

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ADDIE PADA APLIKASI GAME TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN BERMUSIK SISWA SMA**

**Gloria Yohana Putri**

SMA Negeri 1 Lawang

Email Penghubung: gloriayohana44@gmail.com

**Abstract:** *Game Truth or Dare application as a learning media is a form of implementing educational development through technology. The learning model that can be utilized for this game is the ADDIE learning model. The ADDIE model can help the teachers to conduct a technology-based learning for an innovative and creative learning. This study uses the R & D method through ADDIE analysis. Teachers are expected to provide a systematic learning stimulus through implementing ADDIE analysis. The learning and teaching process by using the application of Game Truth or Dare can benefit the performances of Art classes in high school. Game Truth or Dare is expected to improve the students' musical knowledge and skills. Additionally, by using this application, the students are able to broaden their knowledge and experience of utilizing technology in the learning process.*

**Keywords:** *Implementation, ADDIE, Truth or Dare, Musical Knowledge, Musical Practice*

**Ringkasan:** Aplikasi *Game Truth or Dare* merupakan bentuk penerapan media pembelajaran sebagai sarana teknologi pengembangan pendidikan. Pengembangan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis permainan ini adalah model pembelajaran ADDIE. Model pembelajaran ADDIE dapat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi

untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menerapkan analisis ADDIE. Melalui analisis ADDIE diharapkan pendidik mampu memberikan stimulus pembelajaran secara sistematis. Proses pembelajaran melalui aplikasi *Game Truth or Dare* ini dapat menunjang ketercapaian mata pelajaran Seni Budaya di SMA. *Game Truth or Dare* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam kompetensi seni musik. Selain itu dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik mampu menambah wawasan dan pengalaman menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Implementasi, ADDIE, *Truth or Dare*, Pengetahuan Bermusik, Keterampilan Bermusik

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan pendidikan di era globalisasi saat ini perlu dukungan beberapa interdisiplin ilmu sebagai penunjang strategi pembelajaran yang modern. Berbagai macam penunjang berasal dari ilmu-ilmu pengetahuan yang saling berkorelasi untuk mengembangkan dan mengevaluasi pendidikan baik dalam tahap persiapan, proses, maupun hasilnya. Era revolusi industri 4.0, menuntut segala sesuatu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi. Segala bidang dan serta kinerja tidak lepas dari penggunaan teknologi, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidikan tengah melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi guna mengembangkan pola proses belajar sekaligus pemanfaatan teknologi untuk ketercapaian indikator pembelajaran yang efektif dan kreatif. Selain itu, perkembangan teknologi juga dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dalam menambah pengalaman serta wawasan yang tidak terbatas. Teknologi pembelajaran sebagai peranan perangkat lunak merupakan sarana untuk memecahkan masalah pembelajaran

secara sistematis dan menjadikan peranan masyarakat terlibat secara luas di dunia pendidikan (Suparman dan Zuhairi, 2004: 345). Sebagai sarana teknologi yang canggih di dunia pendidikan, teknologi diimplementasikan melalui kaitan pada pengembangan media atau model pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan ini didesain untuk menghasilkan ciptaan baru yang dapat diaplikasikan di ranah pendidikan. Fokus dalam kawasan desain meliputi segenap langkah perencanaan yang dibutuhkan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Penggunaan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran tentunya harus memperhatikan prosedur perencanaan, penggunaan dan evaluasi di lapangan supaya menghasilkan produk atau hasil yang maksimal. Segala sesuatu perlu untuk direncanakan secara baik, termasuk pembelajaran. Prosedur yang digunakan dalam desain sistem pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Wajdi, 2017: 272). Hasil penggunaan teknologi telah dikaji dalam bentuk analisis bentuk model desain pembelajaran. Klasifikasi beberapa model desain pembelajaran terbagi menjadi beberapa bentuk yakni model berorientasi kelas, model berorientasi produk, model prosedural, model melingkar dan model berorientasi sistem. Model pembelajaran berorientasi sistem adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti sistem pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. Contoh model pembelajaran berorientasi sistem ini menggunakan model ADDIE.

ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) merupakan model desain pembelajaran yang sifatnya generik. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Tegeh (2013: 16) juga mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah

belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan ADDIE ini didasari oleh kesesuaian karakteristik masalah yang dihadapi di lapangan agar ketercapaian tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran ADDIE seringkali digunakan sebagai penunjang terciptanya suatu produk atau media pembelajaran serta metode pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE dapat membantu pendidik dalam melakukan langkah-langkah pengajaran secara sistematis. Fenomenanya beberapa pendidik tidak melakukan beberapa stimulus sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengetahuan yang terarah. Peserta didik seringkali bingung dan di akhir pembelajaran tidak mendapat peningkatan nilai dan tidak memenuhi kriteria ketercapaian indikator. Menurut Puspasari (2019: 141) model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berdasarkan sistematikanya, ADDIE memiliki beberapa tahap-tahap pelaksanaannya. Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (desain/perancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi); dan (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Tujuan penggunaan aplikasi game Truth or Dare ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pengetahuan musik dalam kurikulum dasar Seni Budaya khususnya di tingkat SMA dan mengasah kemampuan atau keterampilan bermusik. Selain itu peserta didik mendapatkan wawasan tambahan bagaimana memanfaatkan gawai atau *gadget* dengan baik dan benar serta menambah pengalaman bermain game bersama peserta didik lainnya. Selain menambah pengetahuan, peserta didik diajarkan untuk saling berinteraksi dan mengembangkan rasa sportifitas terhadap peserta didik lainnya. Alasan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA adalah kesepakatan pihak SMA yang memperbolehkan peserta didik membawa gawai ke sekolah,

sehingga gawai ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang terarah dengan panduan sistematis dari pendidik. Penggunaan *game* ini juga akan menambah motivasi belajar siswa, mengurangi rasa jenuh belajar yang terbiasa dengan media buku dengan banyak tulisan yang tidak memudahkan belajar peserta didik, tetapi diganti dengan permainan yang menyenangkan berbasis edukatif dan tidak menghilangkan proses belajar itu sendiri. Tujuan lainnya untuk pendidik adalah memudahkan penyusunan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ADDIE juga dapat membantu pendidik dalam melakukan proses dan langkah-langkah implementasi media ke dalam pembelajaran menjadi lebih sistematis.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan produk. Menurut Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Pengembangan diartikan sebagai proses memperluas atau penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misalnya mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa. Selain itu penelitian pengembangan juga dapat diolah dengan proses penemuan, proses penemuan merupakan proses untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam dunia pendidikan, R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan

pembelajaran yaitu tentang penguraian kejadian-kejadian berdasarkan data-data baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Terdapat dua tipe penelitian pengembangan yakni tipe pertama difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut, tipe yang kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif (Rickey dan Nelson dalam Hanafi, 2017). Menurut Sugiyono (2009: 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian juga merupakan cara kerja observasi dan tes. Sumber dan teknik pengumpulan data dalam penelitian disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian” (Sugiyono, 2014: 181). Penelitian rancangan ini dilakukan di kelas X SMA dengan fokus penelitian media pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa, dan model pembelajaran serta pengajaran yang sistematis bagi guru.

## **ANALISIS DAN HASIL**

### **A. Analisis ADDIE**

Analisis model pembelajaran ADDIE pada implemetasi aplikasi game Truth or Dare untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bermusik siswa SMA. Mulyatingsih (2012:

#### **1. Tahapan Analyze (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pada saat proses belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa pada saat proses pembelajaran. Tahap-tahap yang dilakukan untuk menganalisis yaitu: (1) analisis silabus yang meliputi

kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi pokok; (2) menganalisis sumber belajar, pada tahapan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya; (3) analisis kebutuhan siswa, dalam analisis ini dilakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis juga dilakukan pada karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa ditinjau dari segi kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dibahas untuk menganalisis potensi peserta didik ialah: (1) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran; (2) Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran; (3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran; dan (4) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki Selanjutnya yakni analisis tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik supaya dapat memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

## **2. Tahap Design (Perancangan)**

Setelah dilakukan tahap analisis, proses selanjutnya ialah melakukan tahap perancangan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik. Perancangan dilakukan secara manual. Hasil dari tahap ini berupa kerangka model ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga peneliti merancang lembar validasi model ajar dan merancang angket respon siswa yang berupa lembar praktikalitas. Beberapa tahapan desain meliputi: (1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan

prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa; (2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran; (3) Pemilihan kompetensi bahan ajar; (4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran; (5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

### **3. Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dalam ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam peneliti ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan atau model ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan atau model ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan atau model ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: (1) memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **4. Tahap Implementation (Penerapan)**

Tahap penerapan dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan model ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain: (1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembejaran; (3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.



## **5. Tahap Evaluate (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: (1) sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan; (2) peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran; (3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

## **B. Pembelajaran Game Truth or Dare**

*Truth or Dare* merupakan sebuah permainan yang saat ini sering dimainkan baik anak kecil, remaja, bahkan orang dewasa. Permainan ini mulai ada sejak abad ke-18 saat revolusi Prancis. Kisah awal berasal dari tiga anak bernama Le Verite, Le Ou dan Le Oser yang mendekam di rumah untuk menyelamatkan dirinya. Singkat cerita, mereka membuat permainan yang dinamakan *Truth or Dare* yang artinya pengungkapan kebenaran suatu rahasia atau tantangan melakukan perbuatan sesuai perintah. Jika diantaranya tidak menjawab dengan jujur atau tidak melakukannya dengan benar maka mendapatkan hukuman. Permainan ini menjadi terkenal sehingga makin banyak orang yang tahu dan memainkannya.

*Truth or Dare* dapat dilakukan lebih dari dua orang. Secara acak akan dipilih untuk mendapatkan tantangan. Tantangan tersebut berupa *Truth* (menjawab pertanyaan) dan *Dare* (melakukan tantangan). Anggota yang lain menawarkan *Truth or Dare*. Setelah dipilih satu kemudian anggota yang mendapat giliran tersebut langsung merespon. Kesepakatan masing-masing anggota dapat dibuat misalnya mempersiapkan hukuman bagi yang tidak sesuai melakukan tantangannya, atau batas waktu untuk melakukan *game* ini tiap anggotanya.

Fokus penelitian ini bukan untuk menguak sebuah rahasia pada aspek *Truth*, melainkan fokus inti menjawab pertanyaan dengan benar. Fokus *Dare* disini lebih mengarah kepada melakukan sebuah kegiatan (tantangan edukatif). Maka *Truth or Dare* yang dimaksud adalah siswa yang mendapat giliran bermain, dapat memilih *Truth* atau *Dare*. *Truth* disini mengkaji pertanyaan-pertanyaan seputar musikal sesuai dengan kompetensi Seni Budaya. Tujuannya untuk mengasah pengetahuan siswa dan sejauh mana pemahaman tentang musik khususnya pada kompetensi dasar SMA Kelas X tentang musik tradisional. Pemilihan *Dare* disini untuk melakukan sebuah perintah yang dimaksudkan untuk mengasah keterampilan atau kemampuan siswa dalam bermusik. Perintah-perintah tersebut merupakan bentuk praktik atau hasil pemahaman teori musik yang kemudian diaplikasikan dalam permainan musik tradisional.

Permainan ini kini banyak digemari oleh masyarakat secara luas. Ada yang melakukannya dengan spontan, ada pula produk *Truth or Dare* yang diciptakan dalam bentuk kartu dimana dalam kartu-kartu tersebut menyimpan tantangan-tantangan secara acak. Saat ini gencar penggunaan gawai yang seringkali digunakan untuk mengakses wacana, pengoprasian media sosial bahkan penggunaan *game android/iOS* sebagai media hiburan. Dalam perkembangan zaman ini *Truth or Dare* pun dapat diunduh secara online di *Playstore/iOS* dan dapat digunakan secara *offline*. Penggunaan aplikasi *Truth or Dare* ini merupakan sarana bermain bersama orang di lingkungan sekitar sebagai media hiburan. Dalam proses pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan aplikasi

Android/iOS *game Truth or Dare* untuk mengembangkan pengetahuan bermusik baik secara teori dan praktik dengan menambah wawasan dan pengalaman penggunaan teknologi yang sehari-hari digunakan dalam bentuk *smartphone*.

## **C. Penerapan Model Pembelajaran Game Truth or Dare pada ADDIE**

### **1. Tahap Analyze/Analisis**

Masalah yang sering timbul pada peserta didik di era revolusi 4.0 ini adalah kurangnya sosialisasi untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Beberapa kasus terjadi bahwa peserta didik tidak dapat fokus belajar karena sibuk bermain *games online* yang tidak diimbangi dengan kegiatan belajarnya. Beberapa peserta didik menganggap bahwa bermain *games online* di *handphone* lebih menyenangkan. Ada tantangan yang dirasa menyenangkan untuk dilakukan bersama orang lain daripada harus belajar yang fokusnya hanya membaca buku atau mengerjakan tugas-tugas sekolah lainnya. Masalah ini juga berdampak pada tingkat kedisiplinan peserta didik dimana tidak bisa mengatur waktu kapan harus bermain, kapan harus belajar. Kasus ini akan memiliki pengaruh dalam hasil belajar yang kurang maksimal dan peserta didik tidak sepenuhnya memahami proses pembelajaran dengan baik dan ketercapaian tujuan pendidikan tidak terlaksana.

Penggunaan aplikasi *game Truth or Dare* ini dapat diunduh secara gratis, mudah dan tidak memakan banyak ruang untuk menyimpannya. Pengaplikasian *game Truth or Dare* dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya SMA dengan ketentuan pemahaman konsep alat musik tradisional. Pada aplikasi ini peserta dapat mengatur jumlah pemain, pertanyaan untuk aspek *Truth* dan perintah untuk *Dare* yang kemudian akan diacak dengan *spin bottle* atau botol yang diputar sampai berhenti dan menunjukkan siapa yang giliran bermain hingga *Results* jumlah skor yang didapat.

### **2. Tahap Design (Perancangan)**

Setelah dilakukan analisis terhadap kasus atau masalah yang terjadi serta penemuan keputusan sementara, akan dilanjutkan ke tahap perancangan. Desain ini dirancang untuk menjadikan

*smartphone* menjadi media alternatif belajar sambil bermain. Tahap ini didasari oleh materi Seni Budaya SMA Kurikulum 2013 aspek seni musik. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

#### Pertemuan 1:

1. Peserta didik dihimbau membawa *smarthphone* pada pertemuan selanjutnya.
2. Peserta didik mengunduh aplikasi game *Truth or Dare* dengan arahan yang sama dari pendidik. (Pendidik dapat mengirimkan link supaya aplikasi yang diunduh sama, karena ada beberapa aplikasi *Truth or Dare* lainnya tetapi kurang sesuai untuk pembelajaran ini).
3. Peserta didik diberikan stimulus tentang pengetahuan alat musik tradisional sesuai dengan kompetensi dasar Seni Budaya.
4. Peserta didik melakukan apresiasi terhadap pertunjukan tradisional melalui video, dan belajar memainkan alat musik tradisional yang dimiliki sendiri, atau yang ada di sekolah.
5. Peserta didik melakukan evaluasi bersama guru.

#### Pertemuan 2

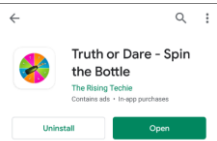
1. Peserta didik membagi kelompok masing-masing beranggotakan 4-5 orang.
2. Tiap kelompok menyiapkan 1 *handphone* yang telah terinstal aplikasi game *Truth or Dare* yang telah disepakati di pertemuan sebelumnya.
3. Guru telah menyiapkan beberapa pertanyaan dan tantangan.
4. Salah satu anggota kelompok melakukan *setting* pada *game* tersebut dengan membuat/mengetik pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh guru. Pertanyaan tersebut seputar materi alat musik tradisional dilanjutkan dengan mengetik tantangan melakukan praktik materi alat musik tradisional pada kolom *Dare*.
5. Peserta didik menulis nama anggotanya masing-masing pada kolom pemain.
6. Terdapat *Spin Bottle* yang digunakan untuk pemilihan nama pemain secara acak dengan cara memutar botol sampai botol itu

berhenti dan ujung botol menunjuk pada nama peserta didik yang ditunjuk.

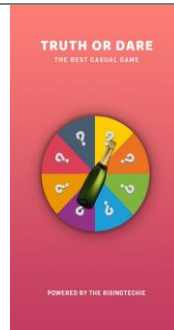
7. Peserta didik yang ditunjuk akan diberi pilihan *Truth or Dare*. Jika ia memilih *Truth* maka akan muncul pertanyaan acak yang telah diketik tadi dan harus segera dijawab dengan benar dalam waktu 60 detik. Jika dijawab benar maka akan mendapat 1 poin, jika salah tidak mendapatkan poin.
8. Jika jawaban salah, peserta lainnya mengevaluasi dengan cara menjawab jawaban yang benar.
9. Permainan ini diulang berkali-kali dengan kesepakatan bersama guru.
10. Hasil akhir poin terlihat dari Results yang menyatakan siapayang mendapat skor tinggi akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Seni Budaya.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan disini dijelaskan bagaimana peserta didik dapat menggunakan aplikasi *game Truth or Dare* dengan benar dan sportif serta dapat berkreasi mengembangkan pertanyaan-pertanyaan seputar alat musik tradisional yang didasari oleh kompetensi dasar mata pelajaran Seni Budaya SMA.

No.	Penjelasan	Tahap Pengoperasian <i>Game Truth or Dare</i>
1.	Mengunduh/download aplikasi <i>Game Truth or Dare</i> yang sesuai dengan gambar/logo ini pada <i>google playstore/apstore</i> .	

- 
2. Halaman utama saat membuka aplikasi.

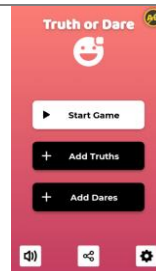


- 
3. Menu utama untuk mengatur game.

**Start Game** untuk memulai permainan.

+ **Add Truths** untuk membuat atau menambahkan beberapa pertanyaan

+ **Add Dares** untuk membuat atau menambahkan beberapa tantangan praktik.

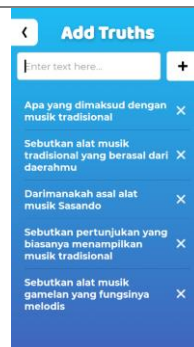


- 
4. Macam-macam pertanyaan pada kolom *Truths* bisa dikembangkan sesuai dengan materi.

**Enter text here ... +**

Untuk mengetik pertanyaan.

Jika pertanyaan ingin dihilangkan maka klik tanda silang yang ada di samping pertanyaan.

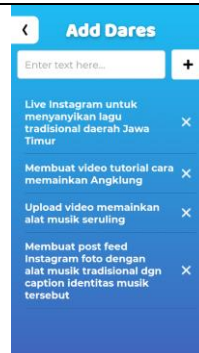


- 
5. Macam-macam perintah pada kolom Dares bisa dikembangkan sesuai dengan materi.

Enter text here ... +

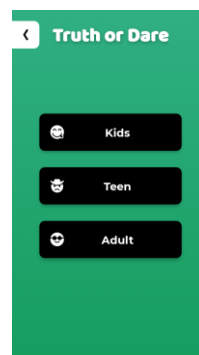
Untuk mengetik perintah tantangan.

Jika perintah ingin dihilangkan maka klik tanda silang yang ada di samping perintah.



6. Setelah mengatur Truths dan Dares, maka dilanjutkan Start Game dan penentuan kategori tingkat usia pemain.

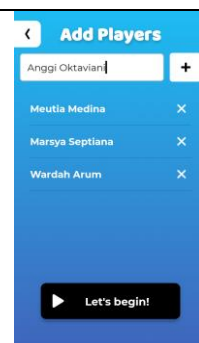
Pemain merupakan peserta didik yang termasuk kategori teen atau remaja karena usianya dibawah 18 tahun sesuai ketentuan dari game tersebut.



- 
7. Add Players untuk menambahkan nama-nama anggota tiap kelompok.

Let's begin!

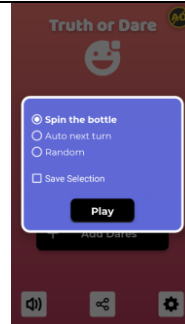
Untuk memulai game.



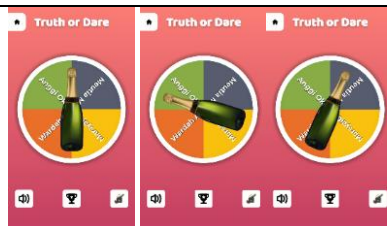
- 
8. Beberapa pilihan untuk mengatur acak siapa yang mendapat giliran bermain.

Spin the bottle

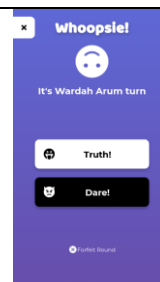
Untuk mengacak pemain dengan cara memutar botol hingga ujung botol berhenti tepat di nama sasaran.



- 
9. Pemutaran botol sampai berhenti menunjukkan giliran pemain.



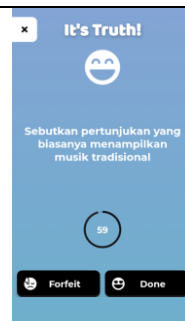
- 
10. Salah seorang telah dipilih dan mendapat penawaran Truth or Dare.



- 
11. Pemilihan Truth akan muncul pertanyaan secara acak dan harus segera dijawab oleh pemain yang telah terpilih dalam waktu 60 detik.

Forfeit untuk jika pemain menyerah atau salah menjawab

Done untuk jika pemain telah menjawab dengan benar.



---

**Permainan diulang dengan spin bottle untuk menentukan pemain selanjutnya dan penawaran selanjutnya. Jika dijawab atau dilakukan benar maka mendapat 1 poin pada Results, jika salah tidak mendapat poin**

---



- 
12. Pemilihan *Dare* akan muncul tantangan secara acak dan harus segera dilakukan oleh pemain yang telah terpilih dalam waktu 60 detik.



**Forfeit** untuk jika pemain menyerah atau salah

**Done** untuk jika pemain telah melakukan dengan benar.

---

**Permainan dilakukan berulang-ulang sesuai dengan kesepakatan.**

- 
13. Contoh *Results* sementara atau pin yang telah dikumpulkan.



**Play Again**

Untuk memulai permainan lagi

---

Kesepakatan permainan saling dikembangkan antara guru dan siswa.

#### **4. Tahap Implementation (Penerapan)**

Penerapan pembelajaran bermain game *Truth or Dare* ini dilakukan di tingkat pendidikan SMA, dengan membagi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Pemberian materi dilakukan oleh guru kepada peserta didik sebagai stimulus awal atau sebagai model menjawab pertanyaan dan tantangan *Truth or Dare*. Hasil *Results* memberitahukan tentang sejauh mana kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam memahami dan melakukannya serta menilai sejauh mana penerapan pemahaman materi ini bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Penerapan permainan game *Truth or Dare* ini dapat

juga dilakukan tidak pada jam pelajaran berlangsung melainkan dapat dilakukan di waktu senggang lainnya guna mengasah kemampuan lebih jauh lagi.

### **5. Tahap Evaluate (Evaluasi)**

Evaluasi formatif yang dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan aplikasi *Game Truth or Dare* dari sisi peserta didik adalah kurangnya pemahaman atau ketelitian materi yang disediakan pada aspek *Truth* sehingga dalam waktu yang singkat, tidak bisa menjawab dengan benar, demikian pula dalam aspek *Dare*. Kemudian pemilihan tawaran *Truth or Dare* membuat timpang karena peserta didik tidak memilih keduanya secara seimbang karena pemilihan acak dari *spin bottle* sehingga dapat diberikan solusi kepada pemain yang belum dapat giliran sama sekali. Perlunya ditentukan kesepakatan bermain secara kompak baik dalam segi jumlah pertanyaan dan perintah serta berapa kali putaran sehingga tidak ada lagi kasus tidak sportif.

Evaluasi sumatif pada kegiatan ini adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan ketercapaian proses belajar terlaksana. Peserta didik terlihat antusias dan senang karena dalam kegiatan bermain *game* ini, juga terjadi proses belajar di dalamnya. Peserta didik juga dapat memahami materi alat musik tradisional tidak hanya melalui buku tetapi melalui *game*. Kegiatan ini mengkolaborasikan tujuan pembelajaran alat musik tradisional yang utamanya sebagai proses pelestarian kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia dikaitkan penggunaannya melalui alat teknologi berwujud *smartphone* yang tidak asing di kalangan anak muda. Secara keseluruhan, peserta didik termotivasi dengan adanya proses pembelajaran yang unik dan menambah pengalaman untuk memperluas wawasan seni dan teknologi.

Pada evaluasi ini dilakukan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian adalah kegiatan mengambil keputusan untuk menentukan sesuatu berdasarkan kriteria baik buruk dan bersifat kualitatif atau pernyataan naratif dalam bentuk kata-kata serta dapat berupa nilai (berupa angka). Jika

pembelajaran dilakukan dengan mempersiapkan 5 pertanyaan (*Truth*) dan 5 tantangan (*Dare*) maka dihasilkan 10 poin. Kelompok dibagi menjadi 4 kelompok. Tiap anggota harus menjawab 5 pertanyaan dan 5 tantangan dengan benar maka poin yang didapat adalah 10 dikali 10 untuk mendapatkan nilai maksimal 100. Indikator pencapaian nilai 81-100 mendapat nilai kualitatif sangat memuaskan dan nilai kuantitatif 5. Nilai 61-80 mendapat nilai kualitatif memuaskan dan nilai kuantitatif 4. Nilai 41-60 mendapat nilai kualitatif baik dan nilai kuantitatif 3. Nilai 21-40 mendapat nilai kualitatif cukup dan nilai kuantitatif 2. Nilai 0-20 mendapat nilai kualitatif kurang baik dan nilai kuantitatif 1. Indikator pencapaian ini dilakukan pada uji pengetahuan di tes *Truth* dan uji keterampilan di tes *Dare*, kemudian diambil rerata untuk nilai keseluruhan kompetensi.

## **KESIMPULAN**

Simpulan hasil perencanaan penelitian pengembangan ini adalah melalui model pembelajaran ADDIE di kelas X SMA dapat menjadi tatanan pembelajaran yang sistematis dengan panduan *analyze, desain, development, implementation, dan evaluate*. Siswa mendapat pengalaman baru dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan musik dengan cara memanfaatkan teknologi *gadget*. Melalui *Game Truth or Dare*, siswa mampu memahami pengetahuan musik dengan cara menjawab pertanyaan di kategori *Truth* secara bergantian dengan siswa lainnya. Siswa juga mampu melakukan praktik musik pada kategori *Dare*. Pertanyaan dan tantangan yang sudah disusun oleh guru dapat dilakukan secara bergantian dan acak hingga menghasilkan score yang harus dicapai. Melalui hasil score yang didapat, siswa akan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan stimulus analisis materi musik, dan perencanaan yang harus disiapkan, kemudian pelaksanaan dengan tatanan yang telah disusun terstruktur, tahap terakhirnya siswa dan guru melakukan evaluasi keseluruhan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Berbasis ADDIE Model. *Education Jurnal*, 3(1), 35–43.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Puspasari, R. dan S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Jurnal of Maldives*, 3(1), 137–152.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M Atwi & Zuhairi, A. (2004). *Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26.
- Wajdi, M. B. N. (2017). Pendidikan Ideal Menurut Ibnu Khaldun Dalam Muqaddimah. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 1, 1.