

PENERAPAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SD NEGERI DURIAN TERUNG

¹Mawadda Suciyanti, ²Elya Rosalina, ³Armi Yuneti

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: mawadahsuciyanti@gmail.com , elyarosalina25@gmail.com ,
armiyuneti@gmail.com

Submitted: 2024-05-07	Published: 2024-06-18	DOI: LJSE/Prefix: 10.55526
Accepted: 2024-06-02		URL: https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung secara signifikan tuntas dengan menerapkan media kartu *Truth Or Dare*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pre-eksperimental dengan desain eksperimen *Pre-test* dan *Post-test*. Sampel diambil dari populasi yang hanya terdiri dari satu kelas, yaitu kelas IV, dengan jumlah 20 siswa, menjadikannya sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa 8 soal essay. Berdasarkan analisis *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan, terdapat ketuntasan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung setelah menerapkan media kartu *Truth or Dare*. Rata-rata kemampuan awal (*pre-test*) siswa sebesar 49,35 meningkat menjadi rata-rata kemampuan akhir (*post-test*) sebesar 70,30. Penelitian tentang penerapan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis statistik yang menolak hipotesis nol. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan media permainan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar yang lebih inovatif dan interaktif di masa depan.

Kata Kunci: Media Kartu, *Truth or Dare*, Hasil belajar, dan Matematika.

ABSTRACT

This study aims to determine the significantly complete mathematics learning outcomes of Grade IV students at SD Negeri Durian Terung by applying the Truth or Dare card media. The method used is a pre-experimental research method with a Pre-test and Post-test experimental design. The sample was taken from a population consisting of only one class, namely Grade IV, with a total of 20 students, making it a saturated sample. The research instrument consisted of 8 essay questions. Based on the analysis of the pre-test and post-test conducted, there was a significant improvement in the mathematics learning outcomes of Grade IV students at SD Negeri Durian Terung after applying the Truth or Dare card media. The average initial ability (pre-test) of the students was 49.35, which increased to an average final ability (post-test) of 70.30. The study on the application of Truth or Dare card media in mathematics learning in Grade IV at SD Negeri Durian Terung showed

significant results in improving student learning outcomes, as indicated by statistical analysis rejecting the null hypothesis. This demonstrates success in achieving learning objectives with game-based media in increasing motivation, student engagement, and understanding of mathematical concepts at the elementary school level, making it more innovative and interactive in the future.

Keywords: *Card Media, Truth or Dare, Learning Outcomes, Mathematics*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa berawal dari kemajuan dibidang pendidikan. Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rosdiana, 2015).

Kondisi pendidikan saat ini sangat berbeda dengan yang diharapkan. Hal ini dibuktikan oleh hasil studi *Program for International*

Student Assessment (PISA) tahun 2016, yang menyatakan bahwa peringkat pendidikan Indonesia berada pada urutan ke-69 dari 76 negara. Selain itu, hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2019 menunjukkan bahwa siswa Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 49 negara dalam hal prosedur ilmiah, membuat tujuan pendidikan nasional belum tercapai secara sempurna. Kualitas pendidikan juga masih sangat rendah. Salah satu penyebabnya adalah kualitas pembelajaran yang masih konvensional. Rendahnya kualitas pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah suasana pembelajaran yang membosankan. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika siswa terlibat langsung

dalam pembelajaran. Tidak hanya duduk diam memperhatikan materi, tetapi siswa juga ikut berdiskusi dengan guru ataupun dengan siswa lainnya untuk memperoleh pengetahuan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaranlah yang akan menjadi pengalaman belajar oleh siswa dan akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami konsep materi pembelajarannya. Untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran harus terjalin komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi (Arsyad, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2024 dengan wali kelas IV ibu Erma Suryani di SD Negeri Durian Terung, peneliti menemukan permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa kelas IV pada ujian semester ganjil T.A 2023/2024 masih tergolong rendah yaitu dari 20 siswa hanya 30% yang

lulus KKM. KKM yang ditetapkan sekolah pada pembelajaran Matematika adalah 65. Kondisi ini disebabkan, karena dalam kegiatan pembelajaran guru terlihat mendominasi kelas dengan hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2024 menemukan beberapa permasalahan, yaitu guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengakibatkan siswa terlihat bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru, siswa kurang memperhatikan dan tidak merespon pembicaraan guru serta tidak adanya antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Guru lebih menekankan pada hafalan dan mengerjakan latihan dari buku pegangan. Jika hasil dari proses tersebut terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik pada pembelajaran matematika. Dari wawancara yang dilampirkan pada halaman 44 yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV mengatakan belum adanya pembelajaran yang menggunakan media permainan dan siswa sangat

tertarik apabila pada pembelajaran matematika dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Selama ini guru belum pernah menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan tuntas yaitu dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Rosdiana, 2015). Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif dan praktis. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Media Permainan *Truth Or Dare*. Permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisi

pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” saja, sedangkan pada kartu *Dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan atau penjabaran yang disertai alasan. Urutan permainan akan ditentukan dengan cara memutarakan sebuah botol di atas meja dengan masing-masing ketua kelompok duduk di sekelilingnya, pemain yang mendapat giliran pertama bermain adalah pemain yang ditunjuk oleh botol yang telah diputarakan setelah botol berhenti berputar. Pemain pertama akan melemparkan koin untuk menentukan kartu apa yang akan mereka mainkan. Pertanyaan pada kartu yang telah terpilih akan dibacakan oleh guru dan kelompok pemain akan diberi waktu untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan. Pentingnya penggunaan media permainan *Truth Or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan ini dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga

dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok.

Hal ini didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sitohang, dkk (2023), bahwa penggunaan media kartu permainan *Truth Or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, thitung > ttabel yaitu $17,180 > 1,711$ pada signifikansi tingkat 0,05. Artinya hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima dan dinyatakan ada yang positif dan signifikan pengaruh dari penggunaan media kartu *Truth Or Dare* pada hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkan media kartu *Truth Or Dare* pada mata pelajaran Matematika, dengan judul penelitian “Penerapan Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung”.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian (Sugiyono, 2016) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan

kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-experimental design* dengan kategori *one group pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembanding. Metode eksperimen adalah metode yang penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh yang diakibatkan oleh variabel bebas dan variabel terikat.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2017). Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati. Populasi juga dapat diartikan sebagai semua anggota, sekelompok *Orang*, kejadian atau obyek yang telah dirumuskan secara jelas (Mustafidah, 2011).

Sampel penelitian dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang di jadikan sebagai subjek penelitian dan wakil dari anggota populasi, dimana keduanya merupakan dua hal yang sangat menentukan dalam penelitian karena dapat memberi generalisasi pada kesimpulan hasil penelitian yang didapat (Kurniullah,dkk (2021).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Susanto (2018) adalah tahap penting dalam penelitian yang menentukan kualitas dan akurasi data, serta memengaruhi validitas hasil penelitian. Metode-metode yang umum digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Pemilihan teknik yang tepat sangat krusial untuk memastikan data yang relevan, akurat, dan dapat dipercaya dalam penelitian.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Validitas Instrumen

Arikunto (2010) menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu

instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Klasifikasi untuk menginterpretasi besarnya koefisien korelasi menurut Ruseffendi (Jihad dan Harsi 2012) dapat dilihat pada tabel 3.5. Berdasarkan tabel 3.5, r_{hitung} tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} . Untuk taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,05$) digunakan untuk menentukan r_{tabel} . Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya butir soal dikatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka artinya butir soal tidak valid. Berdasarkan perhitungan (Lampiran B, 99).

Berdasarkan tabel 3.6 dari 10 soal yang diujikan, terdapat 2 soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu soal no 3 dan 5 sedangkan sisanya berjumlah 8 soal dinyatakan valid. Sehingga dari hasil analisis validitas uji coba instrumen tersebut, dapat disimpulkan dari 10 soal yang diujicobakan hanya 8 soal yang digunakan sebagai instrumen pengumpul data.

Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas instrumen dapat diketahui menggunakan rumus KR_{11} (*Kuder Richardson*) sebagai berikut. Interpretasi lebih rinci mengenai nilai r_{11} tersebut dibagi ke dalam beberapa kategori menurut Sugiyono (2017). Hasil perhitungan (Lampiran B, 107) dengan menggunakan rumus *Alpha* (r_{11}), diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,74 hal ini berarti tes tersebut memiliki drajat reliabilitas tinggi sehingga dapat dipercaya sebagai alat ukur.

Daya Pembeda

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan sejauh mana kemampuan suatu butir soal yang bertujuan untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil perhitungan (Lampiran B, 109) hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.9. Berdasarkan tabel 3.9 dapat diketahui hasil analisis daya

pembeda terdiri dari 1 soal berkategori sangat jelek, 5 soal berkategori Jelek, dan 4 soal berkategori cukup.

Tingkat Kesukaran

Suatu butir soal yang baik adalah tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Hasil perhitungan (Lampiran B, 115) hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.11. Diketahui dari tabel 3.11 bahwa hasil analisis tingkat kesukaran uji instrumen diperoleh 10 soal berkategori sedang. Berdasarkan hasil uji coba tes hasil belajar, rekapitulasi hasil uji coba tes dapat dilihat pada tabel 3.12. Menurut Arikunto (2013:326), hasil uji instrumen dalam tabel 3.12 menunjukkan bahwa validitas terpenuhi jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal dalam uji coba instrumen, hanya 8 soal yang dapat digunakan, dengan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sebesar 0,74 (Lampiran B:107).

Teknik Analisis Data

Analisis data, menurut Sugiyono (2016), dilakukan setelah semua data dari responden atau

sumber lain terkumpul. Di SD Negeri Durian Terung, teknik ini akan digunakan untuk menilai pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada tahun ajaran 2023/2024, khususnya dalam materi pengukuran benda melalui gambar/pictogram dan diagram batang.

Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan $(d_k) = n - 1$, dimana adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya adalah 5%. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2016:172).

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan hipotesis statistika yaitu sebagai berikut.

Ho : Nilai rata-rata *post-test* hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung setelah mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan media kartu *Truth od Dare*. Secara signifikan belum tuntas ($\mu_2 < 65$).

Ha : Nilai rata-rata hasil belajar Matematika Durian Terung setelah mengikuti menggunakan media kartu *Truth od Dare* (65).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Mei sampai 03 Juni 2024 dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas IV SD Negeri Durian Terung tahun ajaran 2023/2024. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai pengajar. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen yang dilakukan untuk melihat kualitas dari setiap butir soal yang akan digunakan oleh peneliti. Uji coba instrumen dilakukan peneliti dengan 10 soal berbentuk essay yang dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Selanjutnya hasil uji coba instrumen di analisis untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran dari butir soal. Berdasarkan uji coba didapatkan 8 soal yang valid, 2 soal yang tidak valid, sedangkan tingkat reliabilitas

0,74 dengan kriteria tinggi, berdasarkan penghitungan daya pembeda didapatkan 1 soal berkategori sangat jelek, 5 soal berkategori Jelek, dan 4 soal berkategori cukup, perhitungan tingkat kesukaran didapatkan 10 soal memiliki tingkat kesukaran yang dinyatakan sedang.

Penelitian ini berjudul “Penerapan media kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung”. Jumlah siswa yang ada di kelas IV SD Negeri Durian Terung berjumlah 20 siswa yang terdiri satu kelas. Dalam penelitian ini sampel diambil dari populasi, melihat populasi yang diteliti ini hanya satu kelas dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena populasi juga merupakan sampel dalam penelitian ini. Sebagai sampel penelitian yang berjumlah 20 siswa, selanjutnya kelas yang telah dipilih kemudian akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai ketentuan sekolah,

kemudian hasil penelitian ini dapat diperoleh dari data tes dengan bentuk soal essay sebanyak 8 (delapan) butir soal. Tes yang dilakukan adalah tes awal (*pre-test*) yaitu tes yang dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Selanjutnya dilakukan perlakuan dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* sebanyak dua kali pertemuan. Kemudian dilakukan tes akhir (*post-test*) yang dilaksanakan setelah sampel mendapat perlakuan menggunakan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika pada materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang.

Deskripsi Kemampuan Awal

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan melakukan tes awal atau *pre-test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal setiap siswa sebelum dilakukan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran matematika dengan materi pengukuran benda dalam

bentuk gambar/pictogram dan diagram batang.

Tes awal dilakukan pada tanggal 9 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Soal *pre-test* yang diberikan sebanyak 8 soal berbentuk essay yang harus dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan hasil perhitungan pada tes awal *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Hasil penelitian data tes awal pada tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 20 sampel, siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 65 (tuntas) sebanyak 2 siswa atau (10%). Sehingga secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penerapan pembelajaran dengan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran matematika materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang termasuk dalam kategori belum tuntas.

Deskripsi Kemampuan Akhir

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan terakhir dilakukan tes akhir (*post-test*), dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan

akhir siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran matematika materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang. Tes akhir dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Soal *post-test* yang diberikan sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil perhitungan data tes akhir siswa dapat dilihat pada tabel 4.2.

Hasil penelitian pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 20 siswa, sebanyak 19 siswa (95%) memperoleh nilai ≥ 65 (tuntas), sedangkan 1 siswa (5%) memperoleh nilai < 65 (tidak tuntas). Secara deskriptif, kemampuan akhir siswa setelah penerapan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran matematika dengan materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang termasuk dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai pre-test sebesar 49,35 meningkat menjadi 70,30 pada post-test, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa.

Analisis Data

Menentukan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata dan rumus simpangan baku pada kelas eksperimen pada kegiatan *pre-test* dan kegiatan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Hasil perhitungan rata-rata dan simpangan baku didapatkan pada tes awal (*pre-test*) rata-rata nilai siswa sebesar 49,35 dengan simpangan baku 8,95. Sedangkan pada tes akhir (*post-test*) didapatkan nilai rata-rata 70,30 dengan simpangan baku 5,68.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji kecocokan χ^2 (*chi kuadrat*). Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.4. Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$ = $5 - 1$, dimana k adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya 5% (0,05). Berdasarkan analisis perhitungan uji normalitas data tes pada tes awal

$\chi^2_{hitung} = 7,0437$ dengan $\chi^2_{tabel} = 9,488$ dengan ketentuan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini data *pre-test* dinyatakan normal. Begitupun dengan data tes akhir $\chi^2_{hitung} = 7,0437 < \chi^2_{tabel} = 9,488$, maka dapat dinyatakan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Perhitungan data hasil uji hipotesis untuk data *Post-test* dapat dilihat pada tabel 4.5. Uji hipotesis yang telah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, karena data dinyatakan berdistribusi normal dan simpangan baku telah diketahui. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 4,17$ dengan $Z_{tabel} = 1,73$. Dengan derajat kebebasan $dk = k - 1 = 5 - 1$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian Z_{hitung} (4,17) $> Z_{tabel}$ (1,73). Sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Durian Terung tahun ajaran

2023/2024, sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada siswa kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024 yang bertujuan untuk melihat kualitas dari butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan soal kepada siswa kelas V sebanyak 10 soal yang berbentuk essay. Setelah dilakukan uji instrumen maka didapatkan data bahwa butir soal yang dinyatakan valid sebanyak 8 soal yang akan digunakan untuk melakukan penelitian sebagai soal *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilaksanakan 4 kali dengan rincian satu kali dilakukan *pre-test* (tes awal) yang dilakukan oleh peneliti pada awal pertemuan, dua kali perlakuan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*, dan pada pertemuan terakhir dilakukan *post-test* (tes akhir) yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukannya penerapan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran matematika.

Pelaksanaan pertemuan pertama dilakukan *pre-test* pada tanggal 9 Mei 2024 di kelas IV SD Negeri Durian Terung. Saat peneliti membagikan soal *pre-test*, banyak siswa tampak gelisah dan cemas. Mereka mengira sedang menghadapi ulangan harian mendadak dan khawatir nilai mereka akan jelek. Peneliti berupaya menenangkan siswa dan menjelaskan bahwa mulai tanggal 3 Mei sampai 3 Juni 2024 peneliti akan melakukan penelitian di sekolah, sedangkan soal yang diberikan bukan merupakan soal ulangan harian. Setelah itu siswa langsung di arahkan untuk mengerjakan soal *pre-test* sebanyak 8 soal. Dalam mengerjakan soal, banyak siswa masih kebingungan karena mereka belum pernah mempelajari materi yang berkaitan dengan pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil tes awal (*pre-test*) nilai siswa masih jauh dari 65 (tidak tuntas). Berdasarkan hasil perhitungan data awal diperoleh skor rata-rata sebesar 49,35 dan simpangan baku sebesar 8,95. Sehingga secara

deskriptif maka dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Karena proses pembelajaran yang diberikan belum menggunakan media kartu *Truth or Dare*.

Pada pertemuan tahap ke dua peneliti memberikan perlakuan pembelajaran (*treadmen*) sebanyak 2 kali dengan materi mengenai pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang. Peneliti telah memperoleh izin dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian. Peneliti mempersiapkan materi pembelajaran dan alat bantu yang akan digunakan sesuai dengan media kartu *Truth or Dare*. Setelah memperkenalkan diri kepada siswa, peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Kemudian, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai media kartu *Truth or Dare* serta bagaimana metode ini akan diterapkan dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti membentuk kelompok yang terdiri dari 4 siswa, lalu mendiskusikan aturan kelas selama proses pembelajaran. Peneliti menekankan pentingnya partisipasi aktif dan kerja

sama dalam kegiatan belajar kelompok kepada para siswa.

Pada tanggal 16 Mei 2024 peneliti melaksanakan pembelajaran pada pertemuan pertama. Peneliti memulai proses pembelajaran dengan menyusun rencana yang matang, termasuk tujuan yang jelas seperti memahami konsep pecahan dan kemampuan menyelesaikan soal pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang. Peneliti juga menyiapkan bahan ajar yang relevan dan membuat kartu *Truth or Dare* yang berisi pertanyaan tentang konsep matematika (*Truth*) serta tantangan untuk menyelesaikan soal matematika (*Dare*). Setelah mempersiapkan media pembelajaran ini, peneliti membagi siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung menjadi beberapa kelompok kecil agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

Pada saat pelaksanaan, peneliti membuka pertemuan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan permainan kartu *Truth or Dare* kepada siswa. Peneliti kemudian menjelaskan aturan permainan secara rinci, memberikan

contoh agar siswa memahami cara bermain. Selama sesi permainan, setiap kelompok bergiliran mengambil kartu dan menyelesaikan tugas yang diberikan, baik menjawab pertanyaan konsep atau menyelesaikan soal matematika. Peneliti berkeliling untuk mengamati jalannya permainan, memberikan bimbingan, dan memastikan semua siswa terlibat aktif dalam proses belajar.

Setelah permainan selesai, peneliti mengadakan sesi diskusi untuk membahas jawaban dan solusi dari setiap kelompok. Peneliti memberikan umpan balik, klarifikasi, dan memperbaiki pemahaman yang mungkin masih keliru. Sesi ini diakhiri dengan refleksi, di mana siswa diajak untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana perasaan mereka terhadap metode pembelajaran ini. Sebagai penutup, peneliti menyimpulkan materi, memberikan apresiasi atas partisipasi siswa, dan jika diperlukan, memberikan tugas rumah untuk memperkuat pemahaman mereka. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama permainan dan diskusi, serta

kuis singkat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Pada pertemuan pertama menggunakan media kartu *Truth or Dare*, tanggapan siswa beragam. Siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung memberikan tanggapan positif terhadap metode pembelajaran menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Mereka merasa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran matematika karena suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa juga mengapresiasi bahwa metode ini memungkinkan mereka untuk bekerja dalam kelompok, sehingga bisa saling membantu dan berdiskusi. Selain itu, siswa merasa tantangan yang diberikan dalam kartu *Dare* memberikan mereka kesempatan untuk berpikir kritis dan mengasah keterampilan menyelesaikan soal matematika dengan cara yang tidak monoton.

Peneliti mencatat bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada pertemuan pertama ini berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Peneliti melihat bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis, dengan siswa yang lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Selain itu, metode ini juga membantu dalam mengidentifikasi area di mana siswa masih kesulitan, sehingga peneliti bisa memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran. Peneliti juga merasa bahwa permainan ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Secara keseluruhan, pertemuan pertama menggunakan media kartu *Truth or Dare* dianggap sukses oleh baik siswa maupun peneliti. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, sementara peneliti mendapatkan wawasan berharga tentang efektivitas metode ini dalam mengajar konsep matematika. Kedepannya, peneliti berencana untuk mengembangkan lebih banyak variasi soal dan tantangan serta mengevaluasi secara berkala untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Metode ini

diharapkan dapat terus digunakan sebagai salah satu strategi inovatif dalam pengajaran matematika di kelas IV.

Pada tanggal 23 Mei 2024, peneliti menyusun sesi pembelajaran kedua dengan tujuan agar siswa memahami dan mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* di kelas IV SD Negeri Durian Terung. Sebelum memulai, peneliti mengevaluasi hasil dan umpan balik dari pertemuan pertama untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih. Berdasarkan analisis ini, peneliti menyiapkan kartu *Truth or Dare* dengan soal-soal yang lebih menantang dan pertanyaan konsep yang lebih mendalam. Peneliti juga menyusun rencana pembelajaran yang lebih spesifik, seperti memahami pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang yang berbeda.

Saat pelaksanaan, peneliti membuka pelajaran dengan mengulas kembali materi dari pertemuan

pertama, menghubungkannya dengan materi baru yang akan dipelajari. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengingatkan aturan permainan, serta memberikan contoh baru untuk memastikan siswa memahami cara bermain. Kelompok-kelompok siswa kemudian secara bergiliran mengambil kartu dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Peneliti berkeliling, memberikan bimbingan, dan memastikan setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tantangan dalam kartu *Dare* kali ini dirancang untuk menitikberatkan pada penerapan konsep yang lebih kompleks dan pemecahan masalah yang memerlukan pemikiran kritis.

Setelah permainan selesai, peneliti mengadakan sesi diskusi untuk membahas jawaban dan solusi dari setiap kelompok. Peneliti memberikan umpan balik, klarifikasi, dan memastikan pemahaman yang benar. Sesi refleksi melibatkan siswa dalam menyampaikan apa yang mereka pelajari dan tantangan yang dihadapi selama permainan. Sebagai penutup, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari,

memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif mereka, dan jika diperlukan, memberikan tugas rumah untuk memperkuat pemahaman mereka. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi siswa selama permainan dan diskusi, serta kuis singkat di akhir pertemuan untuk mengukur pemahaman siswa.

Pertemuan kedua dengan model *Truth or Dare* memberikan dampak yang positif bagi siswa. Pada pertemuan kedua ini, tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran menggunakan media kartu *Truth or Dare* tetap sangat positif. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi yang lebih aktif dibandingkan pertemuan pertama. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tantangan matematika, terutama karena mereka sudah familiar dengan aturan permainan. Siswa juga merasa bahwa permainan ini membantu mereka memahami konsep pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Banyak siswa yang

melaporkan bahwa belajar dengan cara ini membuat mereka lebih mudah mengingat materi karena terlibat langsung dalam aktivitas yang interaktif.

Peneliti mencatat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang lebih kompleks seperti pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang. Peneliti juga melihat bahwa dinamika kelompok berjalan lebih baik, dengan siswa yang lebih banyak berdiskusi dan saling membantu. Evaluasi dari pertemuan kedua menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikan soal-soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Peneliti merasa bahwa penggunaan kartu *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, perkembangan siswa dan peneliti pada pertemuan kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pertemuan pertama. Siswa lebih

memahami materi dan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Peneliti berhasil mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan yang muncul di pertemuan pertama, serta menerapkan strategi yang lebih efektif pada pertemuan kedua. Dengan demikian, metode pembelajaran menggunakan kartu *Truth or Dare* ini dinilai sangat bermanfaat dan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung.

Pertemuan terakhir dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024, setelah siswa diberikan pembelajaran dengan model *Truth or Dare* mengenai materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang. Pada hari tersebut, diadakan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa. Pelaksanaan *post-test* berjalan dengan lancar, siswa tampak fokus dan tenang dalam mengerjakan soal-soal karena sebelumnya mereka telah menerima materi yang relevan dengan *post-test* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian data *post-test*, sebagian besar siswa

berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebanyak 19 siswa (95%) memperoleh nilai ≥ 65 (tuntas), sementara 1 siswa (5%) mendapat nilai < 65 (belum tuntas). Rata-rata nilai post-test siswa adalah 70,30 dengan simpangan baku sebesar 5,68. Secara deskriptif, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu *Truth or Dare* pada materi pengukuran benda dalam bentuk gambar/pictogram dan diagram batang telah berhasil, dengan mayoritas siswa mencapai ketuntasan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, ditemukan bahwa media kartu *Truth or Dare* sangat cocok digunakan karena memiliki beberapa keunggulan yang mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Penerapan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung terbukti sangat efektif, seperti yang ditunjukkan oleh hasil post-test dimana 95% siswa mencapai ketuntasan. Keberhasilan ini dapat dijelaskan oleh sifat interaktif dan menarik dari metode pembelajaran ini. Permainan kartu mengundang keterlibatan langsung siswa,

membuat mereka lebih bersemangat dan fokus pada materi yang diajarkan. Pendekatan yang lebih menyenangkan ini mengurangi tekanan dan kecemasan, yang sering kali dihadapi siswa saat belajar matematika, sehingga mereka lebih berani untuk mencoba dan berbuat salah, yang merupakan bagian penting dari proses belajar.

Selain itu, media kartu *Truth or Dare* memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, mendorong kolaborasi dan diskusi. Melalui kerja kelompok, siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan strategi penyelesaian masalah, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi. Diskusi antar siswa membantu mereka untuk memecahkan masalah bersama, mengklarifikasi konsep yang belum dipahami, dan belajar dari perspektif teman-teman mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan sosial dan kerja sama mereka.

Akhirnya, variasi dalam metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh kartu *Truth or Dare* membantu menjaga perhatian dan minat siswa.

Dengan beragam pertanyaan dan tantangan yang menguji pemahaman konsep dalam bentuk nyata, seperti pictogram dan diagram batang, siswa diajak untuk berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang berbeda. Aspek permainan ini menjaga suasana belajar tetap dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian dan perhitungan yang dilakukan peneliti didapatkan hasil Z_{hitung} 4,17 dan Z_{tabel} 1,73, sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung setelah diterapkan media kartu *Truth or Dare* secara signifikan tuntas.

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Durian Terung tentang penggunaan media kartu *Truth or Dare* menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil ini dapat dibandingkan dengan beberapa jurnal penelitian yang

relevan dalam bidang pendidikan yang juga mengeksplorasi penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika. Penggunaan Media Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika oleh Santoso (2020). Penelitian ini mengevaluasi efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Studi ini menemukan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media permainan menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Media permainan, seperti kartu edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep matematika.

Selain itu penelitian pembelajaran interaktif melalui permainan edukasi matematika SD oleh Rodriguez et al. (2019). Penelitian ini meneliti penggunaan permainan edukatif interaktif dalam pengajaran matematika di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki hasil belajar yang lebih baik dan lebih menikmati proses belajar

dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode tradisional. Permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik. Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Prestasi Matematika di Pendidikan Dasar oleh Carter (2021). Studi ini mengkaji dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap prestasi matematika di pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Game-based learning* merupakan metode efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Durian Terung tentang penggunaan media kartu *Truth or Dare* sejalan dengan temuan dari jurnal-jurnal tersebut. Semua penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan

motivasi dan keterlibatan Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Memperdalam pemahaman konsep permainan edukatif membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, membuat materi lebih mudah diingat dan meningkatkan keterampilan sosial kerja kelompok dan diskusi yang difasilitasi oleh permainan edukatif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* secara signifikan menuntaskan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung didukung oleh temuan dalam literatur penelitian yang relevan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan, terdapat ketuntasan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Durian Terung setelah

menerapkan media kartu *Truth or Dare*. Rata-rata kemampuan awal (*pre-test*) siswa sebesar 49,35 meningkat menjadi rata-rata kemampuan akhir (*post-test*) sebesar 70,30. Penelitian tentang penerapan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Durian Terung menunjukkan hasil yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis statistik yang menolak hipotesis nol. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan media permainan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar yang lebih inovatif dan interaktif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. Medan: LPPPI.
- Ahmad. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Andriani. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 81.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hamzah. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanafy, Muh Sain. Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17.1 (2014): 66-79.
- Herliani, (2016), Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif *Truth and Dare* dengan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Biologi, *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*. 1(2) hal 1-12.
- Isnawati. (2022). Profil Dan Validitas Media Permainan *Truth Or Dare* Berbasis TGT Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi. *Jurnal Pedagogik*, 2(3) hal 23-28.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Experimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Johari, dkk. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*.

- Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1) hal 27-31.
- Mardianto. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mimmah. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare* (DoctOral dissertation, Riau University).
- Mustafidah H. (2011). *Penelitian kuantitatif (sebuah pengantar)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2017). Media pembelajaran matematika. *Bandar Lampung: Permata Net*.
- Octavia, Yusfika. *Penggunaan Media Blok Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Pecahan di Sekolah Dasar*. Diss. State University of Surabaya, 2013.
- Priatmoko. (2008). Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1) hal 41-47.
- Riduan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiana. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan : CV. Gema Insan.
- Sakti. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355.
- Saskia. (2019). *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah*.
- Shoffa, dkk. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Jawa timur: CV. Agrapana media.
- Steffi. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Infomasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. Volume 3 No 2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ulfah, dkk. Efektivitas Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Melalui Sistem Penerimaan Peserta Didik Online. *Jurnal Pendidikan*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016. H 1608
- Wahyudi. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press.