

## KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Shofiya Nur Haliza<sup>1</sup>, Su'ad<sup>2</sup>, Diana Ermawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Surel: [shofiyahaliza25@gmail.com](mailto:shofiyahaliza25@gmail.com)

**Abstract:** The lack of student focus in the science and science learning process for class IV SDN Jetak was the driving force for researchers to conduct research. Teachers still teach things in a boring way, they get sleepy easily, the classroom environment is less supportive for learning, and there are no learning resources such as learning media. The aim of this research is to find out whether Truth Or Dare media is effective in improving students' cognitive learning outcomes. In class IV of SDN Jetak, quantitative research will be carried out for this project. used a single group pretest-posttest design, which is a quasi-experimental methodology. Test and observation methods are examples of data collection methods. The N-Gain test is used in the data analysis method. The results of this research show that the N-Gain test using Truth Or Dare media produces high results, namely 0.59. Thus, it can be said that teaching science and science concepts through the use of Truth Or Dare media is effective in improving students' cognitive learning outcomes. Based on research findings, the use of Truth Or Dare media has proven to be effective on students' cognitive learning outcomes in class IV science and science learning at SDN Jetak.

**Keyword:** Truth Or Dare Media, Cognitive Learning Outcomes

**Abstrak:** Kurangnya fokus siswa dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jetak menjadi pendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Guru masih mengajarkan sesuatu dengan cara yang membosankan, mudah mengantuk, lingkungan kelas kurang mendukung pembelajaran, dan tidak adanya sumber belajar seperti media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *Truth Or Dare* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Di kelas IV SDN Jetak akan dilakukan penelitian kuantitatif, untuk penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* yang merupakan metodologi kuasi eksperimental. Metode tes dan observasi merupakan contoh metode pengumpulan data. Uji N-Gain digunakan dalam metode analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji N-Gain dengan menggunakan media Truth Or Dare menghasilkan hasil yang sedang yaitu 0,59. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengajaran IPA dan konsep IPA melalui penggunaan media Truth Or Dare efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Truth Or Dare terbukti efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA kelas IV dan pembelajaran IPA di SDN Jetak.

**Kata Kunci:** Media Truth Or Dare, Hasil Belajar Kognitif

### PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 disempurnakan dengan kurikulum merdeka yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Menurut Kemendikbud

Ristek, terdapat berbagai modifikasi disiplin ilmu dalam kurikulum mandiri. Secara spesifik terdapat dua perubahan yaitu mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi mata pelajaran IPA, dan mata pelajaran seni menjadi mata pelajaran keterampilan. Nadiem Makarim termotivasi menciptakan

Diterima pada : 02 April 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

lingkungan belajar yang menyenangkan dan kreatif tanpa memberikan tekanan yang tidak semestinya pada guru atau siswa untuk memenuhi persyaratan penyelesaian yang ketat atau memperoleh nilai yang baik (Marisa, 2021).

Pendidikan menjadi salah satu fokus penting dalam perkembangan (Annisa et al, 2023). Melalui pengajaran dan pelatihan, pendidikan adalah tindakan mengubah perilaku atau sikap seseorang agar menjadi dewasa. Keberhasilan pengembangan diri siswa ditentukan beberapa faktor diantaranya faktor guru dalam pembelajaran, termasuk kurikulum yang digunakan sekolah dan cara guru menerapkan pembelajaran, mempengaruhi kemampuan anak untuk mengembangkan diri semaksimal mungkin (Maskur et al, 2021). Menurut (Subiyanti et al, 2020), pendidikan merupakan senjata sekaligus instrumen kebangkitan dan kemajuan bangsa.

Berdasarkan kegiatan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SD, pada Senin 16 Oktober 2023, dalam proses pembelajaran di kelas jarang ataupun tidak pernah menggunakan model pembelajaran atau media permainan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah dan masih monoton dengan buku, seperti buku SD terpadu. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran, guru dalam menyampaikan pembelajaran masih monoton dengan buku. Mengakibatkan siswa mudah bosan dan merasa jenuh. Karena seringnya mereka mengalami kebosanan sepanjang proses pembelajaran akibat banyaknya materi pembelajaran IPAS, siswa kesulitan memahami topik tersebut. Akibatnya,

nilai hasil belajar kognitif siswa rendah. Pendidikan pada masa sekarang cenderung mengharuskan pendidik lebih kreatif serta inovatif dalam prose pembelajaran (Sofiannida et al, 2018). Saat ini, guru diharuskan bisa menciptakan pembelajaran dikelas dengan menyenangkan dan tidak monoton dengan buku.

Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri, pembelajaran harus memanfaatkan semaksimal mungkin kemampuannya dalam mendapatkan informasi materi (Ermawati et al, 2023). Siswa akan memahami materi yang dipelajari dengan mudah selama menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa ditentukan dengan media permainan yang digunakan oleh guru. Menurut Soetojo, permainan merupakan media pembelajaran yang mempunyai kelebihan seperti pembelajaran yang menjadi menarik, menghibur, dan menyenangkan (Astuti et al, 2022). Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media permainan di dalam kelas. Melibatkan materi pendidikan dapat mendorong siswa untuk menambah semangat belajar sehingga mereka bisa memahami isinya dengan lebih mudah (Sujarwo et al, 2023). Menurut pendapat (Ermawati & Zuliana, 2020) bahwa "*Learning to solve problems involves not only concentrating on the end product, but also giving priority to the method and approach used to solve the problem*" menjelaskan bahwa masalah pembelajaran dalam pemecahan masalah tidak hanya fokus dalam hasil, namun mengutamakan proses dan strategi dalam memecahkan masalah tersebut. Dengan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang monoton dengan buku kurangnya motivasi belajar pada siswa, dengan

adanya media pembelajaran siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa menjadi semangat dalam belajar dikelas.

Guru dapat menggunakan berbagai macam media, termasuk media permainan *Truth Or Dare*, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Sekelompok pemain menggunakan dua kartu yang berbeda yaitu kartu tantangan dan kartu kebenaran, untuk memainkan permainan kebenaran atau tantangan. Kartu kebenaran menanyakan suatu pertanyaan yang dapat dijawab “Ya atau tidak”, tetapi kartu tantangan mengajukan suatu pertanyaan hanya dapat memiliki penjelasan atau pengertian dengan pembenaran. Motivasi, fokus, dan semangat belajar siswa semuanya dapat bangkit ketika mereka terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan (Amalia et al, 2022). Penggunaan media dapat sangat membantu guru dikelas dalam proses pembelajaran di sekolah, dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak mudah bosan (Zulfa et al, 2023). Menggunakan media dalam pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi, semangat dan hasil belajar siswa.

Proses kegiatan belajar yang menekankan pada pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan, hasil belajar kognitif memegang peranan penting. Agar proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, maka siswa harus mengalami perubahan-perubahan dalam prosesnya (Fauzi et al, 2023). Pentingnya hasil belajar kognitif sebagai hasil akhir yang sering dijadikan indikator keberhasilan siswa dan efektivitas dalam proses kegiatan belajar dikelas. Proses pembelajaran dilakukan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan

menggunakan berbagai teknik dan strategi (Utaminingsih et al, 2024).

Bagi siswa yang sebelumnya hasil belajar kognitifnya rendah, penggunaan model atau media permainan dalam proses kegiatan belajar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Memperoleh model atau media dapat membantu siswa mencapai hasil belajar kognitif yang lebih baik karena pada pembelajaran sebelumnya terasa membosankan dan tidak pernah menarik bagi siswa. dengan sebuah buku. Dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jetak yang beralamat di Desa Jetak Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari 2024 tahun ajaran 2023-2024 semester genap. Metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) digunakan dalam penelitian ini, dengan pendekatan kuantitatif. *One grup pretest-posttest design* merupakan desain penelitian dalam penelitian.

**Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design***

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Keterangan :		
O <sub>1</sub> : Pengukuran sebelum perlakuan ( <i>Pretest</i> )		
X : Perlakuan berupa Treatment		
O <sub>2</sub> : Pengukuran setelah perlakuan ( <i>Posttest</i> )		

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Jetak pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 22 siswa. Teknik observasi dan

tes digunakan dalam penelitian untuk pengumpulan data. Observasi dan soal tes digunakan dalam instrumen penelitian, soal tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Untuk memenuhi kriteria dalam penilaian peneliti juga menguji alat yang digunakan dalam penelitian.

Hasil belajar kognitif terhadap keefektifan penggunaan media *Truth Or Dare* yaitu data yang akan diolah dalam penelitian ini. Aplikasi *SPSS 29.0 for Windows* digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil dari penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai *pretest* dan nilai *posttest* digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Setelah dilakukannya uji validasi terhadap soal tes dan media yang digunakan, selanjutnya adalah proses pelaksanaan penelitian dan pengambilan data. Diawali dengan pengambilan data awal menggunakan *pretest*. Kemudian diberi perlakuan menggunakan media *Truth Or Dare*. Setelah diberikan perlakuan, kemudian yang terakhir diberikan *posttest*. Hasil dari nilai *posttest* untuk mengetahui kemampuan utama siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil dari nilai tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Keberhasilan dalam pendidikan adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik (Handayani et al, 2021).

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*, menunjukkan bahwa data awal, sampel yang digunakan sebanyak 22 siswa, dengan nilai standar deviasi sebesar 12,34, nilai varians sebesar 147,6, nilai minimal sebesar 15,00, nilai maksimal sebesar 60,00, dan

nilai rata sebesar 33, 86. Data akhir menunjukkan bahwa sampel yang digunakan sebanyak 22 siswa, dengan nilai standar deviasi sebesar 17,25, nilai varians sebesar 297,52, nilai minimal sebesar 35,00, nilai maksimal sebesar 100,00, dan nilai rata-rata sebesar 75,45.

Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk mengetahui normalitas dengan taraf sig. 0,05. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil belajar *pretest* mempunyai sig. 0.555 > 0.05. sedangkan *posttest* memiliki nilai 0.162 > 0.05, maka kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai sig 0.522 lebih besar dari 0.05 yang berarti bahwa variabel homogen.

Guna menjawab rumusan masalah, apakah terdapat keefektifan dalam penggunaan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS. Peneliti menggunakan uji n-gain dalam menguji hipotesis tersebut.

**Tabel 2. Hasil Uji N-gain Descriptive Statistics**

	N	Min imu m	Ma xim um	Me an	Std. Devia tion
Ngain	22	,27	1,0 0	,59 32	,1350 8
Valid N (listwis e)	22				

Berdasarkan hasil output SPSS, pada uji N-Gain hasil data menyatakan bahwa pada kolom mean menunjukkan 0.5932 yang artinya nilai tersebut dalam kategori sedang. Hasil dari uji menunjukkan bahwa penggunaan media

*Truth Or Dare* sangat efektif dalam meningkatkan hasil jawaban “Ya atau Tidak”, jika mendapatkan kartu *Dare* membutuhkan jawaban yang disertai dengan alasan atau pengertian. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tafonao, 2018) bahwa dalam bidang pendidikan, fungsi media dalam proses pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan. Segala sesuatu yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa termasuk pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dianggap sebagai media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk mengerti materi dan mengembangkan siswa dalam memecahkan permasalahan, serta menarik perhatian dan minat siswa (Ermawati, 2023).

Hasil belajar kognitif merupakan hasil yang dicapai siswa dan mencakup kemampuan berbasis pengetahuannya. Dalam proses pembelajaran hasil belajar sangat berperan penting untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Qorimah & Utama, 2022) yang menyebutkan bahwa selain berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dalam proses pembelajaran media pembelajaran mempunyai peranan yang cukup besar.

Penelitian ini dilakukan selama 1 minggu dengan 3 kali pertemuan dengan pertemuan pertama mengerjakan soal *pretest* dan pertemuan ketiga mengerjakan soal *posttest*. Hasil nilai *pretest* menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal yang ada. Siswa mengerjakan soal hanya yang dianggap mudah. Selanjutnya setelah diberikan soal *pretest* siswa diberikan perlakuan dari pertemuan hari pertama

sampai hari ketiga siswa diajari mengenai materi tentang Indonesiaku kaya budaya. Bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Truth Or Dare**

Dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung siswa diberikan mengenai gambar yang berhubungan dengan kebudayaan yang ada disekitar siswa, siswa mampu menebak gambar yang diberikan oleh guru, kemudian guru memberikan kartu siswa berhak memilih kartu antara kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Setelah diberikan perlakuan, pertemuan ketiga mengerjakan soal *posttest*, hasil *posttest* menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian pada siswa kelas IV SDN Jetak media *Truth Or Dare* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Terlihat bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, siswa kelas IV menjadi tertarik dan antusias dalam pembelajaran.

Melalui analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Truth Or Dare* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif

siswa, dengan adanya media *Truth Or Dare* siswa dapat terlibat aktif untuk berpikir, mengembangkan pengetahuannya, dapat memecahkan masalah dalam soal kartu tersebut, siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku kaya budaya. Dapat dilihat dari perhitungan Uji N-Gain dengan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* memperoleh hasil 0.5932 yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* dapat memberikan pengaruh terhadap siswa dalam memecahkan masalah IPAS pada materi Indonesiaku kaya budaya. Serta penggunaan media *Truth Or Dare* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jetak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2148-2155. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.685>
- Annisa, S. A., Ainy, F. N., Adelia, V. A., Istiqomah, I. A., & Ermawati, D. (2023). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 227-232. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/3499>
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330>
- Ermawati, D., Anisa, R. N., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh model discovery learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa): Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(2), 82-92. <https://journal.unimerz.com/index.php/kapasa/article/view/356>
- Ermawati, D., & Zuliana, E. (2020). Implementation of open-ended problems on mathematical problem-solving skill of elementary school students. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(2), 145-157. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/8798>
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan

- Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 189-196.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1538>
- Handayani, L., Madjdi, A. H., & Suad, S. (2021). Pengembangan model supervisi akademik berbasis rekan sejawat di SMP Negeri se-kecamatan bae Kabupaten Kudus. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 317-334.  
<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1319>
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era society 5.0. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66-78.  
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Maskur, M. M., Anwar, M. K., & Triana, T. T. (2021). Implementasi Pembelajaran blended learning di MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 12(2), 120-133.  
<http://dx.doi.org/10.31942/mgs.v12i2.5605>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.  
<https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Sofiannida, L., Utaminingsih, S., & Suad, S. (2018). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 83-90.  
<https://doi.org/10.24176/jino.v1i2.2845>
- Subiyanti, S., Murtono, M., & Suad, S. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 24-34.  
<https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4590>
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3203-3209.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8596>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utaminingsih, S., Setiadi, G., Suad, S., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Manajemen Hybrid Learning dan Fasilitas Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan*

*Pembelajaran*, 5(1), 327-336.  
<https://doi.org/10.62775/edukasi.a.v5i1.764>

Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap

Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509-514.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/17448>