

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan tentang kartu *Truth Or Dare* (TOD) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila, yaitu:

1. Pengembangan kartu *Truth Or Dare* (TOD) pada kelas IV MIN 1 Kota Pariaman untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE meliputi beberapa tahapan yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implentation*. Tahap *analysis* merupakan proses mengapati apa yng dipelajari oleh peserta didik, yang menghasilkan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Tahap *design* merupakan proses perancangan produk yang akan dikembangkan dan dibuat, tahap *development* produk yang sudah dirancang dinilai oleh ahli materi, bahasa, dan media yang diikuti dengan revisi produk dan praktikalitas produk. Tahap *implentatation* produk yang sudah direvisi diuji untuk melihat dan efektivitas produk.
2. Dihasilkan kartu *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan dan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik yang sudah valid, praktis dan efektif. kartu *Truth Or Dare* (TOD)tersebut valid dari segi isi, kontruksi, dan bahasa nilainya 95% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan kartu *Truth Or Dare* (TOD) memiliki rata-rata kartu *Truth*

Or Dare (TOD) yaitu 86% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk keefektifan kartu *Truth Or Dare* (TOD) berdasarkan indikator berpikir kritis dan nilai soal tes diperoleh nilai rata-rata 74,93% dengan kategori efektif digunakan pada pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang telah dilakukan dikemukakan beberapa saran:

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang ada di sekolah dan sesuai dengan kriteria materi dan karakteristik peserta didik dan mampu dan mampu mengembangkan kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang lebih baik yang berguna untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi peserta pendidik

Peserta didik diharapkan mampu menggunakan kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang ada sebagai alat bantu memahami materi yang disampaikan

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang melanjutkan pengembangan kartu *Truth Or Dare* (TOD) diharapkan menguji cobakan pada kelas lain atau sekolah lain dengan mata pelajaran pendidikan pancasila. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, diharapkan lebih difokuskan pada indikator berpikir kritis yaitu memberikan penjelasan sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul, Haq muhammad. (2021)Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing.
- Arsyad A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 3.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D., Frima, A., Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. Silampari Sains and Education.
- Ayunda Fanny, Cintya Devi. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.” Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi.
- Budiargo W. (2017). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada materi macam-macam pondasi pada mata pelajaran konstruksi bangunan di kelas X TGB SMKN 1 Bendo Magetan. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan.
- Cipta R, Mulyono A, Rineka S, Susanti S, Andriani V. (2013). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. Jakarta: Andartar.
- Departemen Agama. (2000) Al-Qur'an dan terjemahan. Bandung: CV Penerbitan Diponegoro.
- Dewi, R. R., & Purnomo, T. (2023). Pengembangan Media Truth and Dare Berbasis SSCS Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 12(3).
- Dinata K. (2021). Pengembangan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.
- Ermaniati N. (2021). Metode PJBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach dalam Berpikir Kritis dan Komunikatif bagi Peserta didik. Jawa Barat: Adap.
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan *Truth Or Dare* pada Materi Perubahan Wujud Zat Peserta didik Sekolah Dasar. innovative: Journal Of Social Science Research.
- .Furwanto MA. (2019) Pengembangan media teka-teki silang biologi untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP. Skripsi Sarjana Pendidikan. Lampung: Perpustakaan UIN Raden Intan.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman.

- Hibra, Bics Al dan Soetojo, Ady. (2016). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil belajar Peserta didik SMA. Jurnal Pendidikan Ekonomi.
- Hidayat F, Fitria, Muhamad N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam.
- Indradi A, Purwahid R. (2022). Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4 Fase B. Jakarta: Erlangga.
- Karlina, L., Nugraha, A., Merliana, A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2023). Pengembangan media kartu *Truth Or Dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniati I. (2024). Skripsi: Pengembangan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sedau tahun pelajaran 2023/2024. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Muhyamin, S., & Syahrir, M. (2024). Penerapan Media *Truth Or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Peserta didik Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia kegiatan , tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan mata pelajaran , salah satunya PPKN .
- Nuriah. (2017). Studi Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA Negeri 1 Alalak. Pendidikan Kimia UNISKA Banjarmasin.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya..
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan *Truth Or Dare* untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. Jurnal BK UNESA.
- Rabiah S. (2014). Penggunaan metode research and development dalam penelitian bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Jurnal Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia.
- Rahayu, W., & Martini. (2019). Penggunaan Media Permainan *Truth Or Dare* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Sains.

- Rahma, Y. S., Fajrina, S., Studi, P., Biologi, P., Biologi, D., Matematika, F., Alam, P., & Padang, U. N. (2024). Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare.
- Rahmat F. (2022). Universitas Muhammadiyah Bandung. Elementaria Edukasia.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis *Truth Or Dare* Play (TODP) pada Materi Virus. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan.
- Redja M, Mudjahardjo.(2006). Filsafat Ilmu Pendidikan: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, Akdon. (2015). Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta, 16-19. Cetakan ke-6.
- Rizqiyah, N. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE),
- Sanjaya W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya W.(2014)Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada; 6.
- Peserta didiknto D, dkk. (2021). Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis, Berargumen, dan Kemampuan Pemahaman Membaca. Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta.
- Sugihartini N, Yudiana K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono A.(2013). Pembelajaran kooperatif: Teori & aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 69.
- Surya H. (2011). Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Syeftriana E, dkk. (2023). Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas I. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Di Kelas V SDN Bandar Khalipah. In SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED .
- Yeki UH. (2021). Buku Panduan Permainan *Truth Or Dare* tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik.