

PENGARUH STRATEGI PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI SD NEGERI 2 SURANENGGALA KULON

Eka Fitri Kurniasih¹, Erna Labudasari², Nurkholis³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: ekafitrikurniasih@gmail.com

Abstract

Learning success cannot be separated from interesting and fun learning strategies. With an interesting learning process, students will more easily accept the material presented by the teacher, the game strategy of Truth or Dare is an alternative learning strategy that can increase student motivation, interest in learning, and student learning outcomes in both the cognitive, affective and psychomotor domains. The purpose of this study was to find out how the strategy of the game Truth or Dare was implemented in class III SD Negeri 2 Suranenggala Kulon and to find out the effect of using the card game strategy Truth or Dare in class III SD Negeri 2 Suranenggala. The method used in this study is the quantitative experimental method, with a Pre-Experimental Design (Non Design) research design. The population used was class III students at SD Negeri 2 Suranenggala, with a total sample of 27 people and sampling using the type of Non-Probability Sampling. With research instruments in the form of observation, test and documentation. The instrument test that was carried out was the validity test and the reliability test. While the data analysis used was descriptive statistical analysis, with the prerequisite test consisting of the normality test, homogeneity test, Gain index test, and T test. The results of this study were (1) Obtained an average pre-test value of 7.00 with a deviation 0.734. Meanwhile, the lowest pre-test score was 6.00 and the highest pre-test score was 8.00. The average post-test score is 9.22 with a standard deviation of 0.751. The lowest post-test score is 8.00 and the highest post-test score is 10.00. The average student post-test score was 2.22 higher than the pre-test score. (2) The results of the data analysis stated that Ho was rejected and Ha was accepted, and it can be concluded that there is an effect of the strategy of the game Truth or Dare on student learning outcomes.

Keywords: *Truth or Dare Card Game Strategy, Learning Outcomes*

Abstrak

Keberhasilan pembelajaran tidak dapat luput dari strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan proses pembelajaran yang menarik siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru, strategi permainan *Truth or Dare* menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, minat belajar, serta hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi permainan kartu *Truth or Dare* di kelas III SD Negeri 2 Suranenggala Kulon serta untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan strategi permainan kartu *Truth or Dare* di kelas III SD Negeri 2 Suranenggala. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen, dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design (Non Design)*. Populasi yang digunakan ialah siswa kelas III SD Negeri 2 Suranenggala, dengan jumlah sampel 27 orang dan pengambilan sampel dengan menggunakan jenis *Non Probability Sampling*. Dengan instrument penelitian berupa observasi, test dan dokumentasi. Adapun uji instrument yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, dengan uji prasayat terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, uji indeks Gain, dan uji T. Hasil penelitian ini berupa (1) Diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 7,00 dengan standar deviasi 0,734. Sementara itu, nilai *pre-test* terendah yaitu 6,00 dan nilai *pre-test* tertinggi sebesar 8,00. Rata-

rata nilai *post-test* sebesar 9,22 dengan standar deviasi 0,751. Nilai *post-test* terendah yaitu sebesar 8,00 dan nilai *post-test* tertinggi mencapai 10,00. Rata-rata nilai *post-test* siswa lebih tinggi 2,22 dari nilai *pre-test* nya. (2) Hasil analisis data dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Strategi Permainan Kartu *Truth or Dare*, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan watak seorang anak untuk dapat sesuai dengan nilai-nilai agama dan norma yang berlaku dimasyarakat. Pendidikan yang dilakukan di sekolah-sekolah baik milik pemerintah maupun milik swasta memiliki tujuan yang sama, output yang ingin dihasilkan tidak jauh dari sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. melalui pendidikan inilah diharapkan seseorang anak dapat mengembangkan potensinya. Sesuai dengan Undang Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1, Ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk merancang lingkungan belajar dan proses pembelajaran bagi siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian dalam proses pelaksanaannya maka perlu sebuah perencanaan yang baik.

Perencanaan pembelajaran tidak jauh dari strategi, model pembelajaran, metode, teknik, bahan ajar, dan materi yang akan ada selama proses pembelajaran harus sesuai dengan kriteria peserta didik. Dalam perencanaan pembelajaran tak hanya guru mampu menguasai kelas, namun juga guru dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Proses belajar mengajar yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh siswa, sebab ia merasa apa yang sedang dipelajari mudah untuk dapat dipahami.

Kreatifitas guru menjadi salah satu penentu dari keberhasilan pembelajaran, agar siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran maka guru perlu menyusun metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian hasil belajar siswa menjadi lebih mudah untuk dicapai. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pendidikan yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Melihat tiga aspek penting ini maka, peran dari semua pihak dalam mencapai tujuan pendidikan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan. Namun untuk mencapai hal tersebut perlu adanya patokan atau acuan sehingga dalam pelaksanaannya dapat dievaluasi serta mengetahui pengaruh yang diberikan setelah dilaksanakannya pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Truth or Dare* menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang kreatif. Siswa diajak untuk dapat memiliki kemampuan menyampaikan pendapat, kritik dan argumennya selama proses pembelajaran. Siswa juga menjadi lebih tertantang selama proses pembelajaran disebabkan dalam strategi pembelajaran *Truth or Dare* ini memberikan tantangan-tantangan belajar yang tidak hanya datang dari guru namun juga datang dari siswa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang kurang maksimal, terutama pada mata pelajaran PPKN. Hasil belajar ini dapat dilihat pada nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas III SDN Suranenggala Kulan sebesar 78. Hal ini di indikasi bahwa strategi

pembelajaran yang diterapkan masih belum maksimal dalam pelaksanaannya, sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa menjadi sulit menerima materi yang diajarkan oleh guru. Serta guru juga belum menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif seperti strategi permainan kartu *Truth Or Dare*.

Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Permainan Kartu *Truth Or Dare* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri 2 Suranenggala Kulon.”

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan proses pencarian informasi dengan menggunakan data berupa angka yang kemudian dianalisis dan digambarkan melalui pendeskripsian data. Adapun jenis metode yang digunakan ialah metode eksperimen, dengan melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design (Non Design)* dengan macam *design One-Grup-Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa kelas 3 SD Negeri 2 Suranenggala Kulon. Dengan banyaknya sampel berjumlah 27 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini dengan menggunakan *Non Probability Sampling* yang mana tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi populasi untuk dapat dipilih menjadi sampel. Adapun instrument penelitian yang digunakan berupa observasi, test dan dokumentasi. Dalam pengujian yang dilakukan berupa uji validitas, uji reliabilitas. Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji indeks Gain, Uji T (Paired T Test Sample).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahapan penelitian untuk memperoleh data yang berkualitas, maka diperoleh data yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

Analisis Univariat

1. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|------|----------------|
| Nilai Pre-Test | 27 | 6 | 8 | 7.00 | .734 |
| Nilai Post-Test | 27 | 8 | 10 | 9.22 | .751 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test yaitu sebesar 7,00 dengan standar deviasi 0,734. Sementara itu, nilai pre-test terendah yaitu 6,00 dan nilai pre-test tertinggi sebesar 8,00. Rata-rata nilai post-test sebesar 9,22 dengan standar deviasi 0,751. Nilai post-test terendah yaitu sebesar 8,00 dan nilai post-test tertinggi mencapai 10,00. Tabel 4.1 juga

menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa lebih tinggi 2,22 dari nilai pre-test nya.

2. Sebaran Nilai Pre-post

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 6 | 7 | 25.9 | 25.9 | 25.9 |
| | 7 | 13 | 48.1 | 48.1 | 74.1 |
| | 8 | 7 | 25.9 | 25.9 | 100.0 |
| | Total | 27 | 100.0 | 100.0 | |

Berdasarkan tabel 2 responden yang memiliki nilai pre-test sebesar 6 berjumlah 7 responden, responden yang memiliki nilai pre-test sebesar 7 berjumlah 13 responden, dan responden yang memiliki nilai pre-test sebesar 8 berjumlah 7 responden.

3. Sebaran Nilai Post-Test

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 8 | 5 | 18.5 | 18.5 | 18.5 |
| | 9 | 11 | 40.7 | 40.7 | 59.3 |
| | 10 | 11 | 40.7 | 40.7 | 100.0 |
| | Total | 27 | 100.0 | 100.0 | |

Berdasarkan tabel 3 responden yang memiliki nilai post-test sebesar 8 berjumlah 5 responden, responden yang memiliki nilai post-test sebesar 9 berjumlah 11 responden, dan responden dengan nilai post-test sebesar 10 berjumlah 11 responden.

4. Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai Pre-Test | .241 | 27 | .000 | .813 | 27 | .087 |
| Nilai Post-Test | .257 | 27 | .000 | .794 | 27 | .056 |

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji Shapiro-Wilk terhadap data pre-test memperoleh nilai $p=0,087$ ($p>0,05$) dan terhadap data post-test memperoleh nilai $p=0,056$ ($p>0,05$) sehingga secara statistik data tersebut berdistribusi normal dan selanjutnya dilakukan uji Paired T test Sample.

5. Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .882 | 1 | 52 | .352 |

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,352 atau $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pre-test dan post-test adalah sama atau homogen.

6. Uji Indeks Gain

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| NGain | 27 | .01 | .03 | .0239 | .00539 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain pre-test dan post-test sebesar 0,0239. Mengacu pada kriteria indeks gain yang tertuang pada tabel 3.5, nilai tersebut termasuk pada kategori rendah ($g \leq 0,30$) (Raharjo, 2019).

Analisis Bivariat

Uji Shapiro-Wilk dilakukan pada seluruh data penelitian untuk menguji normalitas data. Hasil uji memperoleh nilai $p>0,05$ sehingga secara statistik data tersebut berdistribusi normal dan selanjutnya dilakukan uji Paired T test Sample. Uji Paired T test Sample dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi permainan kartu truth or dare terhadap hasil belajar siswa, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

| | N | Correlation | Sig. |
|--|---|-------------|------|
|--|---|-------------|------|

| | | | | |
|--------|----------------------------------|----|------|------|
| Pair 1 | Nilai Pre-Test & Nilai Post-Test | 27 | .768 | .000 |
|--------|----------------------------------|----|------|------|

| Tabel 8 Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Nilai Pre-Test - Nilai Post-Test | -2.222 | .506 | .097 | -2.423 | -2.022 | -22.804 | 26 | .000 |

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji Paired T test Sample memperoleh nilai $p=0,000$ ($p<0,05$) sehingga secara statistik terdapat pengaruh strategi permainan kartu truth or dare terhadap hasil belajar siswa.

Setelah menyajikan data diatas, bahwa penggunaan strategi permainan *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk dapat mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Roger & Johnson (2009) bahwa tanpa adanya dukungan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya media belajar untuk siswa, menjadikan suasana belajar kurang menarik dan membosankan, sehingga siswa kurang mengembangkan kreativitas dan kemampuannya pada materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan *Truth Or Dare* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Suranenggala Kulon berperan aktif selama proses pembelajaran dan menjadikan suasana belajar didalam kelas menjadi hidup dan menyenangkan disamping itu pula siswa menjadi lebih komunikatif baik dengan guru maupun sesama siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan inilah yang menjadikan hasil belajar lebih mudah tercapai, hal ini dapat dilihat melalui uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti dengan dinyatakan pada uji T bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan menggunakan uji *Paired Test Sample* diperoleh nilai $p = 0,000$ ($p<0,05$).

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui beberapa tahapan untuk melakukan pengujian (1) Strategi pembelajaran *Truth or Dare* pada rata-rata nilai pre-test yaitu 7,00 dengan standar deviasi 0,734. Sementara itu, nilai pre-test terendah yaitu 6,00 dan nilai pre-test tertinggi sebesar 8,00. Rata-rata nilai post-test sebesar 9,22 dengan standar deviasi 0,751. Nilai post-test terendah yaitu sebesar

8,00 dan nilai post-test tertinggi mencapai 10,00. Rata-rata nilai post-test siswa lebih tinggi 2,22 dari nilai pre-test nya. (2) Kemudian dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh jawaban melalui uji *Paired T test Sampel* dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang jika disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi permainan kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian bahwa strategi permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga tujuan keberhasilan belajar dapat lebih mudah dilakukan.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka.
- Cempaka, N. (2019). *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekonomi di SMAN 10 Palembang. Studi Pendidikan Ekonomi*.
- Departemen Agama RI. (2010). *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*. Bandung: CV Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*.
- Effendi, M. (2016). *Modul Pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.
- Fauziah, R. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Operasi Hitung Siswa SD (Doctoral dissertation. Universitas Pendidikan Indonesia)
- Glazer, E. (2001). *Problem based instruction*. In M. Orey (Ed), *Emerging perspective on learning, teaching and technology*.
- Hardianti (2022). Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)* Volume 3 Nomor 2, Agustus 2022, 38-47
- Ikhyia Ulumudin, Kusuma Wijayanti, Sisca Fujianita, S. L. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 150.
- Indayanti, Evi Nurul (2016) *Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp. E-Journal Unesa*.
- Khairunnisak. (2015). “ Penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan: Studi kasus di MIN Rukoh, Banda Aceh”. Banda Aceh: *Jurnal Pencerahan. Vol.9, No.2*.
- Labudasari, Erna, dan Wafa Sriastria. (2018). “*Perkembangan Emosi pada Anak Sekolah Dasar*.” *Academia*, 2018.
- Munawarah. (2017). Keefektifan media truth and dare berbasis E-learning terhadap hasil belajar siswa pada materi senyawa karbon di Sman 1Woyla. Banda Aceh:. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2011). *Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1), 230–235.
- Putri, S.T., (2008). *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Pokok Bahasan Hidrokarbon Dengan Visi SETS Siswa SMA Negeri 2 Brebes, Skripsi*, Semarang: FMIPA

- Quraisy, Andi (2020) Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST: Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology*. 3 (1). 7-11.
- Radjab, E., & Andi, J. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN BISNIS*.
- Razali, N.M & Wah, Y.B. (2011). Power Comparisons Saphiro Wilk, Kolmogorov – Smirnov, Lilliefors and Anderson Darling Test. *Jurnal of Statistical modeling and analytics* Vol.2.No.1, 21 -33, 2011.
- Rochma, E., & Labudasari, E., (2018). Prosiding Semina Nasional Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Penggunaan Media Berbasisi Teknologi Augmented Reality Bermuatan Wawasan Kebangsaan Pada Siswa Sekolah Dasar* (pp. 80-87). Purwokerto: UMP Press
- Roger, T & D. W. Johnson. 2009. An Overview of Cooperative Learning. Creativity and collaborative learning. Artikel. Tersedia di <http://digsys.upc.es> [diakses pada 28- 112013].
- Sadiman, dkk. (2010) *Media Pendidikan ; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.