

---

## **PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE (TOD) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 064023 KEMENANGAN TANI**

### ***INFLUENCE OF TRUTH OR DARE (TOD) GAME MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING CLASS STUDENTS IV SD NEGERI 064023 KEMENANGAN TANI***

Nenia Agelica Sitanggang<sup>(1)</sup>, R.L Holmes Parhusip<sup>(2)</sup>, Hotma Tiolina Siregar<sup>(3)</sup>,  
<sup>(1)(2)(3)</sup>Universitas Quality, <sup>(1)(2)(3)</sup>Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad -  
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)  
Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>neniangelica75@gmail.com, <sup>2</sup>holmesphsp720@gmail.com,  
<sup>3</sup>tiolinahotma@gmail.com

#### **Abstrak**

Metode yang digunakan penulis adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan peneliti adalah tes essay. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata skor pada kelas eksperimen sebesar 70,32, sedangkan pada kelas kontrol siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 50,80. Tabel frekuensi hasil tes akhir pada kelas eksperimen dan kontrol didistribusikan dalam bentuk tabel frekuensi absolut dan frekuensi relatif, kemudian disajikan dalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Truth or Dare (TOD) permainan dalam percobaan. dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t diperoleh  $F_{Hitung} = 28.93712375 > F_{Hitung} = 5.99146$  dengan taraf signifikansi 0.05 menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima padahal  $H_0$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi permainan Truth or Dare (TOD) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 064023 Kemenagan Tani tahun pelajaran 2023/2024.

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Permainan Truth Or Dare (TOD), Matematika*

#### **Abstract**

*The method used by the author is an experimental method. The instrument used by researchers is an essay test. Based on the research results, the average score in the experimental class was 70.32, while in the control class students obtained an average score of 50.80. The frequency table of the final test results in the experimental and control classes is distributed in the form of absolute frequency and relative frequency tables, then presented in the form of a histogram to determine student learning outcomes after learning using the Truth or Dare (TOD) game in the experiment. and control class. Based on the results of the t test obtained  $F_{Hitung} = 28.93712375 > F_{Hitung} = 5.99146$  with a significance level of 0.05, indicating that  $H_a$  is accepted even though  $H_0$  is cancelled, this could mean that the use of Truth or Dare (TOD) game*

---

*material has a significant effect on mathematics learning outcomes. fourth grade student at SD Negeri 064023 Kemenagan Tani for the 2023/2024 academic year.*

*Keywords: Learning Outcomes, Truth Or Dare (TOD) Game Media, Mathematics*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sekolah dapat diartikan sebagai proses pengembangan kemampuan paling dasar yang dimiliki setiap siswa. Pendidikan adalah tentang pengalaman hidup dalam lingkungan yang beragam yang berlangsung sepanjang hidup dan mempunyai pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Pendidikan juga merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menjamin pembangunan berkelanjutan suatu negara. Peran penting lainnya adalah memanusiakan manusia, yaitu proses interaktif antara pendidik dan siswa dalam keluarga, di sekolah, dan di masyarakat. Guru perlu kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar.

Namun kenyataannya guru masih mendominasi pembelajaran hanyamemberikan materi dan tugas, selain itu masih kurang menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuan pendidikan adalah untuk mengubah segala macam kebiasaan burukdalam diri manusia menjadi kebiasaan baik terjadi selama masih hidup. Tujuan untuk meningkatkan kualitas diri menjadi pribadi yang mampu bersaing dan menjawab berbagi tantangan di masa depan. Manfaat pendidikan sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat bagi anggota masyarakat untuk selalumemperhatikan dan berkreasi meningkatkan kualitas pendidikan.

Usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pendidikan adalah memotivasi segenap pelaku pendidikan untuk terus berusaha dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kekurangan yang terjadi di lapangan yaitu guru kurang menggunakan model dalampembelajaran, sehingga harapan sebenarnya tidak tercapai namun jika guru menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materinya maka harapan

tercapai. Kegiatan proses pembelajaran yang menggunakan media saat pembelajaran, siswa sangat terbantu pada pembelajaran matematika dilakukan cara bermain. Akan Tetapi dalam proses pembelajaran, guru belum terbiasa melakukannya dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dalam mengelola pembelajaran dan kurangnya sumber pengetahuan model pembelajaran, model pembelajaran permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika.

Model Permainan Truth Or Dare diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media permainan Truth Or Dare Merupakan perangkat alat bantu digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dalam proses pembelajaran matematika. Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Penelitian menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa kelas IV pada ujian semester genap tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Kegiatan pembelajaran guru nampaknya belum menerapkan model-model pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi Pelajaran. Guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan saat mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada penjelasan materi yang jelas. Guru kurang memberikan kesempatan untuk siswa berpikir mencari terlebih dahulu jawaban atas pemecahan soal yang dikerjakan. Jika hasil dari proses tersebut terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik pada pembelajaran Matematika.

Media Permainan Truth Or Dare, siswa sangat tertarik mempelajari matematika dengan cara belajar dan bermain, namun selama proses pembelajaran, guru belum pernah mengintegrasikan kegiatan yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena jumlah bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika terbatas. Tingkatkan hasil belajar siswa dengan permainan multimedia Truth or Dare, permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau alat tambahan yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk

berkomunikasi dengan peserta didik. Adanya media permainan Truth or Dare akan mampu membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif dan praktis.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (semua eksperimen) yang tidak memungkinkan peneliti mengendalikan seluruh variabel tersebut. Dengan cara ini pembelajaran akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan rancangan peneliti kontrol group pretes- posttes design. Satu kelompok eksperimen mendapat perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Pertama, tes pertama diberikan sebelum menerapkan perlakuan di kelas, sedangkan tes akhir diberikan kepada siswa setelah diproses. Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran atau materi pendidikan yang akan diajarkan. Tes akhir diselenggarakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah mahasiswa telah menguasai seluruh materi pelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024. Peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan IV-A sebagai kelas kontrol. Dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa dari hasil analisi pre test, kemampuan awal antara kelas IV-B dan IV-A tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel frekuensi nilai tes awal kedua kelas dan dibuktikan dengan uji t sampel bebas dua arah untuk melihat persamaan dua rata- rata. Setelah soal di uji dan dipilih, maka peneliti melaksanakan pre test.

Rata-rata nilai pre-test di kelas VI B sebesar 47,41 dan nilai pre-test di kelas IV A sebesar 45,48. Jadi nilai kemampuan awal siswa kelas VI A dan VI B selisih 2. Kemudian dilakukan uji analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas data pre test di kelas VI B yaitu  $L_{Hitung} = 0,0918 < L_{Tabel} = 0,15913$ ,

maka dapat disimpulkan bahwa pre test pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan Uji normalitas data pre test di kelas VI A yaitu  $L_{Hitung} = 0,114877 < L_{Tabel} = 0,15913$ , maka dapat disimpulkan bahwa pre test pada kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, peneliti melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data hasil pre test pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh  $F_{Tabel} = 1.2163$  dan  $F_{Tabel} = 1.84$  Berdasarkan kriteria pengujian  $F_{Tabel} = 1.2163$  dan  $F_{Tabel} = 1.84$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data hasil pre test kelas eksperimen dan kontrol mempunyai Varians yang homogen.

Setelah melaksanakan pre test, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV B sebagai kelas eksperimen menggunakan media permainan Truth Or Dare dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Selanjutnya peneliti melakukan post test di kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media permainan Truth Or Dare yaitu 70,32 dan nilai rata-rata kelas IVA sebagai kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional yaitu 50,80. Setelah nilai rata-rata post test di kelas eksperimen dan kontrol, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 064023 Kemengan Tani T.P 2023/2024.

Pengujian hipotesis digunakan rumus uji t, Jika  $T_{hitung} >$  dari  $T_{table}$  maka  $H_0$  diterima sehingga ada pengaruh model tersebut. Pengujian hipotesis dengan uji t sehingga diperoleh  $F_{Hitung} = 28,93712375 > t_{Tabel} = 5,99146$  Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 064023 Kemengan Tani T.P 2023/2024. Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan penggunaan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media permainan Truth Or Dare

terhadap hasil belajar siswa dapat lebih aktif dan mengerti serta siswa lebih semangat lagi dalam belajar proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Medan T.P 2023/2024. Disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun ruang setelah menggunakan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa di kelas IV-B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 70.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun ruang tanpa menggunakan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar siswa dikelas IV-A SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 51.
3. Ada pengaruh signifikan dengan penerapan media permainan Truth Or Dare terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Octavia, S, 2020. Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Andini, Nur Sri Adini. 2021. Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS. Riau: DOTPLUSH Publisher.
- Deepublish. Ovan. 2022. Belajar Mengajar Matematika. Jakarta: Kencana. Hamalik, Oemar. 2016. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani dan Pulungan Intan. 2018. Ensiklopedia Pendidikan. Medan: Media Persada.
- Lumbantoruan. J.H. 2021. Bangun Datar Dan Bangun Ruang. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Mashuri, Sufri. 2019. Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Parnawi, Afi. 2019. Psikologi Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Prihantini. 2021. Strategi Pembelajaran SD. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.



- 
- Rohmah, Siti Nur. 2021. Strategi Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Rosalinda Linda, dkk. 2023. Buku Ajar Statistika. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Sani, R A. 2019. Strategi Belajar Mengajar. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Suardi, Muh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana. 2017. Metode Statistika. Bandung: PT Tarsito
- Sugiarto, T. 2020. E-learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisika. (Vol. 550259). CV. Mine
- Sugiono. 2019. Metode Penelitian kuantitatif kuantatif dan R&D. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugono, Dendy. 2008. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sujana, A dan Supandi,W. 2020. Model-Model Pembelajaran. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Utami, Hartanti Yekti. 2021. Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Pesserta Didik. Yogyakarta: UAD Universitas Ahmad Dahlan.
- Wandini.R.R dan Banuera.O.K. 2019. Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD. Medan: CV Widya Puspita.
- Wina Sanjaya dan Budimanjaya Andi.2017. Paradigma Belajar Mengajar. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.