et al., 2024). Selain itu, media *truth or dare* juga mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a. Dapat membangun lingkungan kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan yang membuat semangat peserta didik lebih meningkat.
- b. Peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam permainan, sementara guru sebagai pengamat, pendorong dan penyedia fasilitas,
- c. Permainan yang kompetitif dapat mendorong peserta didik untuk berusaha menjadi yang terbaik diantara teman-temannya (Nasrudin et al., 2020).

Media digital adalah tempat belajar yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk pendidikan, seperti internet dan berbagai perangkat seperti laptop, computer, dan ponsel. Dalam proses pembelajaran, media digital bekerja sama dengan media tradisional dengan menggunakan perangkat lunak seperti aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran (Yuniarti et al., 2023). Media pembelajaran digital memiliki karakteristik fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan peserta didik. Fleksibilitas tersebut memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya masing-masing (Amelia & Wibowo, 2024).

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Salah satu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 terutama keterampilan berpikir kritis adalah *problem based learning*. Dalam *Problem Based Learning* terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dibuat untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik, terutama berpikir kritis.

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang diarahkan untuk memahami cara menyelesaikan atau mencari solusi dari sebuah permasalahan (Masrinah et al., 2019). Model pembelajaran *problem based learning* adalah pendekatan yang berfokus pada peserta didik dimana mereka dihadapkan dengan suatu masalah pada awal pembelajaran dan mereka akan berusaha untuk mencari solusinya (Kusumawati et al., 2022).

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan dari pembelajaran *problem based learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik menangkap isi pembelajaran dengan baik.
- 2) Mendorong kemampuan berpikir peserta didik karena mereka ditantang untuk memecahkan suatu masalah.
- 3) Meningkatkan keterlibatan dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Mempermudah peserta didik mentransfer pengetahuan untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Memperluas pengetahuan peserta didik.
- 6) Membantu peserta didik memahami bahwa belajar merupakan proses berpikir, bukan sekedar menerima informasi dari pendidik dan buku teks.
- 7) Menyediakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- 8) Memungkinkan peserta didik menerapkan konsep pembelajaran dalam situasi nyata.

- 9) Mendorong peserta didik untuk tetap belajar secara berkelanjutan.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Jika peserta didik mengalami kegagalan atau kurang berminat, mereka cenderung tidak mau mencoba Kembali.
- 2) Memerlukan waktu yang lebih lama dalam perencanaan dan pelaksanaannya.
- 3) Beberapa peserta didik mungkin kurang termotivasi karena tidak memahami secara mendalam masalah yang harus diselesaikan (Setiyaningrum, 2018).

d. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Dalam menerapkan sebuah model pembelajaran tentunya membutuhkan langkah-langkah kerja yang efektif dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mudah untuk diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam model *Problem Based Learning* terdapat lima 5 Langkah-langkah kerja yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

(Hakim, 2022)

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan, yaitu dorongan untuk belajar supaya mendapatkan hasil yang diinginkan. Motivasi belajar timbul karena adanya faktor internal seperti hasrat dan keinginan dari dalam untuk mencapai keberhasilan dan cita-cita. Faktor lain juga dapat mendukung motivasi belajar seperti adanya penghargaan, lingkungan yang mendukung, serta kegiatan yang menarik juga menjadi peran penting. Beberapa peserta didik yang tidak berprestasi tidak disebabkan karena kurangnya kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar sehingga mereka tidak maksimal dalam mengarahkan potensinya.

b. Prinsip – prinsip Motivasi belajar

Ada beberapa prinsip dalam motivasi belajar sebagai berikut:

1) Motivasi sebagai landasan menggerakkan proses belajar

Seseorang dapat terlibat dalam proses belajar dikarenakan adanya dorongan. Motivasi berfungsi sebagai dasar yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat adalah dorongan psikologis yang membuat seseorang tertarik pada sesuatu hal. Minat berperan sebagai motivator dalam proses belajar. Ketika seseorang termotivasi untuk belajar mereka akan melakukan aktivitas belajar tersebut pada waktu tertentu. Oleh karena itu

motivasi dianggap sebagai dasar yang menggerakkan seseorang untuk belajar.

- 2) Motivasi Intrinsik lebih penting daripada motivasi ekstrinsik dalam proses belajar

Pendidik cenderung lebih memilih untuk memberikan motivasi secara eksternal kepada peserta didik. Peserta didik yang kurang termotivasi cenderung mendapatkan dorongan dari pendidik dalam bentuk motivasi ekstrinsik agar lebih giat belajar. Namun, hal tersebut menimbulkan dampak negatif dari penggunaan motivasi ekstrinsik karena dapat menimbulkan ketergantungan bagi peserta didik dan mereka akan merasa kurang percaya diri.

- 3) Motivasi yang berasal dari pujian lebih efektif daripada hukuman

Sanksi dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar, namun penghargaan berupa pujian jauh lebih baik. Setiap orang akan lebih menikmati bentuk pengakuan dan cenderung menghindari berbagai bentuk hukuman. Dengan memberikan pujian untuk orang lain adalah cara menghargai kerja keras mereka dan dapat memberikan dorongan kepada mereka untuk terus meningkatkannya.

- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar

Pendidik yang berpengalaman perlu memanfaatkan kebutuhan peserta didik untuk menggugah semangat belajar. Peserta didik akan berusaha keras dalam belajar untuk memenuhi kebutuhannya dan untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap berbagai hal.

5) Motivasi dapat membangkitkan optimisme dalam belajar

Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam belajar akan selalu percaya bahwa mereka mampu menyelesaikan setiap tugas. Mereka percaya bahwa dengan belajar tidak akan sia-sia. Hasil dari belajar akan bermanfaat tidak hanya untuk saat ini, melainkan juga di masa yang akan datang (Rahman, 2021).

5. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu metode yang diterapkan oleh sekolah untuk membangun karakter peserta didik sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003 Pasal 2, yang menyatakan bahwa setiap institusi pendidikan berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Pancasila memiliki fungsi sebagai panduan bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari (Apriani et al., 2022). Di dalam pendidikan Pancasila mengandung nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Pancasila yang perlu dikembangkan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mempersiapkan individu yang cerdas dan berakhlak. Elemen-elemen yang mencakup seperti Pancasila, Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan Pendidikan Pancasila untuk peserta didik di sekolah dasar adalah agar peserta didik dapat:

1. Berperilaku baik berdasarkan dengan iman dan ketakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan cinta terhadap sesama manusia, cinta pada negara serta menjaga lingkungan demi tercapainya persatuan dan kesatuan.
2. Mengetahui arti dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila, dan memahami bagaimana proses penyusunannya sebagai landasan negara, ideologi, dan cara pandang bangsa, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengkaji norma yang berlaku dan menyesuaikan hak dan tanggung jawabnya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
4. Mengenali identitas dirinya sebagai bagian dari bangsa yang beragam serta tidak membedakan berdasarkan jenis kelamin, suku, ras dan golongan.
5. Menganalisis ciri-ciri bangsa Indonesia dan kearifan lokal yang ada disekitarnya, dengan tujuan untuk menjaga dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.(N. P. C. P. Dewi, 2022)

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran berfungsi sebagai acuan untuk melakukan hal-hal positif. Media tersebut harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Manfaat media pembelajaran dijelaskan oleh Allah SWT dalam firman-Nya yang terdapat dalam surat Al-Ma'idah Ayat 16 yang berbunyi :

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ

مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Artinya :

Dengannya (kitab suci) Allah menunjukkan kepada orang yang mengikuti rida-Nya jalan-jalan keselamatan, mengeluarkan dari berbagai kegelapan menuju cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan kepadanya (satu) jalan yang lurus.

Berdasarkan ayat tersebut, media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki fungsi sebagai “cahaya” yang dapat mengeluarkan peserta didik dari “kegelapan” kebodohan. Jadi, media dalam pendidikan Islam tidak hanya sekedar memindahkan informasi, tetapi juga harus mampu membimbing, menjelaskan konsep abstrak, dan membentuk perilaku sesuai dengan tuntunan. Oleh karena itu media yang digunakan pendidik harus membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didiknya.

1. Tafsir Ringkas Kemenag

Allah menyatakan sekali lagi pada ayat ini jalan keselamatan bagi orang-orang yang beriman yaitu dengan mengikuti petunjuk dan tuntunan kitab suci Al-Qur'an. Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang dengan sungguh-sungguh mengikuti keridaan-Nya, mengantarkan ke jalan keselamatan, yaitu dengan beriman kepada-Nya, dan dengan kitab itu pula Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita, yaitu kegelapan kufur kepada Allah dan mengantarkan kepada cahaya, yaitu iman kepada Allah, dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus, jalan kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat.

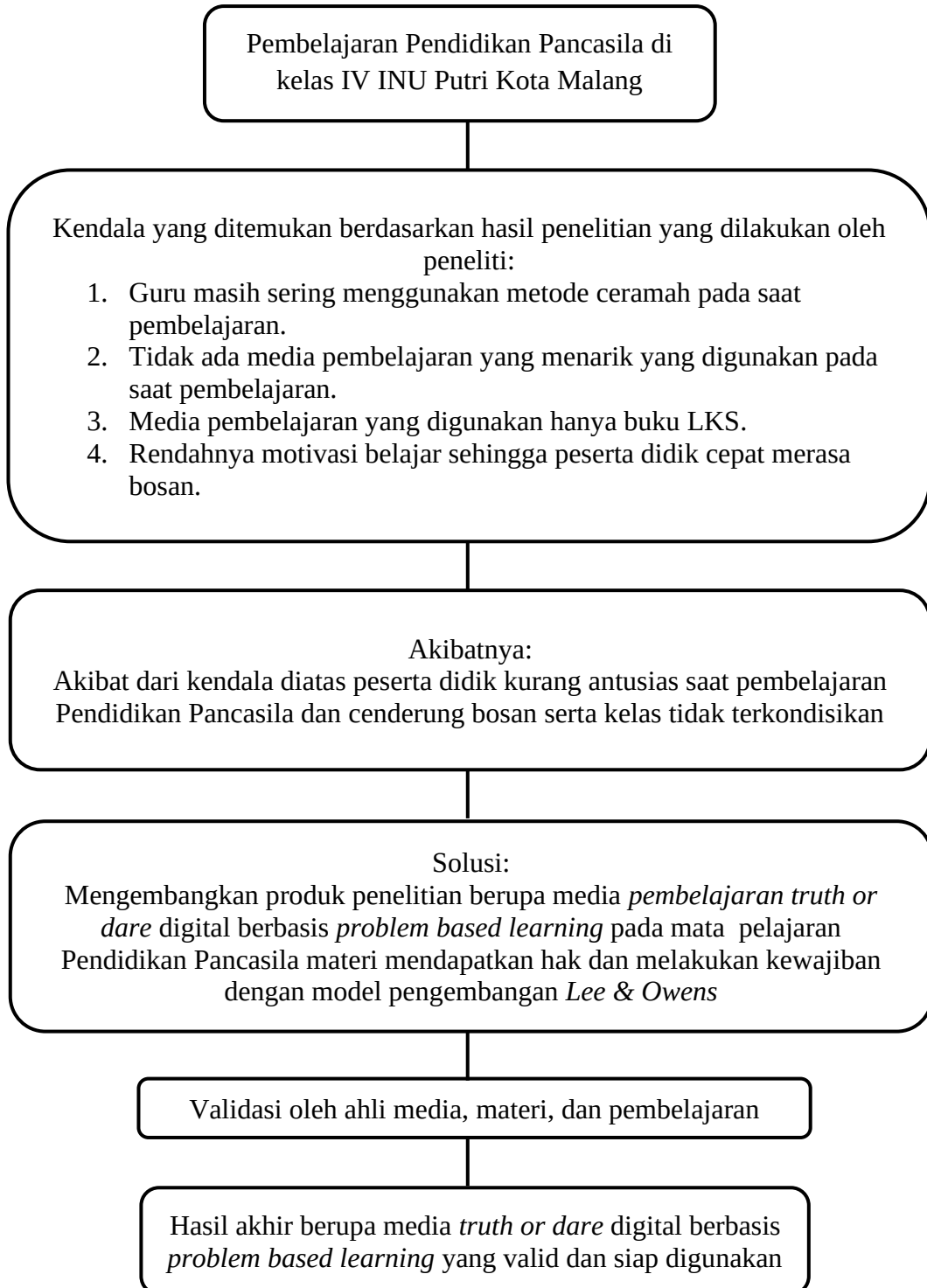
2. Tafsir Tahlili

Ayat ini menerangkan bahwa dengan Al-Qur'an Allah memimpin dan menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan dunia dan akhirat serta mengeluarkan mereka dari alam yang gelap ke alam yang terang dan menunjuki mereka jalan yang benar. Ayat ini menerangkan tiga macam tuntunan yang besar faedahnya yaitu:

- a. Mematuhi ajaran Al-Qur'an akan membawa manusia kepada keselamatan dan kebahagiaan.
- b. Menaati ajaran Al-Qur'an akan membebaskan manusia dari segala macam kesesatan yang ditimbulkan oleh perbuatan tahayul dan khurafat.
- c. Mematuhi Al-Qur'an akan menyampaikan manusia kepada tujuan terakhir dari agama, yaitu kebahagiaan dunia dan kebahagiaan akhirat.

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). RnD merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bisa menjadi jembatan atau pemutus kesenjangan antara peneliti dasar dengan penelitian terapan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa RnD adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu atau memperbaiki produk yang ada. Melalui penelitian masalah dalam pendidikan dapat dicari solusinya, sehingga dapat dikembangkan pendidikan yang lebih inovatif, salah satunya yaitu penelitian RnD (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan karena dianggap cocok dan efektif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk yang disebut *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan mengacu pada model *Lee & Owens*. Penelitian ini menggunakan model ini karena pendekatannya yang berbasis teknologi, desain instruksional dan tidak hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memastikan efektivitasnya dengan beberapa tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi, evaluasi dan revisi.

Model pengembangan *Lee & Owens* terdiri dari lima tahapan yaitu; (1) Penilaian/analisis (analisis kebutuhan dan analisis awal akhir); (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Penilaian/analisis (analisis kebutuhan dan analisis awal akhir)

Tahap pertama adalah tahap analisis, yang dibagi menjadi dua bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal akhir. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung ke tempat yang akan diteliti pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan wawancara awal terhadap pendidik dan peserta didik.

2. Desain

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Tahap ini mencakup beberapa rangkaian kegiatan seperti membuat jadwal kegiatan dalam pengembangan media, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, merancang konten konsep yang akan dikembangkan. Di samping itu, pengembang juga menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk uji validitas dan angket kemenarikan produk.

3. Pengembangan

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, tahap ini merupakan proses mengembangkan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* berdasarkan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Produk tersebut ditujukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MINU Putri Kota Malang.

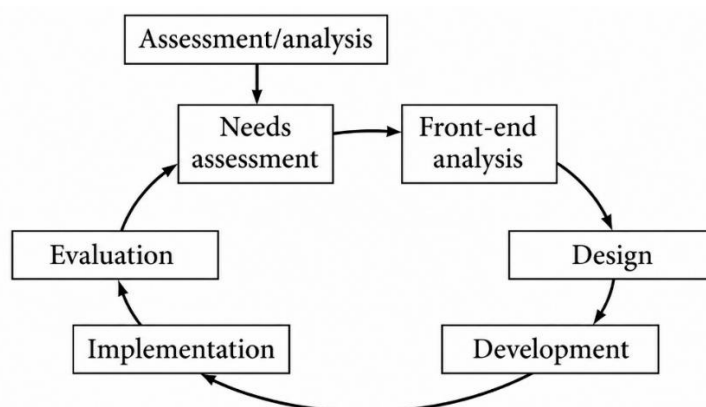
4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan kepada peserta didik.

5. Evaluasi

Tahap terakhir setelah melakukan tahap implementasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produknya. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi dari beberapa ahli.

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Lee & Owens



C. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penilaian/analisis

Tahap ini dibedakan menjadi dua tahap yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan wali

kelas IV MINU Putri Kota Malang serta observasi terhadap peserta didik sebagai subjek penelitian observasi pengamatan awal.

b. Analisis awal dan akhir

Analisis ini berisi berbagai teknik yang digunakan untuk menentukan solusi dalam menjembatani kesenjangan pembelajaran, dengan beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Analisis audiens dilakukan dengan cara observasi peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang.
- 2) Analisis teknologi, dilakukan untuk menganalisis fasilitas teknologi yang tersedia dan kendala ketika digunakan. MINU Putri Kota Malang memiliki fasilitas teknologi yang mendukung seperti LCD dan proyektor di setiap kelas.
- 3) Analisis situasi, analisis keadaan lapangan, sehingga perlakuan yang diberikan sesuai dengan pertimbangan dan tepat sasaran. Berdasarkan observasi ditemukan beberapa peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Analisis tugas, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dan paham terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan oleh pendidik.
- 5) Analisis kejadian penting merupakan kemampuan untuk menentukan apa yang harus menjadi target dalam penggunaan media. Materi tentang mendapatkan hak dan melakukan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi

bagian penting yang perlu diajarkan kepada peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang.

- 6) Analisis tujuan, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditetapkan dalam materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 7) Analisis permasalahan, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya interaksi yang dilakukan oleh peserta didik pada proses pembelajaran yang dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami pembelajaran dan kurangnya antusias. Hal ini berpengaruh dalam motivasi belajar peserta didik.
- 8) Analisis media, pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban belum ada media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik.
- 9) Analisis data, data yang sudah peneliti peroleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menjadi dasar untuk menentukan dan menyusun strategi pengembangan produk.
- 10) Analisis biaya, pengembangan produk media pembelajaran digital ini tidak membutuhkan biaya tambahan yang besar karena sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk penerapannya.

2. Desain

Pada tahap desain peneliti membuat spesifikasi produk yang dikembangkan. Tema yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, berkaitan dengan kartun dan animasi yang menarik untuk peserta didik. Gaya penulisan, tata bahasa, teks, serta warna yang menarik. Konten menu yang berbasis animasi. Dan mengontrol permasalahan yang terjadi selama proses pengembangan produk.

3. Pengembangan

Peneliti mengembangkan produk sesuai dengan kreativitasnya dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV MINU Putri Kota Malang. Konten yang terdapat di dalam produk disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. Implementasi

Pada tahap ini produk media mengalami proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran yang telah ditetapkan untuk menilai produk tersebut. Tim validator diberikan komponen media interaktif dan instrumen angket penilaian yang harus diisi oleh para validator. Kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kelayakan dan keefektifan media. Peneliti melakukan uji coba media *truth or dare* digital kepada peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang dengan jumlah 22 peserta didik. Semua peserta didik diberi angket respon peserta didik terhadap media. Dengan tahapan ini diharapkan media yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

menarik, efektif dan mendukung pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.

5. Evaluasi

Pada tahap yang terakhir ini evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki dari hasil pengembangan dan implementasi media. Tujuan evaluasi adalah memastikan media efektif terhadap proses pembelajaran serta agar mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki.

D. Uji Produk

1. Uji ahli

a. Desain uji ahli

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV akan diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan pemberian angket kepada para ahli dengan tujuan untuk memastikan media yang dikembangkan tidak hanya sekedar memenuhi standar keakuratan materi, tetapi juga desain yang efektif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang baik. Hasil dari uji ini akan menjadi acuan untuk evaluasi atau penyesuaian yang diperlukan sebelum media pembelajaran digunakan.

b. Subjek uji ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian ini terdiri dari:

1) Ahli media

Seorang praktisi pendidikan yang memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain yang dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik tetapi juga mudah digunakan oleh peserta didik. Subjek validasi ahli media ini yaitu Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

2) Ahli materi

Seorang praktisi pendidikan dalam bidang Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan penelitian ini yang dapat memberikan wawasan yang mendalam dan akurat terkait konten yang sesuai dengan kurikulum. Ahli materi juga memastikan bahwa konten yang disajikan tidak hanya informatif, tetapi juga mampu merangsang pemikiran dan kreatif peserta didik. Subjek validasi ahli materi ini yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah pendidik kelas IV, karena pendidik lebih memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didiknya. Dengan pengalaman selama mengajar pendidik dapat menilai seberapa layak media yang sudah dikembangkan sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Subjek validasi ahli pembelajaran ini yaitu Ibu Sriani Sampurni, S.Pd.

2. Uji Coba

a. Desain uji coba

Uji coba dilakukan di kelas IV MINU Putri Kota Malang. Pada pertemuan peneliti memberikan angket *pretest* untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan media. Kemudian pada pertemuan kedua peneliti melakukan uji coba media dan memberikan angket *posttest* untuk mengetahui motivasi peserta didik setelah menggunakan media dan untuk mengetahui respon kemenarikan dari peserta didik terhadap media yang digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila.

b. Subjek uji coba

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang. Jumlah subjek yang diteliti adalah 22 peserta didik.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian pengembangan produk ini diantaranya sebagai berikut:

1. Jenis data kualitatif

- a. Hasil wawancara mengenai kegiatan belajar mengajar, bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan, serta kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung.
- b. Hasil observasi sebagai bahan pemilihan produk yang tepat untuk kendala yang terjadi dalam pembelajaran di kelas.

- c. Kritik dan saran dari penilaian para ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran melalui wawancara dan konsultasi mengenai pengembangan produk media.
2. Jenis data kuantitatif
 - a. Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen validasi ahli
 - b. Penilaian respon peserta didik terhadap kemenarikan media
 - c. Peserta didik mengisi angket motivasi belajar

F. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV MINU Putri Kota Malang yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan pembelajaran di kelas, bagaimana motivasi belajar peserta didik, bahan ajar, metode, media pembelajaran yang digunakan, dan kendala yang terjadi pada kegiatan pembelajaran.

2. Observasi

Observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kondisi lapangan. Peneliti mengamati pendidik dan peserta didik untuk mencari kendala yang ada di dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil dari observasi dapat digunakan sebagai sumber pengembangan produk yang sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

3. Angket

- a. Angket yang diberikan kepada ahli validasi dan praktisi pembelajaran digunakan untuk revisi produk sehingga produk yang telah dikembangkan layak untuk digunakan. Ketika penilaian angket sudah mencapai kelayakan, dan ahli validator dan praktisi pembelajaran memberikan persetujuan untuk pengaplikasian, maka produk tersebut siap untuk digunakan sesuai sasaran. Angket pada penelitian ini menggunakan skala likert. Berikut tabel skala likert angket :

Tabel 3. 1 Tabel Skala Likert (Sasmito et al., 2024).

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Desain sampul
		Teks yang terbaca
		Kemenarikan
		Kejelasan tampilan video/gambar
		Interaktif
2.	Pemrograman khusus untuk produk berbasis elektronik	Maintainable (Dapat mudah dikelola)
		Usabilitas (Mudah digunakan)
		Kompatibilitas (Mudah dioperasikan)
		Reusable (Dapat digunakan Kembali)

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	Keruntutan
		Kedalaman materi
		Kesesuaian materi

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pembelajaran (Saputri et al., 2023).

No	Aspek	Indikator
1.	Susunan tampilan	Tampilan
		Tujuan pembelajaran yang jelas
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Sistematika dan alur logika
2.	Bahasa	Kebahasaan
3.	Kemudahan dibaca	Mudah dibaca
		Mudah dipahami

- b. Angket respon kemenarikan peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media yang telah diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Kemenarikan (Astri et al., 2022).

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Kemenarikan media pembelajaran
		Warna, gambar, dan desain media menarik
2.	Materi	Materi mudah dipahami
3.	Motivasi	Media memberikan semangat dalam belajar
4.	Pengoprasian	Kemudahan penggunaan

- c. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media yang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar (Sudibyo et al., 2016).

Aspek Motivasi	Indikator
Ketertarikan terhadap kegiatan	1. Tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Mengerjakan tugas-tugas terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila daripada tugas lainnya 3. Segera mengerjakan tugas
Usaha yang dilakukan untuk sukses	1. Mempunyai kecenderungan melakukan usaha untuk berhasil
Ketekunan atau kegigihan, waktu yang digunakan untuk sebuah tugas	1. Tidak mudah putus asa dalam belajar ketika menghadapi suatu permasalahan 2. Bekerja lebih lama pada tugas atau kegiatan Pendidikan Pancasila
Rasa percaya diri selama terlibat kegiatan	1. Percaya bahwa memiliki kemampuan tentang Pendidikan Pancasila 2. Menikmati saat mengerjakan tugas

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Validasi Produk

Sebelum media yang dikembangkan diuji cobakan produk dievaluasi oleh validator yang memiliki keahlian di bidangnya. Data yang diperoleh dari hasil penilaian validator dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian diinterpretasikan setelah data didapatkan dengan kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Produk (Dehani et al., 2021).

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

2. Penggunaan media truth or dare dalam meningkatkan motivasi belajar

Motivasi belajar peserta didik pada penelitian ini diperoleh melalui angket yang menggunakan skala likert. Data yang didapatkan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentasenya.

$$\text{Nilai motivasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Kemudian data yang sudah dihitung diinterpretasikan ke dalam skala motivasi belajar berikut:

Tabel 3. 7 Skala Motivasi Belajar (Handayani et al., 2022)

Persentase	Interpretasi
80 - 100%	Sangat Tinggi
66 - 79%	Tinggi
56 – 65%	Sedang
40 - 55%	Rendah
<39%	Sangat Rendah

3. Analisis respon kemenarikan peserta didik

Respon kemenarikan oleh peserta didik pada penelitian ini diperoleh melalui angket yang menggunakan skala likert. Data yang didapatkan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentasenya.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 =$$

Keterangan:

P : Persentase skor penilaian

f : Skor yang diperoleh

n : Skor maksimal yang diharapkan (A. M. Dewi et al., 2022)

Kemudian diinterpretasikan setelah data didapatkan dengan kriteria interpretasi kemenarikan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Kemenarikan (Mushlihah et al., 2018)

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Menarik
21% - 40%	Tidak Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
61% - 80%	Menarik
81% - 100%	Sangat Menarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media *truth or dare digital* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Lee & Owens*. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dan analisis awal dan akhir (*Multimedia Needs Assesment and Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang kurang antusias dan kurang tertarik, dan malas mengerjakan tugas yang diberikan selama pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi melakukan kewajiban dan mendapatkan hak. Peserta didik cenderung mudah merasa bosan karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan sumber belajar berupa buku paket dan LKS. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan media yang menarik. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara bersama pendidik kelas IV sebagai berikut:

“Pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah dan buku LKS, jadi beberapa siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Apalagi materi tentang hak dan

kewajiban kadang sulit dipahami siswa kalau hanya dijelaskan secara lisan tanpa media yang menarik”.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga belum diterapkan secara optimal. Pendidik lebih sering menggunakan buku paket, LKS, serta penjelasan di papan tulis dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran juga masih jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas dan waktu pembelajaran.

Hasil analisis awal dan akhir menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil analisis audiens menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kurang fokus memperhatikan penjelasan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis teknologi menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor, speaker, dan akses internet yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis digital. Hasil analisis situasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal karena rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis tugas menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi melakukan kewajiban dan mendapatkan hak dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis permasalahan menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami materi melakukan kewajiban dan mendapatkan hak di kelas IV MINU Putri Kota Malang.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun desain media pembelajaran interaktif berupa *Truth or Dare digital* yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV di MINU Putri Kota Malang. Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a. Merancang Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *TTS Maker*.
- 2) Media pembelajaran memuat materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.
- 3) Media dilengkapi kuis berbasis permainan *Truth or Dare*, video umpan balik dari kuis, serta gambar menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 4) Media dirancang dengan pendekatan *Problem Based Learning* sehingga peserta didik dapat belajar melalui penyelesaian masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

- b. Merancang media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning*

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka isi media *Truth or Dare digital* berbasis *Problem Based Learning* yang akan dikembangkan. Adapun susunan isi media meliputi:

- 1) Sampul depan

Gambar 4. 1 Desain Awal Sampul Depan



- 2) Menu utama

Gambar 4. 2 Desain Awal Menu Utama



3) Petunjuk penggunaan media

Gambar 4. 3 Desain Awal Petunjuk Penggunaan



4) Tujuan pembelajaran

Gambar 4. 4 Desain Awal Tujuan Pembelajaran



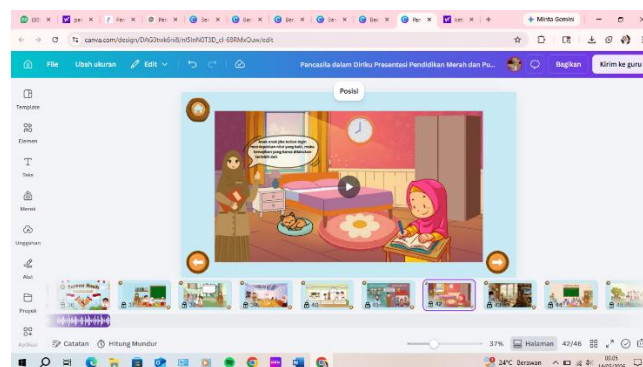
5) Menu materi

Gambar 4. 5 Desain Awal Menu Materi



6) Kuis berbasis permainan *Truth or Dare***Gambar 4. 6 Desain Awal Menu Truth****Gambar 4. 7 Desain Awal Menu Dare**

7) Video umpan balik

Gambar 4. 8 Desain Awal Video Umpan Balik

8) Profil pengembang

Gambar 4. 9 Desain Awal Profil Pengembang

c. Menyusun Instrumen Validasi

Pada tahap ini, peneliti Menyusun instrumen validasi yang digunakan dalam proses penilaian oleh validator ahli media, materi, dan pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pembuatan, pengembangan, dan modifikasi media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Selain itu tahap pengembangan juga mencakup proses validasi untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran dari para validator. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

a. Mendesain tampilan media

Peneliti mendesain media menggunakan bantuan aplikasi *Canva* yang memudahkan dalam membuat desain dan mengatur tata letak media. Dengan *Canva*, peneliti dapat membuat media *Truth or Dare*

digital berbasis *Problem Based Learning* yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang dikembangkan terdiri dari 4 tombol yakni, tombol *start* untuk memulai, tombol *home* ke menu utama, tombol panah ke kanan untuk ke halaman berikutnya, tombol panah ke kiri untuk ke halaman sebelumnya. Kemudian terdapat tujuan pembelajaran, cara bermain *truth or dare*, menu materi, 10 menu *truth*, 10 menu *dare*, video umpan balik, dan profil pengembang. Dengan tampilan yang menarik, media diharapkan dapat membantu peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

b. Mengembangkan Media *Truth or Dare* Digital dengan Langkah-langkah *Problem Based Learning*.

1) Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Pada tahap ini, media *Truth or Dare* Digital menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila melalui kartu *Truth dan Dare*. Permasalahan disajikan dalam bentuk pertanyaan maupun situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penyajian masalah tersebut bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, menarik perhatian, dan mendorong peserta didik untuk memahami permasalahan yang akan dipecahkan selama proses pembelajaran.

2) Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

Setelah peserta didik memahami permasalahan yang diberikan, guru mengarahkan peserta didik untuk mengikuti alur permainan dalam media *Truth or Dare* Digital. Peserta didik

diberikan petunjuk penggunaan media, aturan permainan, serta langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan setiap tantangan. Pada tahap ini peserta didik mulai mengidentifikasi informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada kartu permainan.

3) Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok

Pada tahap penyelidikan, peserta didik mencari informasi, berdiskusi, dan menganalisis permasalahan yang terdapat pada kartu *Truth* maupun *Dare*. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila peserta didik mengalami kesulitan. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, menemukan solusi, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang disajikan dalam permainan.

4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Setelah menemukan jawaban atau solusi, peserta didik menyampaikan hasil pemikirannya kepada guru maupun teman sekelas. Dalam media *Truth or Dare* Digital, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dari kartu yang dipilih. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan ide, pendapat, dan solusi yang telah diperoleh selama proses pembelajaran.

5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Pada tahap akhir, peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap jawaban dan solusi yang telah diberikan. Media

Truth or Dare Digital menyediakan umpan balik berupa video penjelasan yang membantu peserta didik memahami jawaban yang benar dan memperbaiki kesalahan konsep yang mungkin terjadi. Melalui kegiatan evaluasi ini, peserta didik dapat menilai proses berpikirnya serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

c. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan. Proses validasi ini menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada masing-masing validator ahli. Dari hasil pengisian angket tersebut diperoleh dua jenis data, yaitu data kuantitatif yang berasal dari hasil penilaian skor serta data kualitatif berupa saran dan masukan dari para validator sebagai bahan perbaikan media sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media Pembelajaran

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
1.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> selaras dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
2.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah dikelola	4	4	100	Sangat Valid
3.	Media <i>Truth or</i>	4	4	100	Sangat

	<i>Dare Digital</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				Valid
4.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat dijalankan di berbagai <i>hardware/software</i> yang ada	4	4	100	Sangat Valid
5.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100	Sangat Valid
6.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan dengan materi pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
7.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mempermudah siswa untuk belajar dengan baik	4	4	100	Sangat Valid
8.	Kebenaran penulisan teks pada media	3	4	75	Valid
9.	Kesesuaian tata letak dan visual	4	4	100	
10.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna	3	4	75	Valid
11.	Kesesuaian tampilan warna pada <i>background</i>	3	4	75	Valid
12.	Kesesuaian tampilan warna	3	4	75	Valid
13.	Kesesuaian jenis font yang digunakan	3	4	75	Valid
14.	Kesesuaian ukuran font yang digunakan	3	4	75	Valid

15.	Fitur kuis <i>Truth or Dare Digital</i> dapat digunakan dengan mudah	4	4	100	Sangat Valid
Nilai akhir		54	60		

$$\text{Validasi } (v) = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\frac{54}{60} \times 100 = 90\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 90% sesuai dengan kriteria kevalidan media pembelajaran.

b) Data kualitatif

Tabel 4. 2 Analisis Data Kualitatif Ahli Media

Validator	Masukan/Saran
H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd	Tambahkan jenjang pendidikan, kelas, dan nama pengembang di menu awal.

2) Validasi Ahli Materi Pembelajaran

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
Aspek Kelayakan Isi (Materi)					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
2.	Kebenaran dan ketepatan konsep materi	4	4	100	Sangat Valid
3.	Materi sesuai dengan tema BAB II “Aku Anak Disiplin” Pendidikan Pancasila kelas IV	4	4	100	Sangat Valid
4.	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi	3	4	75	Valid
5.	Keluasan dan kedalaman materi	4	4	100	Sangat Valid
6.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
7.	Materi mudah dipahami untuk peserta didik	3	4	75	Valid
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Isi (Soal)					
9.	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
10.	Soal mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
11.	Kedalaman soal sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid
12.	Kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik di kelas	3	4	75	Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
Aspek Kelayakan Bahasa					
13.	Bahasa mudah untuk dipahami	4	4	100	Sangat Valid
14.	Bahasa yang digunakan baik dan benar	4	4	100	Sangat Valid
15.	Kalimat yang digunakan efektif dan benar	4	4	100	Sangat Valid
16.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
	Nilai Akhir	61	64		

$$\text{Validasi } (v) = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\frac{61}{64} \times 100 = 95,31\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 95,31% sesuai dengan kriteria kevalidan materi pembelajaran.

b) Data kualitatif

Tabel 4. 4 Data Kualitatif Ahli Materi

Validator	Masukan/Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd	Petunjuk cara bermain <i>truth or dare</i> belum ada di menu media silahkan ditambahkan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 5 Hasil Angket Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
1.	Materi yang disajikan pada <i>Media Truth or Dare Digital</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban	4	4	100	Sangat Valid
2.	Materi yang disajikan dalam <i>Media Truth or Dare Digital</i> sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100	Sangat Valid
3.	<i>Media Truth or Dare Digital</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	3	4	75	Valid
4.	Materi yang disajikan pada <i>Media Truth or Dare Digital</i> dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban	4	4	100	Sangat Valid
5.	Bahasa yang digunakan pada <i>Media Truth or Dare Digital</i> mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Sangat Valid
6.	Petunjuk penggunaan <i>Media Truth or Dare Digital</i> mudah dipahami oleh siswa	3	4	75	Valid
7.	<i>Media Truth or Dare Digital</i> mempermudah siswa untuk belajar dengan baik	4	4	100	Sangat Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
8.	Desain tampilan Media <i>Truth or Dare Digital</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	4	4	100	Sangat Valid
9.	Tampilan media menarik perhatian siswa untuk semangat dan aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
10.	Media ini dapat dioperasikan di berbagai media digital seperti komputer, laptop, dan <i>smartphone</i>	4	4	100	Sangat Valid
11.	Media ini membantu guru dalam kegiatan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
12.	Umpan balik dalam Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat dipahami dengan mudah	4	4	100	Sangat Valid
	Nilai Akhir	46	48		

$$Validasi (v) = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\frac{46}{48} \times 100 = 95,8\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 95,8% sesuai dengan kriteria kevalidan materi pembelajaran.

b) Data kualitatif

Tabel 4. 6 Data Kualitatif Ahli Pembelajaran

Validator	Masukan/Saran
Sriani Sampurni, S.Pd	Media sudah layak diujikan tanpa revisi.

d. Revisi dari para ahli

1) Sampul depan

Gambar 4. 10 Sampul Depan Sebelum Revisi

Pada sampul depan, terdapat mata pelajaran, materi pembelajaran, tetapi belum terdapat jenjang pendidikan, kelas, dan nama pengembang.

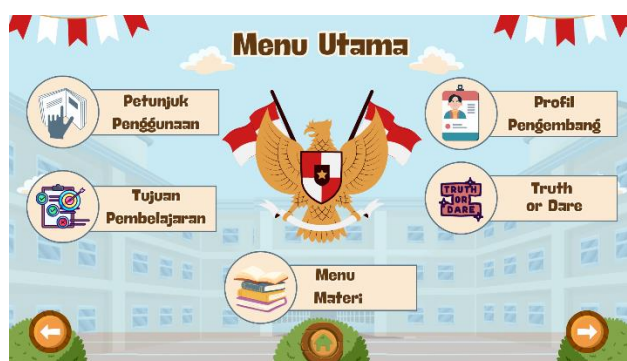
Gambar 4. 11 Sampul Depan Setelah Revisi

Setelah dilakukan revisi, pada sampul depan media telah ditambahkan informasi mengenai jenjang pendidikan, kelas, dan

nama pengembang sehingga tampilan sampul menjadi lebih lengkap dan informatif. Selain memuat mata pelajaran dan materi pembelajaran, penambahan identitas tersebut juga memudahkan pengguna dalam mengetahui sasaran penggunaan media yang dikembangkan.

2) Menu utama

Gambar 4. 12 Menu Utama Sebelum Revisi



Pada halaman ini terdapat 5 menu utama, yaitu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, menu materi, *Truth or Dare*, dan profil pengembang. Namun, pada tampilan menu utama belum terdapat menu cara bermain *Truth or Dare*.

Gambar 4. 13 Menu Utama Setelah Revisi



Setelah dilakukan revisi, pada halaman ini terdapat 6 menu utama yaitu petunjuk penggunaan, cara bermain *Truth or Dare*,

tujuan pembelajaran, menu materi, *Truth or Dare*, dan profil pengembang. Penambahan menu cara bermain *Truth or Dare* bertujuan untuk membantu peserta didik memahami aturan dan langkah penggunaan permainan sehingga peserta didik dapat menggunakan media dengan lebih mudah dan terarah.

3) Petunjuk penggunaan

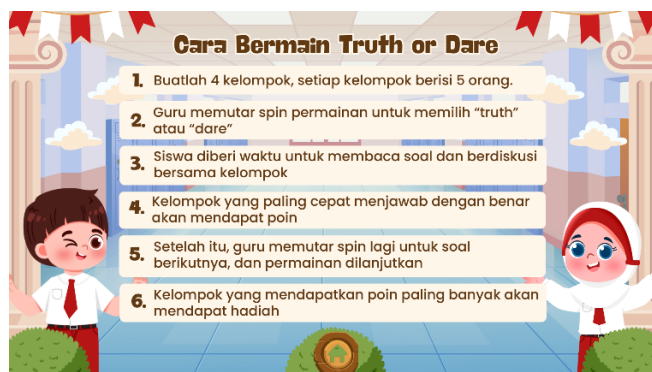
Gambar 4. 14 Petunjuk Penggunaan



Halaman ini memuat 4 petunjuk penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan media dan berpindah ke halaman berikutnya. Tombol *start* digunakan untuk memulai penggunaan media, tombol *home* digunakan untuk kembali ke menu utama, tombol panah ke kanan digunakan untuk menuju halaman selanjutnya, sedangkan tombol panah ke kiri digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4) Cara bermain *Truth or Dare*

Gambar 4. 15 Cara Bermain Truth or Dare



Sebelum dilakukan revisi, pada media pembelajaran belum terdapat menu cara bermain *Truth or Dare* sehingga peserta didik belum memiliki panduan yang jelas terkait langkah-langkah permainan. Setelah dilakukan revisi, ditambahkan menu cara bermain yang berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik selama permainan berlangsung. Dengan adanya aturan permainan tersebut, peserta didik dapat memahami tata cara permainan dengan lebih jelas sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kerja sama dalam kelompok.

5) Tujuan pembelajaran

Gambar 4. 16 Tujuan Pembelajaran



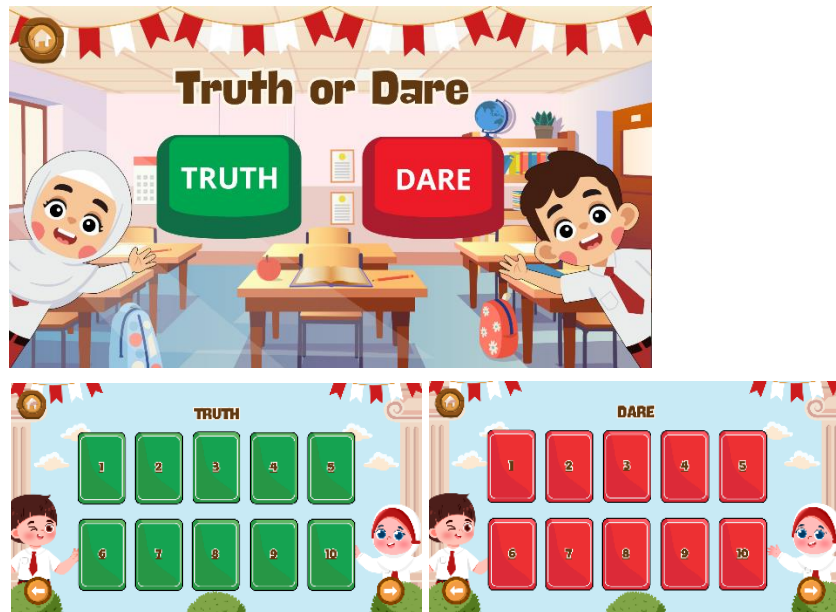
Pada halaman ini terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare digital*. Tujuan pembelajaran tersebut disajikan untuk memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai kompetensi dan pemahaman yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.

6) Menu materi

Gambar 4. 17 Menu Materi



Pada halaman menu materi terdapat beberapa pilihan materi yang dapat dipelajari oleh peserta didik, yaitu pengertian hak, pengertian kewajiban, hubungan antara hak dan kewajiban, contoh hak, serta contoh kewajiban. Penyajian materi tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, terdapat tombol *home* pada bagian kiri atas yang berfungsi untuk mengarahkan peserta didik kembali ke menu utama.

7) *Truth or Dare***Gambar 4. 18 Truth or Dare**

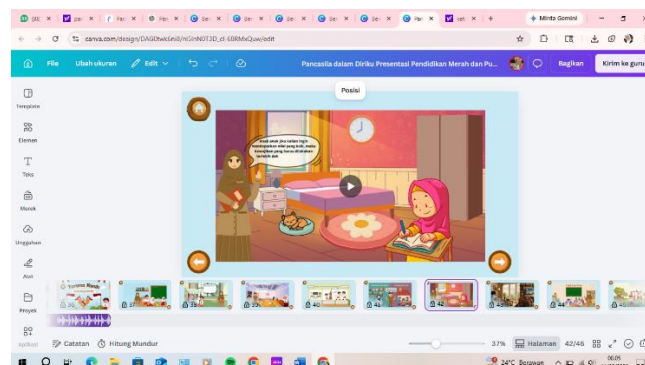
Pada halaman ini, peserta didik disambut dengan tampilan media *Truth or Dare digital* yang menarik dan interaktif. Pada halaman tersebut terdapat dua pilihan menu, yaitu tombol *Truth* dan *Dare*. Pada menu *Truth or Dare* tersedia beberapa kartu bernomor yang dibuka secara berurutan. Setiap kartu *Truth* berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sedangkan kartu *Dare* berisi tantangan atau aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Penyajian permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

8) Profil pengembang

Gambar 4. 19 Profil Pengembang

Pada halaman profil pengembang terdapat identitas pengembang media berupa foto, nama, instansi, email, dan alamat.

9) Video umpan balik

Gambar 4. 20 Video Umpan Balik

Pada halaman ini terdapat 10 video umpan balik dari soal *Truth*. Peserta didik dapat menyaksikan tayangan video yang berisi penjelasan mengenai jawaban dari pertanyaan yang telah dipilih sebelumnya. Tayangan video tersebut berfungsi sebagai umpan balik pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, penyajian video juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap

materi pembelajaran yang sedang dipelajari sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid oleh para ahli, media kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang. Setelah melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, media diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap implementasi, peneliti menentukan metode serta strategi pembelajaran yang sesuai agar penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dapat berjalan secara efektif. Tahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar langsung.

Sebelum media diterapkan, peneliti terlebih dahulu memberikan angket *pretest* untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Selanjutnya, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selama proses implementasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran, interaksi peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket respon kemenarikan dan *posttest* kepada peserta didik. Hasil dari *pretest*, angket respon kemenarikan, *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Truth or Dare digital* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan telah memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi melakukan kewajiban dan mendapatkan hak setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari para ahli.

B. Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

1. Data *pretest*

Tabel 4. 7 Data Pretest

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
1.	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun terasa sulit	68	88	77,27%	Tinggi
2.	Saya tidak mudah menyerah saat belajar Pendidikan Pancasila	72	88	81,81%	Sangat Tinggi
3.	Saya mencoba menyelesaikan soal sampai selesai	68	88	77,27%	Tinggi
4.	Saya mencari cara lain jika tidak memahami materi	60	88	68,18%	Tinggi
5.	Saya bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan	74	88	84,09%	Sangat Tinggi
6.	Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit	66	88	75%	Tinggi
7.	Saya merasa senang saat belajar Pendidikan Pancasila	65	88	73,86%	Tinggi

8.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik	70	88	79,54%	Tinggi
9.	Saya tertarik mengikuti pelajaran di kelas	64	88	72,72%	Tinggi
10.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik	80	88	90,90%	Sangat Tinggi
11.	Saya berusaha menjadi siswa yang aktif di kelas	73	88	82,95%	Sangat Tinggi
12.	Saya merasa bangga jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar	67	88	76,13%	Tinggi
13.	Saya mengerjakan tugas tanpa harus disuruh	58	88	65,90%	Tinggi
14.	Saya belajar Kembali materi di rumah	59	88	67,04%	Tinggi
15.	Saya berusaha memahami pelajaran sendiri sebelum bertanya	64	88	72,72%	Tinggi
16.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	64	88	72,72%	Tinggi
17.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru	65	88	73,86%	Tinggi
18.	Saya ikut berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	69	88	78,40%	Tinggi
Analisis Keseluruhan		1206	1584	76,13%	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase motivasi peserta didik sebelum penggunaan media sebagai berikut :

Persentase:

$$\frac{1206}{1584} \times 100 = 76,13\%$$

2. Data Posttest

Tabel 4. 8 Data Posttest

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
1.	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun terasa sulit	73	88	82,95%	Tinggi

2.	Saya tidak mudah menyerah saat belajar Pendidikan Pancasila	71	88	80,68%	Sangat Tinggi
3.	Saya mencoba menyelesaikan soal sampai selesai	69	88	78,40%	Tinggi
4.	Saya mencari cara lain jika tidak memahami materi	68	88	77,27%	Tinggi
5.	Saya bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan	78	88	88,63%	Sangat Tinggi
6.	Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit	70	88	79,54%	Tinggi
7.	Saya merasa senang saat belajar Pendidikan Pancasila	73	88	82,95%	Tinggi
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik	75	88	85,22%	Tinggi
9.	Saya tertarik mengikuti pelajaran di kelas	74	88	84,09%	Tinggi
10.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik	80	88	90,90%	Sangat Tinggi
11.	Saya berusaha menjadi siswa yang aktif di kelas	71	88	80,68%	Sangat Tinggi
12.	Saya merasa bangga jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar	76	88	86,36%	Tinggi
13.	Saya mengerjakan tugas tanpa harus disuruh	68	88	77,27%	Tinggi
14.	Saya belajar Kembali materi di rumah	65	88	73,86%	Tinggi
15.	Saya berusaha memahami pelajaran sendiri sebelum bertanya	69	88	78,40%	Tinggi
16.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	71	88	80,68%	Tinggi
17.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru	75	88	85,22%	Tinggi
18.	Saya ikut berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	76	88	86,36%	Tinggi
Analisis Keseluruhan		1302	1584	82,19%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase motivasi peserta didik setelah penggunaan media sebagai berikut :

Persentase:

$$\frac{1302}{1584} \times 100 = 82,19\%$$

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata – rata persentase motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan media mencapai 76,13%, sedangkan setelah penggunaan media meningkat menjadi 82,19%. Hasil motivasi belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan sebesar 6,06%. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *truth or dare* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, *truth or dare* digital berbasis *problem based learning* dapat dinyatakan efektif dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dikelas IV MINU Putri Kota Malang.

C. Respon Kemenarikan Peserta Didik Terhadap Media *Truth or Dare* Digital

Proses uji coba respon kemenarikan peserta didik terhadap media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dilaksanakan pada peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang yang berjumlah 22 peserta didik. Pada pelaksanaannya, peserta didik menggunakan media melalui *smartphone* yang telah terhubung dengan jaringan. Setelah menggunakan media peserta didik diminta mengisi angket respon kemenarikan untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning*.

Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Kemenarikan

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		Skor	Skor Maks	Nilai	Ket
1.	Saya senang belajar menggunakan media ini	77	88	87,5	Sangat Menarik
2.	Media ini membuat belajar jadi tidak membosankan	77	88	87,5	Sangat Menarik
3.	Saya merasa lebih semangat saat belajar menggunakan media ini	75	88	85,2	Sangat Menarik
4.	Petunjuk dalam media mudah dimengerti	73	88	82,9	Sangat Menarik
5.	Tombol-tombol dalam media mudah digunakan	73	88	82,9	Sangat Menarik
6.	Media ini membantu saya memahami pelajaran	75	88	85,2	Sangat Menarik
7.	Saya jadi lebih ingat materi setelah bermain	67	88	76,1	Menarik
8.	Saya berani menjawab pertanyaan dalam media ini	74	88	84	Sangat Menarik
9.	Saya bisa bekerja sama dengan teman saat bermain	73	88	82,9	Sangat Menarik
10.	Warna, gambar, dan tampilan media ini menarik	75	88	85,2	Sangat Menarik
11.	Musik dalam media ini membuat saya lebih semangat dan tidak cepat bosan	72	88	81,8	Sangat Menarik
12.	Video atau umpan balik membantu saya memahami jawaban	77	88	87,5	Sangat Menarik
13.	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pelajaran berikutnya	74	88	84	Sangat Menarik
14.	Media ini membuat belajar lebih menyenangkan	71	88	80,6	Menarik
	Total Akhir	1.033	1.232		

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase skor penilaian

F : Skor yang diperoleh

n : Skor maksimal yang diharapkan

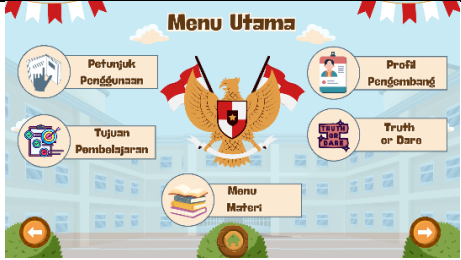
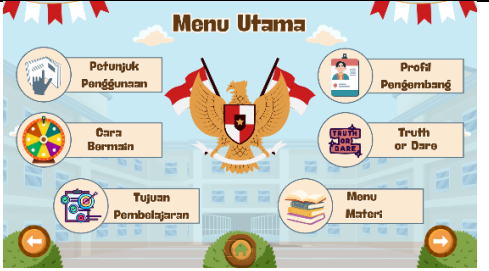
Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\frac{1.033}{1.232} \times 100 = 83,8\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat menarik dengan persentase 83,8% sesuai dengan kriteria interpretasi kemenarikan.

D. Revisi Produk

Tabel 4. 10 Hasil Revisi Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	

BAB V

KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media *Truth or Dare Digital*

Pada proses ini, peneliti menghasilkan produk media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi melakukan kewajiban dan mendapatkan hak kelas IV di MINU Putri Kota Malang. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias, mudah merasa bosan, serta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran masih didominasi penggunaan metode ceramah, buku paket, dan LKS sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelumnya belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dengan berbagai pertimbangan, yaitu media mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik melalui perpaduan permainan, teks, gambar, audio, video, serta aktivitas interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung, hal ini sejalan dengan penjelasan Putri & Hasibuan, (2026) bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai media untuk memperjelas penyampaian materi, namun juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, memperbanyak pengalaman belajar, membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif

dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana pendapat Timu et al., (2024) yang menjelaskan bahwa media *truth or dare* merupakan suatu metode pembelajaran yang berfungsi mendorong peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif dan juga mendorong kolaborasi antar peserta didik saat pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan menggunakan model pengembangan *Lee & Owens* karena model ini sesuai digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Model *Lee & Owens* tidak hanya berfokus pada proses pembuatan media, tetapi juga memperhatikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Berikut tahapan pengembangan meliputi:

1. Analisis : Tahap analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui observasi awal dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik di lapangan.
2. Desain : Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran melalui aplikasi canva, tujuan dan materi pembelajaran, jadwal penelitian, serta menyiapkan instrumen yang digunakan untuk proses uji coba dan validasi ahli.
3. Pengembangan : Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media dan tampilan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun isi materi serta menambahkan berbagai elemen pendukung ke dalam media hingga produk selesai dikembangkan. Selanjutnya, media yang

telah dibuat diuji kelayakannya kepada tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang merupakan dosen dan guru sesuai bidang keahliannya. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian skala Likert untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 90% sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menarik dan interaktif.

4. Implementasi : Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan valid oleh para ahli. Media kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.
5. Evaluasi dan revisi : Tahap evaluasi dan revisi dilakukan dengan memperbaiki media berdasarkan saran dan masukan dari para ahli hingga media memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Media yang dikembangkan juga membantu peserta didik memahami materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dapat dinyatakan berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, meskipun penggunaannya masih dapat terus dikembangkan agar hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal.

B. Penggunaan Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV MINU Putri Kota Malang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Sebelum menggunakan media, persentase motivasi belajar peserta didik mencapai 76,13% dengan kategori tinggi. Setelah penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning*, persentase motivasi belajar meningkat menjadi 82,19% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 6,06%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat pada hampir seluruh indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, usaha yang dilakukan untuk sukses, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta rasa percaya diri selama terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penggunaan media, peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Digital* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Rahman, (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh adanya kegiatan pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian ini, media Truth or Dare Digital menghadirkan unsur permainan, tantangan, dan interaksi yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Ketertarikan tersebut menjadi dorongan yang mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media yang menarik dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung munculnya motivasi belajar peserta didik.

Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luthfia et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan permainan seperti *truth or dare* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan prinsip motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi merupakan landasan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Ketika peserta didik merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, mereka akan terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya persentase pada indikator keaktifan peserta didik, seperti keberanian menjawab pertanyaan guru, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta usaha untuk

memahami materi sebelum bertanya kepada orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga tidak terlepas dari penerapan model *Problem Based Learning* yang terintegrasi dalam media. Model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan mencari solusi secara mandiri maupun kelompok. Menurut Hakim, (2022) salah satu karakteristik *Problem Based Learning* adalah melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah melalui kegiatan penyelidikan, diskusi, dan evaluasi hasil pemecahan masalah. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Sugiri et al., (2023) bahwa motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar peserta didik. Ketika peserta didik diberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka, rasa ingin tahu serta semangat belajar akan meningkat. Media *Truth or Dare Digital* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Adanya tantangan pada kartu truth dan dare membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena mereka merasa tertantang

untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi belajar yang menyatakan bahwa kebutuhan dan rasa ingin tahu peserta didik dapat menjadi faktor yang mendorong munculnya motivasi belajar.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang. Peningkatan persentase motivasi belajar dari 76,13% menjadi 82,19% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dapat dinyatakan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meskipun masih diperlukan pengembangan dan optimalisasi lebih lanjut dalam penerapannya agar hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

C. Respon Kemenarikan Peserta Didik Terhadap Media Truth or Dare Digital

Berdasarkan hasil angket respon kemenarikan peserta didik, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh persentase sebesar 83,8% dengan kategori “sangat menarik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Respon positif peserta didik terlihat dari

hampir seluruh aspek penilaian yang memperoleh kategori sangat menarik, seperti perasaan senang saat belajar, meningkatnya semangat belajar, kemudahan penggunaan media, serta tampilan media yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Amelia et al., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Tingginya respon kemenarikan peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan unsur permainan dalam media pembelajaran. Permainan *Truth or Dare* yang dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui tantangan, pertanyaan, dan aktivitas kerja sama kelompok. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan warna, gambar, musik, video umpan balik, dan tampilan interaktif pada media juga menjadi faktor yang meningkatkan ketertarikan peserta didik. Tampilan media yang menarik membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan. Hal ini terlihat dari hasil angket pada aspek “media membuat belajar menjadi tidak membosankan” yang memperoleh kategori sangat menarik. Penggunaan video dan umpan balik dalam media juga membantu peserta didik memahami jawaban dan materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran visual-interaktif. Melalui permainan digital, peserta didik menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, dan mampu bekerja sama dengan teman selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil angket pada aspek keberanian menjawab pertanyaan dan kerja sama dengan teman yang memperoleh kategori sangat menarik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Andriyani et al., (2024) bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan penggunaan metode ceramah dan media konvensional. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh respon kemenarikan yang sangat baik dari peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan juga mampu meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, serta ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan, analisis data, serta pembahasan mengenai pengembangan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan menggunakan model pengembangan *Lee & Owens* yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah karena pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang kurang menarik. Selanjutnya, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang memuat materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban, permainan *Truth or Dare*, video umpan balik, serta tampilan yang menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MINU Putri Kota Malang.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis data motivasi belajar peserta didik terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah penggunaan media.

3. Respon peserta didik terhadap kemenarikan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta didik merasa lebih senang, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Tampilan media yang menarik, adanya permainan interaktif, serta kemudahan pengoperasian membuat peserta didik lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan, validasi dan implementasi media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan maupun pemanfaatan media pembelajaran selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Guru dapat memanfaatkan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

- b. Guru perlu memahami cara penggunaan media pembelajaran digital agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Peserta didik dapat menggunakan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* secara mandiri di sekolah maupun di rumah sebagai sumber belajar tambahan untuk membantu memahami materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.

2. Saran Diseminasi Produk

Media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* yang sudah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MINU Putri Kota Malang. Guru dapat menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran berjalan lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi contoh atau referensi bagi guru dan peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada materi Pendidikan Pancasila yang lebih beragam sehingga media dapat dimanfaatkan secara lebih luas.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan implementasi media dalam jangka waktu yang lebih panjang agar efektivitas media terhadap motivasi belajar peserta didik dapat diamati secara lebih mendalam.

- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba media pada subjek penelitian dengan karakteristik yang lebih beragam sehingga hasil pengembangan media dapat diperoleh secara lebih optimal.
- d. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang lebih inovatif guna mendukung proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55667>
- Amelia, R., Aini, A. L., & Irambona, A. (2024). Development of I-Spring Learning Media About Animal Life Cycle for Primary Schools Students. *Journal of Environment and Sustainability Education*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.62672/joease.v2i1.25>
- Amelia, R., & Wibowo, A. M. (2024). The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teachers in Science Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1), 191–200. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9573>
- Amelya, R., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Materi Pancasila. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 186–197. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i2.601>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824.
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Dehani, S. K., Nurcahyono, N. A., & Imswatama, A. (2021). Pengembangan E-LKS Ragamatika untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis

- Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1537–1547.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 89–95.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Hakim, L. N. (2022). Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 1311–1316.
- Handayani, D., Anwar, Y. A. S., Junaidi, E., & Hadisaputra, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Chemistry Education Practice*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2765>
- Hanifah, N. H. (2020). Mobile Learning pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan. *Jurnal Ta'dib*, 23(1), 123–132.
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430–443.
- Indayanti, E. N. (2016). Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA*, 4(2), 1–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/pensa.v4i02.15095>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023). Pengembangan Media Kartu Truth or Dare pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 6(6), 1021–1027.

<https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.18838>

- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsyscouns/article/view/1304>
- Kurniawan, R., & Satria, A. P. (2025). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Board Game Nature Adventure Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 697–698. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29755>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Penerapan Model PBL pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal Mathedu*, 5(1), 13–18.
- Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta. *Journal of Social Science Research*, 5(3), 8136–8155.
- Maisarah, Lestari, T. A., & Sirikanda Sakulpimolrat. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 65–75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Mushlihah, K., Yetri, & Yuberti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman dengan Output Instagram pada Materi Hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(3), 207–215.
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Kelas V Sds Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(2), 47–56. <https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v2i2.1562>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R & D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).

- Putri, S. D., & Hasibuan, A. M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Truth or Dare Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menulis Puisi Bebas Selvi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 628–635.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ips SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 277–281.
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi : Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Sari, D. N., Alfiyan, A. R., & Bisnis, I. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1). <https://doi.org/10.30812/upgrade.v>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. septi. (2019). Modul Media Pembelajaran. In *Universitas Islam Negeri sunan Gunung Djati Bandung*.
- Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., Bakti, V. K., Bersama, P. H., Kidul, P., Barat, K. T., Tegal, K., Tengah, J., Likert, S., Klasifikasi, T., & Polytechnic, H. B. (2024). Sistem Evaluasi pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert dan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74–82.
- Sawaludin, R. W., Hidayat, W., & Sari, R. O. (2023). Uji Kelayakan Media Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas Xi Smk Bina Prestasi Bangsa. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(5), 372–379. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.14540>
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Shabrina, N. I., & Fatayan, A. (2025). The effect of Truth or Dare wordwall media

- on increasing students' self-confidence. *Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1589–1604.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1).
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., & Wijayanto, A. (2023). Improving Students Understanding with Teaching Materials Based on Augmented Reality Video Animation. *Jurnal Fundadikdas*, 6(3), 222–231.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 524–533. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1030/Un.03.1/TL.01.04/04/2026	23 April 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
 Kepada Yth. Kepala MINU Putri Kota Malang di Tempat		
 Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Salsabila Dhea Olivia	
NIM	: 220103110083	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Truth or Dare Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang	
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juli 2026 (4 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 : Surat Penelitian dari Sekolah



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA "PUTRI"
KOTA MALANG
STATUS : TERAKREDITASI**

Kantor : Jl. Yulius Usman 14 B Malang 65117 Telp. (0341) 359490

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 55/MINU.P/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : KARSONO, S.PdI
Jabatan : Kepala Madrasah MINU PUTRI
Unit Kerja : MIS MINU PUTRI

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : SALSABILA DHEA OLIVIA
Tempat Tanggal Lahir: Probolinggo, 15 April 2003
NIM : 220103110083
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Sekolah/ Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melakukan penelitian di MIS MINU PUTRI Kota Malang untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi Penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Truth or Dare Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.



Lampiran 3 : Hasil Validasi Ahli Media

B. Instrumen Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> selaras dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah dikelola				✓
3.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓
4.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat dijalankan di berbagai <i>hardware/software</i> yang ada				✓
5.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
6.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran				✓
7.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mempermudah siswa untuk belajar dengan baik				✓
8.	Kebenaran penulisan teks pada media			✓	
9.	Kesesuaian tata letak dan visual				✓
10.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna			✓	
11.	Kesesuaian tampilan warna pada <i>background</i>			✓	
12.	Kesesuaian tampilan warna			✓	
13.	Kesesuaian jenis font yang digunakan			✓	
14.	Kesesuaian ukuran font yang digunakan			✓	
15.	Fitur kuis <i>Truth or Dare Digital</i> dapat digunakan dengan mudah				✓

$$\frac{54}{60} \times 100 = 90\%$$

$$18 \quad 36 = 54$$

C. Kritik dan Saran

Tambahkan jenjang pendidikan, kelas, dan nama pengembang di menu awal

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :

(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
<u>b.</u>	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 24 April 2026
Validator Media



H. Ahmad Makki, M.Pd
NIP. 19840219199031004

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Materi

B. Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi (Materi)					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kebenaran dan ketepatan konsep materi				✓
3.	Materi sesuai dengan tema BAB II "Aku Anak Disiplin" Pendidikan Pancasila kelas IV				✓
4.	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi			✓	
5.	Keluasan dan kedalaman materi				✓
6.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik				✓
7.	Materi mudah dipahami untuk peserta didik			✓	
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi				✓
Aspek Kelayakan Isi (Soal)					
9.	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria kecapaian tujuan pembelajarann				✓
10.	Soal mudah dipahami				✓
11.	Kedalaman soal sesuai dengan materi				✓
12.	Kesesuaian soal dengna karakteristik peserta didik di kelas			✓	
Aspek Kelayakan Bahasa					
13.	Bahasa mudah untuk dipahami				✓
14.	Bahasa yang digunakan baik dan benar				✓
15.	Kalimat yang digunakan efektif dan benar				✓
16.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓

9 62

$$\frac{61}{69} \times 100 = 88,4$$

95,9

C. Kritik dan Saran

- Petunjuk permanen froth & dare belum ada di menu media.
Silahkan tambahkan

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :

(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP.

Malang, 23 April 2026
Validator Materi


Nuril Nuzulija, M.Pd
NIP.

C. Kritik dan Saran

Sudah direvisi sesuai masukan ahli
Silahkan dilanjutkan ke lapangan

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :

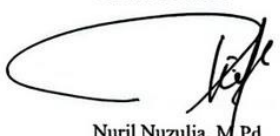
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Dosen Pembimbing

Malang, 27 April 2022
Validator Materi

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP.


Nuril Nuzulia, M.Pd
NIP.

Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli pembelajaran

B. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan pada Media <i>Truth or Dare Digital</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban				✓
2.	Materi yang disajikan dalam Media <i>Truth or Dare Digital</i> sesuai dengan karakteristik siswa				✓
3.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			✓	
4.	Materi yang disajikan pada Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban				✓
5.	Bahasa yang digunakan pada Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah dipahami oleh siswa				✓
6.	Petunjuk penggunaan Media <i>Truth or Dare Digital</i> mudah dipahami oleh siswa			✓	
7.	Media <i>Truth or Dare Digital</i> mempermudah siswa untuk belajar dengan baik				✓
8.	Desain tampilan Media <i>Truth or Dare Digital</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI				✓
9.	Tampilan media menarik perhatian siswa untuk semangat dan aktif dalam pembelajaran				✓
10.	Media ini dapat dioperasikan di berbagai media digital seperti komputer, laptop, dan <i>smartphone</i>				✓
11.	Media ini membantu guru dalam kegiatan pembelajaran				✓
12.	Umpan balik dalam Media <i>Truth or Dare Digital</i> dapat dipahami dengan mudah				✓

C. Kritik dan Saran

Media sudah menarik tanpa perlu

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :

(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 17 Mei 2026.....
Validator Pembelajaran



Sriani Sampurni S.Pd
NIP.

Lampiran 6 : Hasil Pretest

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Vhar

Kelas / Absen : 4 / 13

Sekolah : Min Putri

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan memperoleh motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Beri tanda check (✓) pada salah satu kolom yang dianggap sesuai dengan ketentuan berikut:

Skala Penilaian	Keterangan
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun terasa sulit			✓	
2.	Saya tidak mudah menyerah saat belajar Pendidikan Pancasila		✓		
3.	Saya mencoba menyelesaikan soal sampai selesai		✓		
4.	Saya mencari cara lain jika tidak memahami materi			✓	
5.	Saya bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan		✓		
6.	Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit		✓		
7.	Saya merasa senang saat belajar Pendidikan Pancasila		✓		
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pelajaran di kelas		✓		

$$\begin{array}{r}
 13 \times 3 = 39 \\
 5 \times 2 = 10 \\
 \hline
 49
 \end{array}$$

10.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik		✓		
11.	Saya berusaha menjadi siswa yang aktif di kelas		✓		
12.	Saya merasa bangga jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar			✓	
13.	Saya mengerjakan tugas tanpa harus disuruh		✓		
14.	Saya belajar Kembali materi di rumah			✓	
15.	Saya berusaha memahami pelajaran sendiri sebelum bertanya		✓	✓	
16.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		
17.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru		✓		
18.	Saya ikut berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok		✓		

Lampiran 7 : Hasil Posttest

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Andi Aji N. A.*

Kelas / Absen : *4 2*

Sekolah : *Itan Ratus*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan memperoleh motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Beri tanda check (✓) pada salah satu kolom yang dianggap sesuai dengan ketentuan berikut:

Skala Penilaian	Keterangan
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun terasa sulit	✓			
2.	Saya tidak mudah menyerah saat belajar Pendidikan Pancasila		✓		
3.	Saya mencoba menyelesaikan soal sampai selesai	✓			
4.	Saya mencari cara lain jika tidak memahami materi	✓			
5.	Saya bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan	✓			
6.	Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit	✓			
7.	Saya merasa senang saat belajar Pendidikan Pancasila	✓			
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pelajaran di kelas	✓			
10.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik	✓			
11.	Saya berusaha menjadi siswa yang aktif di kelas	✓			
12.	Saya merasa bangga jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar	✓			
13.	Saya mengerjakan tugas tanpa harus disuruh	✓			
14.	Saya belajar Kembali materi di rumah	✓			
15.	Saya berusaha memahami pelajaran sendiri sebelum bertanya	✓			
16.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			
17.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru	✓			
18.	Saya ikut berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	✓			

Lampiran 8 : Hasil Respon Kemenarikan

ANGKET RESPON SISWA

Nama : M. rudin

Kelas / Absen : 9 / 10

Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan memperoleh respon siswa terhadap penggunaan media *Truth or Dare Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Beri tanda check (✓) pada salah satu kolom yang dianggap sesuai dengan ketentuan berikut:

Skala Penilaian	Keterangan
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang belajar menggunakan media ini		✓		
2.	Media ini membuat belajar jadi tidak membosankan	✓			
3.	Saya merasa lebih semangat saat belajar menggunakan media ini	✓			
4.	Petunjuk dalam media mudah dimengerti	✓			
5.	Tombol-tombol dalam media mudah digunakan	✓			
6.	Media ini membantu saya memahami pelajaran	✓			
7.	Saya jadi lebih ingat materi setelah bermain	✓			
8.	Saya berani menjawab pertanyaan dalam media ini	✓			
9.	Saya bisa bekerja sama dengan teman saat bermain	✓			
10.	Warna, gambar, dan tampilan media ini menarik	✓			
11.	Musik dalam media ini membuat saya lebih semangat dan tidak cepat bosan	✓			
12.	Video atau umpan balik membantu saya memahami jawaban	✓			
13.	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pelajaran berikutnya	✓			
14.	Media ini membuat belajar lebih menyenangkan	✓			

Lampiran 9 : Hasil Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama Sekolah: MINU Putri

Nama Guru:

Judul Penelitian: "Pengembangan Media Truth or untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV MINU Putri Kota Malang"

No	Pertanyaan	Penjelasan
1.	Bagaimana respon siswa ketika guru memperkenalkan penggunaan teknologi (Seperti video, aplikasi, atau internet) dalam pembelajaran?	Biasanya lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan teknologi. Mereka lebih fokus dan aktif dibandingkan saat pembelajaran konvensional.
2.	Apa yang menjadi masalah pada kegiatan pembelajaran saat ini?	Masalah yang sering muncul rendahnya motivasi belajar sebagian siswa, kurang aktif dalam pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.
3.	Mata pelajaran apa yang masih ada kendala dalam penyampaian materi kepada siswa?	Pendidikan Pancasila
4.	Dari mata pelajaran tersebut materi yang mana yang sulit untuk bapak/ibu ajarkan di kelas 4?	Materi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari cukup sulit diajarkan karena siswa membutuhkan contoh yang konkret dan menarik supaya mudah memahami materi.
5.	Apa hal yang bapak/ibu lakukan sebelum memulai pembelajaran?	Sebelum memulai pembelajaran, saya melakukan apersepsi untuk menghubungkan materi dengan pengalaman siswa.

6.	Apakah dalam mengajar bapak/ibu membuat modul ajar?	Ya
7.	Menurut bapak/ibu bagaimana kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 saat ini?	Kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sudah berjalan dengan baik, tapi masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung.
8.	Metode atau strategi apa saja yang sudah bapak/ibu gunakan pada pelajaran Pendidikan pancasila di kelas 4?	Metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan, dan presentasi.
9.	Kendala atau hambatan apa yang bapak/ibu alami saat mengajar Pendidikan pancasila di kelas 4?	Kendala yang saya alami adalah sulit mempertahankan perhatian siswa dalam waktu yang lama dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
10.	Menurut bapak/ibu bagaimana motivasi belajar siswa kelas 4 terhadap mata pelajaran Pendidikan pancasila?	Bervariasi, ada siswa yang antusias, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dan pasif selama pembelajaran.
11.	Bagaimana keterlibatan siswa di kelas saat pembelajaran Pendidikan pancasila berlangsung di kelas 4?	Keterlibatan siswa cukup baik, tetapi belum merata. Siswa yang aktif cenderung mendominasi, sedangkan siswa yang kurang percaya diri masih perlu didorong untuk berpartisipasi.
12.	Selain buku teks, media apa yang paling sering bapak/ibu gunakan?	Video dan LKPD
13.	Strategi apakah yang bapak/ibu lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan pancasila?	Saya memberikan ice breaking, diskusi kelompok.

14.	Menurut bapak/ibu bagaimana penggunaan media truth or dare pada pelajaran Pendidikan pancasila?	Menurut saya, media Truth or Dare dapat menjadi alternatif media yang menarik karena memadukan unsur permainan dengan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa.
15.	Apa yang bapak/ibu ketahui mengenai <i>Truth or dare</i> ?	Permainan yang berisi pertanyaan (truth) atau menyelesaikan tantangan (dare)
16.	Pernahkah bapak/ibu menggunakan media <i>Truth or dare</i> dalam pembelajaran Pendidikan pancasila?	Belum pernah
17.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai media pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan <i>truth or dare</i> ? apakah dapat menyelesaikan kendala yang ada?	Menurut saya, media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Truth or Dare dapat membantu mengatasi kendala pembelajaran karena bisa meningkatkan perhatian, keaktifan, dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang menyenangkan.
18.	Menurut bapak/ibu solusi apa yang tepat untuk menyelesaikan masalah terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4?	Solusi yang tepat adalah menggunakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga siswa lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila.

Malang, 24 September 2025

Guru Kelas IV



(Priska Wulandari, S.Pd)

Mahasiswa,



(Salsabila Dhea Olivia)

Lampiran 9 : Dokumentasi





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 5420/UN.03.1/PP.00.9/11/2025

diberikan kepada:

Nama : Salsabila Dhea Olivia
NIM : 220103110083
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
**Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis Problem Based Learning
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas IV MINU Putri Kota Malang**

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 19 November 2025
a.n. Dekan
Ketua,

Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama	: Salsabila Dhea Olivia
Tempat, Tanggal Lahir	: Probolinggo, 15 April 2003
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM	: 220103110083
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Jl. Bengawan Solo, Perum Prasaja Mulya Blok G.03 Kec. Kedupok Kel. Kareng Lor, Kota Probolinggo
Nomor Telepon	: 082231158447
Email	: dheasalsa15042003@gmail.com

PENDIDIKAN

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5	(2007-2009)
SDN Kanigaran 2 Kota Probolinggo	(2009-2015)
SMPN 10 Kota Probolinggo	(2015-2018)
SMAN 1 Kota Probolinggo	(2018-2021)