

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP KEAKTIFAN DAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III DI SDN 5 METRO TIMUR

Oleh

CAROLINA KARTIKA DAMAYANTI

Masalah pada penelitian adalah rendahnya keaktifan dan pemahaman pada peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur yang disebabkan oleh pasifnya peserta didik karena kurangnya keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan metode menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian berjumlah 52 orang peserta didik dengan sampel 52 orang peserta didik. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana dan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 5 Metro Timur yang ditunjukkan dengan perolehan nilai $F_{hitung} (93,6) > F_{tabel} (4,26)$. Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dengan perolehan nilai $t_{hitung} (4,825) > t_{tabel} (2,008)$.

Kata kunci: Pemahaman belajar, keaktifan, media pembelajaran

ABSTRACT

THE EFFECT OF *TRUTH OR DARE* CARD MEDIA ON STUDENT ACTIVITY AND UNDERSTANDING IN CLASS III SCIENCE SUBJECTS AT SDN 5 METRO TIMUR

By

CAROLINA KARTIKA DAMAYANTI

The problem in the research was the low level of activity and understanding of class III students at SDN 5 Metro Timur which was caused by students being passive due to the lack of educators' skills in using learning media that involves students to actively participate in learning. This research aimed to find out whether there was an influence of *Truth Or Dare* card media on students' activeness and understanding of learning in grade III science subjects in elementary schools. The type of research used quantitative research with an experimental approach with a method using non-equivalent control group design involving an experimental group and a control group. The research population were 52 students with a sample of 52 students. Data were analyzed using simple regression tests and t tests. The results of this research show that there is a significant influence on the application of the *Truth Or Dare* learning media on students' activeness and understanding in science subjects for class III at SD Negeri 5 Metro Timur as indicated by the value of $F_{count} (93.6) > F_{table} (4.26)$. This research also showed that there were differences in students' activeness and understanding in science subjects between the experimental class and the control class, indicated by the achievement of $t_{count} (4.825) > t_{table} (2.008)$.

Key words: learning understanding, activeness, *Truth Or Dare* card learning