

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS IV
SD NEGERI 033911 BELANG MALUM**

Yohana Sri Yekti B Manalu¹, Naeklan Simbolon²

^{1,2}Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: yohanamanali1302@gmail.com

Abstract: The Effect of Truth or Dare Game Media on Student Learning Outcomes in Theme 6 Sub-theme 2 Class IV SDN.033911 Belang Malum. The purpose of this research was to see whether there was any influence of the TOD game media on the learning outcomes of fourth grade students, precisely in the material theme 6, sub- theme 2. The type of research was quantitative experimental method of quasi-experimental design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The entire class IV of SDN No.033911 Belang Malum totaling 44 students was determined as the population. Using a saturated sampling technique, there were 22 students in class IVA (Experiment) and 22 students in class IVB (control). Data was collected through multiple choice tests. The average pretest of the experiment was 52.95 and the posttest was 83.64 and the control class was 49.32 and the posttest was 67.73. The hypothesis test obtained $t_{(count)} > t_{table}$, namely $6.097 > 2.0189$ means that there is an influence between TOD game media and increased learning outcomes precisely in Theme 6 Sub-theme 2 Learning 3 and 4 Class IV SDN No.033911 Belang Malum.

Keyword: Learning Outcomes, Truth or Dare Game Media, Thematic Learning

Abstrak: Pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 6 Subtema 2 Kelas IV SDN.033911 Belang Malum. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh media permainan TOD terhadap hasil belajar siswa kelas IV tepatnya pada materi tema 6 subtema 2. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan metode eksperimen semu desain eksperimen berupa Nonequivalent Control Group Design. Seluruh kelas IV SDN No.033911 Belang Malum yang berjumlah 44 siswa ditetapkan sebagai populasi. Dengan menggunakan teknik sampling jenuh, terdapat 22 siswa di kelas IVA (Eksperimen) dan 22 siswa di kelas IVB (kontrol). Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda. Rata-rata pretest eksperimen 52,95 dan posttest 83,64 dan kelas kontrol pretest 49,32 dan posttest 67,73. Uji hipotesis diperoleh $t_{(hitung)} > t_{tabel}$ yaitu $6,097 > 2,0189$ artinya ada pengaruh antara media permainan TOD terhadap peningkatan hasil belajar tepatnya pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas IV SDN No.033911 Belang Malum.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Permainan *Truth or Dare*, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Media pembelajaran ialah semua benda yang dimanfaatkan guru agar siswa menerima pelajaran dengan baik (Fikri & Madona, 2018, h. 9). Menurut Simbolon, dkk. (2021) mendefinisikan “Media pembelajaran yaitu alat bantu, alat peraga, dan sumber belajar untuk merangsang minat, pikiran, dan perasaan

siswa”. Media Pembelajaran diartikan sebagai alat bantu untuk mendorong semangat dan menarik kemauan siswa untuk belajar (Rosmana, dkk., 2023). Media pembelajaran dimanfaatkan seorang pendidik untuk membantu kelancaran kegiatan pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran. Proses belajar mengajar akan semakin bermanfaat, bernilai positif, lebih

Diterima pada : 05 Mei 2023; Disetujui pada : 25 Juni 2023; Dipublikasi pada : 26 Juni 2023

kondusif, adanya umpan balik, dan mendapatkan hasil yang memuaskan setelah menerapkan media pembelajaran (Umami, dkk., 2021).

Penerapan media pembelajaran di kelas, dilakukan demi tercapainya tujuan yang sudah disusun pendidik. Contohnya, siswa akan belajar tentang Rangka Manusia, maka guru dapat menggunakan media torso, media gambar, ataupun video yang menjelaskan tentang materi tersebut. Seorang guru perlu mengetahui gaya belajar dan kemampuan peserta didiknya untuk dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang harganya mahal dan canggih belum tentu lebih bagus daripada media pembelajaran yang sederhana. Semahal dan secanggih apapun media pembelajaran, jika guru tidak mampu mengimplementasikan maka media tersebut tidak akan bermanfaat. Sebaliknya, media pembelajaran yang sederhana akan bermanfaat jika guru mampu menggunakannya dengan baik (Marlina, dkk., 2021, h. 16). Jadi, sebelum menggunakan media pembelajaran, guru harus benar-benar memahami cara mengimplementasikan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperbaiki kualitas pembelajaran. Contohnya, nilai ulangan harian siswa dimateri rangka manusia kelas V SD yaitu 70% siswa tidak lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) karena guru tidak menggunakan media saat mengajarkan materi tersebut. Solusinya guru dapat mengajarkan kembali materi tersebut dengan hal baru yaitu mengimplementasikan media yang menarik yang dicocokkan dengan gaya belajar siswa dan materi pelajaran. Jika guru merasa media pembelajaran yang digunakan belum maksimal mencapai

tujuan pembelajaran, maka untuk pembelajaran selanjutnya dapat menggunakan media pembelajaran lain yang lebih tepat (Ramli, 2012, h. 3).

Peneliti melaksanakan observasi di kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum ditanggal 14-15 Oktober 2022. Terlihat dalam kegiatan pendahuluan, guru tidak menerapkan *ice breaking*, tidak menyampaikan tujuan dari pembelajaran, dan tidak mendorong siswa untuk semangat belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran, pendidik menggunakan metode ceramah yaitu hanya menjelaskan dan memberi tugas kepada siswa, tidak memakai media, guru tidak pernah menerapkan media permainan seperti *Truth or Dare*. Diakhir pembelajaran, siswa tidak didorong untuk memberikan kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari, melainkan langsung memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Guru tidak memberi penguatan ataupun reward kepada siswa.

Permasalahan di atas mengakibatkan suasana kegiatan pembelajaran ribut dan membosankan. Keaktifan dan semangat belajar peserta didik kelas IV masih sangat kurang, yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Didukung dengan nilai ulangan harian pada tema 6 subtema 2 kelas IV T.A 2021/2022 dikategorikan rendah dengan KKM 69 yaitu untuk kelas IVA, hanya 6 siswa (27,3%) yang tuntas/memenuhi KKM dan 16 siswa (72,7%) tidak tuntas. Untuk kelas IV B, hanya 5 siswa (22,7%) yang tuntas/memenuhi KKM dan 17 siswa (77,3%) tidak tuntas. Rendahnya nilai ulangan harian kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum di Tema 6 Subtema 2 disebabkan guru selalu mengaplikasikan metode ceramah, jarang menggunakan media, dan guru belum pernah menggunakan media permainan seperti *Truth or Dare* saat pembelajaran.

Diterima pada : 05 Mei 2023; **Disetujui pada** : 25 Juni 2023; **Dipublikasi pada** : 26 Juni 2023

Jika masalah di atas tidak segera diatasi, maka semangat siswa untuk belajar akan terus berkurang yang mengakibatkan hasil belajarnya tetap rendah.

Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri individu baik dari tingkat pemahaman, kemampuan, dan sikapnya setelah menjalani proses belajar (Hasanuddin, 2019, h. 45). Menurut Setiawan (2017, h. 10–14) menerangkan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal, menyangkut tiga komponen yaitu jasmani mencakup kebugaran dan kelainan fisik; psikologis meliputi kecerdasan, tingkat perhatian, ketertarikan, talenta, keinginan, dan persiapan yang matang; dan lelah seperti stres, emosi, pasrah. Faktor eksternal menyangkut orangtua, guru (metode mengajar), dan masyarakat. Pendapat Setiawan menjelaskan, jika seorang guru selalu menggunakan metode mengajar yang membosankan seperti metode ceramah, akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga, guru harus terus belajar untuk menerapkan metode-metode mengajar yang menyenangkan, agar peserta didik semangat untuk belajar dan mendapat hasil yang luar biasa. Seorang guru dapat mengaplikasikan metode bermain menggunakan media pembelajaran.

Adapun solusi yang diberikan peneliti untuk menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa terkhusus materi tema 6 subtema 2 yaitu dengan mengaplikasikan media TOD di kelas. Media permainan TOD ialah media pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok melalui sistem belajar sambil bermain menggunakan kartu yakni Truth dan Dare (Utami, 2021, h. 7–8). Menurut Janah, dkk. (2019) menjelaskan “Permainan TOD diartikan sebagai media bermain dengan Kebenaran dan

Tantangan”. Penelitian oleh Tarigan & Saskia (2019) menjelaskan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diaplikasikannya media TOD. Penelitian yang sama dilaksanakan Priatmoko, dkk. (2008), menyimpulkan media permainan TOD berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Adapun urutan pelaksanaan media permainan TOD adalah: (1) Tahap awal, siswa dibagi 6 kelompok dan dijelaskan aturan dalam memainkannya; (2) tahap pelaksanaan, terlebih dahulu dimainkan oleh kelompok satu dan diberi waktu untuk melempar koin, ambil kartu sesuai dengan sisi koin. Perwakilan kelompok lain membacakan pertanyaan pada kartu. Kelompok 1 diberi waktu 90 detik untuk menyelesaikan pertanyaan, jawaban benar nilai 100, jawaban salah maka dilempar ke grup selanjutnya; (3) tahap penutup, guru memberikan hadiah pada kelompok pemenang.

Menurut Utami (2021, h. 8–11) menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan media Permainan *Truth or Dare* didalam pembelajaran yaitu kelebihanannya membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif, suasana lebih kompetitif, media mudah dibawa, tidak sulit menerapkan media ini, cocok diterapkan untuk kelompok besar atau kecil, siswa aktif di kelas, tidak perlu alat khusus. Sedangkan kekurangannya isi dalam kartu belum tentu sepenuhnya mampu mengukur pemahaman siswa, butuh keahlian dalam mengatur waktu, akan menimbulkan keributan ketika guru tidak mampu mengelola kelas.

Menurut Rahayu & Martina (2019) menjelaskan adapun kelebihan media TOD yaitu memudahkan peserta didik mempelajari materi yang memerlukan ingatan yang kuat, kekurangannya yaitu membutuhkan

waktu yang banyak untuk pelaksanaannya dan suasana kelas sedikit ramai.

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang mendorong keaktifan dan kreativitas siswa untuk memperoleh pengalaman nyata dari tema yang dipelajari (Faisal & Lova, 2019, h. 23). Pembelajaran tematik berfokus pada kebutuhan siswa, memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang sesungguhnya, tidak terlihat pemisahan mata pelajaran, memaknai konsep dari berbagai sudut mata pelajaran, dan menerapkan prinsip belajar dengan sukacita (Rusman, 2017, h. 258–259).

Berdasarkan uraian di atas, prinsip belajar dengan sukacita sangat cocok dengan media permainan TOD. Penerapan media TOD membantu siswa untuk lebih aktif, mendorong semangat siswa untuk belajar, kelas menjadi menyenangkan, siswa memperoleh umpan balik, pengalaman nyata, siswa dapat berinteraksi atau lebih kompak satu sama lain, memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memaknai materi pelajaran, meningkatkan minat siswa untuk belajar sendiri atau berkelompok, serta meningkatkan hasil belajarnya.

METODE

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 033911 Belang Malum, Kecamatan Sidikalang, Kabupaten Dairi. Penelitian ini adalah kuantitatif metode eksperimen. Peneliti mengaplikasikan Ekperimental semu bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut gambaran desain penelitiannya:

Tabel 1. Bentuk Desain Nonequivalent Control Group

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber : Sugiyono (2019, h. 79)

Keterangan:

O_2 : Nilai Posttest kelas eksperimen (setelah diberi treatment)

O_3 : Nilai Pretest kelas kontrol

O_4 : Nilai Posttest kelas kontrol

X_1 : Pembelajaran tematik menggunakan media permainan *Truth or Dare*

Peneliti memutuskan menggunakan seluruh siswa kelas IV SD Belang Malum sebagai populasi serta mengaplikasikan sampling jenuh dalam menarik sampel.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	IV A	22 Siswa
2	Kontrol	IV B	22 Siswa
Total			44 Siswa

Teknik mendapatkan data diaplikasikan dengan dokumentasi dan tes tertulis seperti Pretest serta Posttest. Pretest diberikan diawal serta Posttest diberikan setelah diberi treatment. Namun, terlebih dahulu sudah dilakukan uji instrumen soal. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Menurut Sugiyono (2019, h. 147) berpendapat statistik deskriptif artinya analisis yang mendeskripsikan data-data yang sudah terkumpul tanpa menarik kesimpulan, sedangkan statistik inferensial bertujuan untuk menguji hipotesis dan menyimpulkan. Pengambilan keputusan untuk hipotesis yakni:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest diberikan pada awal penelitian yang bertujuan untuk melihat hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut data *Pretest* kelas eksperimen dan kontrol:

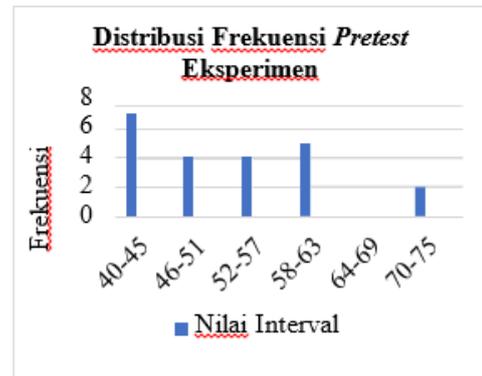
Tabel 3. Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	40	3	1	25	2
2	45	4	2	35	2
3	50	4	3	45	4
4	55	4	4	50	4
5	60	5	5	55	5
6	70	1	6	60	4
7	75	1	7	70	1
Jumlah	1165	22	Jumlah	1085	22
Rata-rata	52,95		Rata-rata	49,32	

Tabel di atas menampilkan rata-rata *Pretest* eksperimen yaitu 52,95. Data tersebut masih sangat rendah, karena dari 22 siswa hanya 2 orang yang lulus KKM yakni ≥ 69 dan 20 orang tidak lulus. Rata-rata *Pretest* kontrol yaitu 49,32 hanya 1 orang yang lulus dan 21 orang tidak lulus. Berikut tabel dan grafik frekuensi *pretest* eksperimen:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nilai Interval	Frekuensi
1	40-45	7
2	46-51	4
3	52-57	4
4	58-63	5
5	64-69	0
6	70-75	2
Jumlah Siswa		22

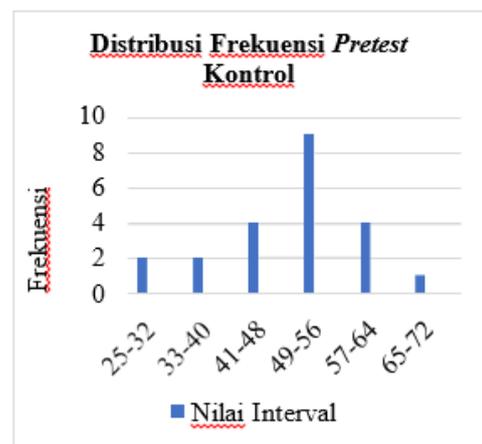


Gambar 1. Distribusi Frekuensi *Pretest* Eksperimen

Ditampilkan distribusi frekuensi *Pretest* kontrol beserta grafiknya:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nilai Interval	Frekuensi
1	25-32	2
2	33-40	2
3	41-48	4
4	49-56	9
5	57-64	4
6	65-72	1
Jumlah Siswa		22



Gambar 2. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kontrol

Berikut hasil pengujian normalitas dengan uji Shapiro-Wilk:

Tabel 6. Output Tabel Uji Normalitas Nilai *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	.134	22	.200*	.935	22	.158
<i>Pretest Kelas Kontrol</i>	.170	22	.097	.924	22	.090

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Output SPSS (2023)*

Terlihat dari tabel, nilai Sig Shapiro- Wilk eksperimen 0,158 dan Sig kontrol 0,90. Dapat disimpulkan nilai Sig Shapiro- Wilk > 0,05. Jadi, data *Pretest* normal.

Ditunjukkan output hasil homogenitas *Pretest* uji Levena:

Tabel 7. Output Tabel Uji Homogenitas Nilai *Pretest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Hasil Belajar Pretest</i>	Based on Mean	.329	1	42	.569
	Based on Median	.216	1	42	.645
	Based on Median and with adjusted df	.216	1	38.059	.645
	Based on trimmed mean	.283	1	42	.597

Tabel 7 menampilkan terhitung nilai Levena Statistic sebesar 0,329 dengan nilai Sig 0,569. Dapat disimpulkan nilai Sig 0,569 > 0,05 (α) maka nilai *Pretest* siswa dikedua kelas mempunyai varian yang sama atau homogen eksperimen dan kontrol, dilakukan dengan uji t dengan hasil berikut:

Tabel 8. Perhitungan Uji t Data *Pretest*

No	Data	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	52,95	1,182	2,0189	<i>Kemampuan awal siswa sama</i>
2	<i>Pretest Kelas Kontrol</i>	49,32			

Perhitungan di atas, diperoleh nilai t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 42$ yaitu t_{tabel} , dengan keputusan H_0 dapat diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,182 < 2,0189$ ditarik kesimpulan siswa baik di kelas IVA maupun kelas IVB memiliki tingkat kemampuan awal yang sama.

Diberi *treatment* media TOD di kelas IVA dan peneliti memberikan *treatment* konvensional di kelas IVB serta diberi *Posttest* diakhir. Berikut hasil *Posttest*:

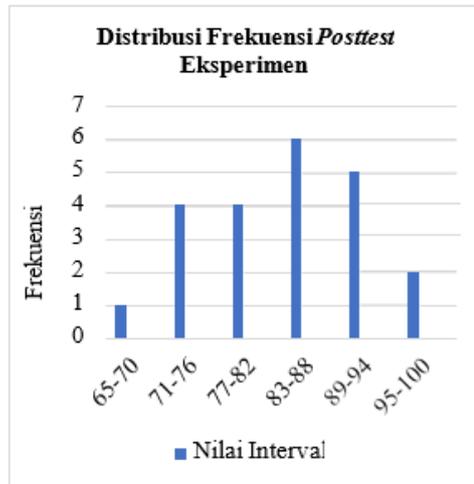
Tabel 9. Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	65	1	1	50	1
2	75	4	2	55	2
3	80	4	3	60	2
4	85	6	4	65	7
5	90	5	5	70	5
6	95	1	6	75	1
7	100	1	7	80	3
				90	1
Jumlah	1840	22	Jumlah	1490	22
Rata-rata	83,64		Rata-rata	67,73	

Terlihat dari tabel, rata *Posttest* eksperimen yaitu 83,64 serta kelas kontrol yaitu 67,73. Ditampilkan distribusi frekuensi *Posttest* eksperimen beserta grafiknya:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nilai Interval	Frekuensi
1	65-70	1
2	71-76	4
3	77-82	4
4	83-88	6
5	89-94	5
6	95-100	2
Jumlah Siswa		22

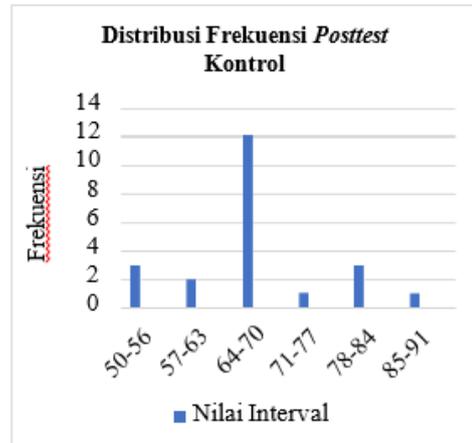


Gambar 3. Distribusi Frekuensi *Posttest* Eksperimen

Berikut distribusi frekuensi *Posttest* kelas Kontrol beserta grafiknya:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nilai Interval	Frekuensi
1	50-56	3
2	57-63	2
3	64-70	12
4	71-77	1
5	78-84	3
6	85-91	1
Jumlah Siswa		22



Gambar 4. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kontrol

Berikut hasil uji normalitas dan homogenitas data *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 12. Output Tabel Uji Normalitas Nilai *Posttest*

		Tests of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar <i>Posttest</i>	Eksperimen	.159	22	.151	.958	22	.454
	Kontrol	.177	22	.072	.952	22	.347

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS (2023)

Tabel di atas menampilkan nilai *Posttest* kelas eksperimen Shapiro-Wilk dengan Sig 0,454 dan nilai *Posttest* kelas kontrol Shapiro-Wilk dengan Sig 0,347. Dapat disimpulkan nilai Sig Shapiro-Wilk > nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 13. Output Tabel Uji Homogenitas Nilai *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Posttest	Based on Mean	.315	1	42	.578
	Based on Median	.245	1	42	.623
	Based on Median and with adjusted df	.245	1	39.461	.623
	Based on trimmed mean	.310	1	42	.581

Tabel 2.12 menampilkan nilai Levene Statistic sebesar 0,315 dengan nilai Sig 0,578. Dapat disimpulkan nilai Sig 0,578 > $\alpha = 0,05$ maka hasil belajar *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol homogen.

Hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, sehingga dilakukan uji t dengan uji *independent sample t test*. Berikut hasil uji t *Posttest* siswa:

Tabel 14. Hasil Uji Independent Sample t Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0,315	0,578	6,097	42	0,000	15,909	2,609	10,643	21,175
	Equal variances not assumed			6,097	40,852	0,000	15,909	2,609	10,639	21,179

Tabel tersebut memperlihatkan $t_{hitung} = 6,097$. Adapun nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 42$ yaitu 2,0189. Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,097 > 2,0189$, maka H_a terima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media permainan TOD dengan

hasil belajar siswa materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 kelas IV SDN No.033911 Belang Malum. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Tarigan & Saskia (2019) menjelaskan ada pengaruh media TOD dengan hasil belajar terkhusus materi Penjumlahan Pecahan. Hasil yang sama juga didapatkan oleh Indayanti, dkk. (2013) yakni ada peningkatan hasil belajar setelah diaplikasikannya media TOD. Hardianti (2022), diperoleh hasil z hitung > z tabel ($3,156 > 1,64$), kesimpulannya ada pengaruh media TOD dengan hasil belajar.

Hasil penelitian menyampaikan media TOD sangat bagus diterapkan saat pembelajaran di kelas. Diterapkannya media TOD di kelas mendorong siswa kelas IVA sangat antusias, senang belajar, lebih mudah memahami materi pelajaran, berlomba- lomba agar dapat memenangkan permainan dan memperoleh hadiah, sehingga pebelajar yang diaplikasikan media TOD memiliki rata-rata lebih tinggi dibanding siswa yang belajar secara konvensional. Rata *Posttest* eksperimen yakni 83,64 dan kontrol yakni 67,73 selisihnya 15,91. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu jumlah subjek penelitiannya hanya 44 siswa, tentunya masih kurang untuk mendapatkan data yang akurat. Penelitian ini dibatasi pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 saja, hanya menggunakan variabel X media TOD dan variabel Y hasil belajar, padahal banyak hal-hal lain yang juga memberi dampak untuk hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menampilkan mean *Pretest* kelas pembanding adalah

Diterima pada : 05 Mei 2023; Disetujui pada : 25 Juni 2023; Dipublikasi pada : 26 Juni 2023

49,32 dan mean Posttest 67,73. Adapun *mean Pretest* eksperimen yakni 52,95 serta *mean Posttest* 83,64. Hasil uji hipotesis berbantuan SPSS 25 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,097 > 2,0189$ bermakna ada pengaruh media permainan *Truth or Dare* untuk peningkatan hasil belajar siswa materi tema 6 subtema 2 kelas IV SD Negeri 033911 Belang Malum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini, baik dari segi materi, doa, dan dukungan yang sangat bermanfaat bagi peneliti

DAFTAR RUJUKAN

- Faisal, & Lova, S. M. (2019). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Padang: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hardianti, Anwar, M., & Syahrir, M. (2022). Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang. *ChemEdu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3(2), 38–47.
- Hasanuddin, H. M. I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Indayanti, E. N., Dyah Astriani, & Supriyono. (2013). Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA*, 4(2), 1–4.
- Janah, N., Anindyarini, A., & Wijayanti, K. D. (2019). Penerapan Metode Perlombaan Tim dengan Media Permainan Kebenaran dan Tantangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menelaah Teks Eksposisi pada Siswa SMA. *Paedagogia*, 22(2), 124–135.
- Marlina, Wahab, A., Susidamayi, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2008). Pengaruh Media Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1), 230–235.
- Rahayu, W., & Martina. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 279–283.

- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Halimah, N. F., Salsabila, Ri. A., & Rohimah, R. (2023). Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal on Education*, 5(2), 2796–2800.
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia Redaksi.
- Simbolon, N., Suartama, I. ., & Mahadewi, L. P. . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 2(1), 84–95.
- Umami, I., Hasanah, U., Kisno, Wati, T. P., Kurniawati, I., Rahayu, A., Nurjanah, A., Hasanah, N., & Cholifah, C. (2021). *Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi dalam Pengembangan Kreativitas dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Metro: CV. Pena Persada Redaksi.
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

Diterima pada : 05 Mei 2023; Disetujui pada : 25 Juni 2023; Dipublikasi pada : 26 Juni 2023