

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

(Skripsi)

Oleh

**CAROLINA KARTIKA DAMAYANTI
NPM 2053053009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

**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

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

Nama Mahasiswa : Carolina Kartika Damayanti

No.Pokok Mahasiswa : 2053053009

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Frida Destini, M.Pd
NIP.198912292019032019

Dosen Pembimbing II

Siti Nuraini, M.Pd
NIK.232104940804101

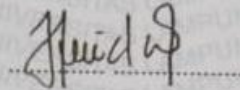
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP.197412202009121002

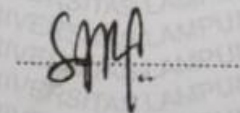
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

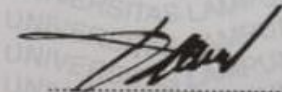
Ketua : Frida Destini, M.Pd



Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd



Penguji Utama : Dr. Darsono, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Habet Maydiantoro, M.Pd

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Januari 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

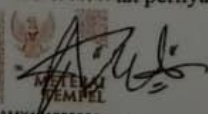
Nama : Carolina Kartika Damayanti
Npm : 2053053009
Program studi : PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDN 5 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 9 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,


12AMX181293858
Carolina Kartika Damayanti
NPM 2053053009

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Carolina Kartika Damayanti, lahir di Indolampung pada tanggal 25 April 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Manidi dan Ibu Saniah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut

1. SDN 1 Mulya Kencana lulus pada tahun 2015
2. SMPN 3 Tulang Bawang Barat lulus pada tahun 2017
3. SMA YP Unila Bandar Lampung lulus pada tahun 2020

Tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Peneliti melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Purwa Agung Way Kanan. Peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Purwa Agung, Kecamatan Negara Batin, Way Kanan.

MOTTO

Ketika Allah Swt Sudah Bertindak, Tidak Ada Yang tidak Mungkin Di Dunia Ini.

“Man Jadda Wajada, (Barang Siapa Yang Bersungguh Sungguh Maka Akan Berhasil)”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Dengan menyebut nama Allah swt Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT., dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk :

Orang Tuaku tercinta,

Bapak Manidi dan Ibu Saniah

Yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, dan selalu mendo'akan untuk kebaikan dan kesuksesanku, serta memberikan dukungan tiada batas untuk putri tercintanya.

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Keaktifan Dan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Di SDN 5 Metro Timur”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan dorongan untuk selalu memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Kordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Frida Destini, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

7. Dr. Darsono, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala SDN 5 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SDN 6 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Pendidik kelas III SDN 5 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas III SDN 5 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020
14. Sahabat terbaik dan tersayangku Siti Ma'arifatul Malika dan untuk terkasih MT terima kasih sudah menemani suka duka proses skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin....

Metro, 31 Januari 2025



Carolina Kartika Damayanti
NPM 2053053009

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1. Belajar	8
2.1.1.1. Pengertian Belajar.....	8
2.1.1.2. Pengertian Teori Belajar	9
2.1.1.3. Pengertian Prinsip Belajar	10
2.1.2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	11
2.1.2.1. Pengertian IPA.....	11
2.1.2.2. Tujuan Pembelajaran IPA.....	12
2.1.2.3. Manfaat Pembelajaran IPA.....	13
2.1.3. Pemahaman Dan Keaktifan Belajar.....	14
2.1.3.1. Pengertian Keaktifan Belajar	14
2.1.3.2. Pengertian Pemahaman Belajar	15
2.1.3.3. Indikator Keaktifan Belajar	16
2.1.3.4. Indikator Pemahaman Belajar.....	17
2.1.4. Media Pembelajaran	17
2.1.4.1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2.1.4.2. Karakteristik Media Pembelajaran.....	19
2.1.4.3. Komponen Media Pembelajaran.....	21
2.1.4.4. Manfaat Media Pembelajaran	22
2.1.5. Permainan <i>Truth Or Dare</i>	23
2.1.5.1. Pengertian <i>Truth Or Dare</i>	23
2.1.5.2. Tujuan Permainan <i>Truth Or Dare</i>	24
2.1.5.3. Kelebihan Permainan <i>Truth Or Dare</i>	25
2.1.5.4. Kekurangan Permainan <i>Truth Or Dare</i>	26
2.1.5.5. Indikator Permainan <i>Truth Or Dare</i>	27
2.2. Penelitian Relavan	27
2.3. Kerangka Pikir	29
2.4. Hipotesis Penelitian	30

III. METODE PENELITIAN.....	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.2.1. Waktu Penelitian.....	32
3.2.2. Tempat Penelitian	32
3.2.3. Tahap Evaluasi	32
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.3.1. Populasi Penelitian	33
3.3.2. Sampel.....	33
3.4. Variabel Penelitian	33
3.4.1. Definisi Konseptual Variabel	34
3.5. Definisi Operasional Variabel	35
3.6. Teknik Pengumpulan Data	36
3.6.1. Teknik Tes.....	36
3.6.2. Teknik Non Tes	37
3.7. Instrumen Penelitian	37
3.7.1. Jenis Instrumen.....	37
3.8. Uji Prasyarat Instrumen.....	38
3.8.1. Uji Validitas	38
3.8.2. Uji Reliabilitas.....	39
3.9. Uji Persyaratan Analisis Data.....	41
3.9.1. Uji Normalitas	41
3.9.2. Uji Homogenitas.....	42
3.9.3. Uji t.....	42
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Hasil Penelitian.....	44
4.1.1. Pelaksanaan Penelitian	44
4.1.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	45
4.1.3. Analisis Data Penelitian.....	55
4.1.4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	55
4.1.5. Uji Hipotesis.....	56
4.2. Pembahasan	57
4.3. Keterbatasan Penelitian	61
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Tes Kemampuan Awal Keaktifan Peserta Didik Kelas III SDN 5 Metro Timur	4
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas III di SDN 5 Metro Timur	32
3. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Pemahaman	37
4. Klasifikasi Validitas	38
5. Hasil Uji Validitas Soal Pemahaman	39
6. Klasifikasi Reliabilitas	40
7. Deskripsi Hasil Penelitian	45
8. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest kelas eksperimen	46
9. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest kelas kontrol	48
10. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
11. Pencapaian Indikator Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPA	52
12. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
13. Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik	54
14. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	55
15. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	30
2. Desain Penelitian	31
3. Variabel Penelitian	33
4. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen.....	47
5. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Eksperimen	47
6. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kontrol	49
7. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kontrol.....	49
8. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata	51
9. Diagram Batang Pencapaian Indikator Pemahaman.....	52
10. Diagram Batang Perbandingan <i>N-Gain</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT	
1. Surat Penelitian Pendahuluan	70
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	71
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	72
4. Surat Izin Penelitian.....	73
5. Lembar Validasi Instrumen Soal	74
6. Balasan Surat Izin Uji Coba Instrumen	79
7. Balasan Surat Izin Penelitian.....	80
INSTRUMEN PENGUMPUL DATA	
8. Soal Tes Kemampuan Awal Keaktifan Peserta Didik	82
9. Hasil Tes Kemampuan Awal Keaktifan Kelas IIIb	83
10. Hasil Tes Kemampuan Awal Keaktifan Kelas IIIa	84
11. Soal yang Diajukan.....	85
12. Soal yang Dipakai.....	90
13. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik.....	95
14. RPP Kelas Eksperimen.....	101
15. RPP Kelas Kontrol	107
DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
16. Perhitungan Uji Validitas	114
17. Perhitungan Uji Reliabilitas.....	115
HASIL PENELITIAN	
18. Data Nilai Pretest dan Posttest.....	117
19. Pencapaian Kemampuan Pemahaman Belajar IPA.....	119
20. Nilai <i>N-Gain</i>	120
21. Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik.....	122
22. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	123
23. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	129
24. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	135
25. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	137
26. Uji Hipotesis.....	139

LAMPIRAN TABEL - TABEL STATISTIK

27. Nilai nilai Validitas r.....	145
28. Tabel Nilai nilai Chi Kuadrat	146
29. Tabel Distribusi Regresi Linier	147
30. Tabel Distribusi Uji T	148
31. Tabel Distribusi F Homogenitas	149

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN

32. Penelitian di SDN 5 Metro Timur	151
33. Penelitian Uji Instrumen.....	153

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman yang terus terjadi dan berjalan dengan pesat mengakibatkan berbagai aspek kehidupan juga ikut berkembang untuk memenuhi tuntutan kehidupan yang ada. Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang menjadi pedoman yang harus disiapkan guna dapat mencetak manusia yang bermutu dalam menghadapi abad 21. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri. Maka dari itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan.

Salah satu kemampuan yang diharapkan ada pada setiap peserta didik adalah keaktifan dan pemahaman dalam pembelajaran (Surdinata dkk., 2018). Seluruh muatan pelajaran dituntut untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam keaktifan dan pemahaman. Dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang mengamanatkan agar peserta didik memiliki kemampuan aktif, paham dan bertindak secara kreatif, produktif, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Berbeda dari yang diharapkan, kenyataan yang kita terima yaitu berbanding terbalik.

Hal tersebut dipaparkan oleh Puspendik (2019) berdasarkan hasil dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* yang menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Kemampuan rata-rata membaca peserta didik Indonesia adalah 80 poin di bawah rata-rata *Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD)*.

Kemampuan peserta didik Indonesia juga masih berada di bawah capaian peserta didik di negara-negara ASEAN. Kemampuan rata-rata keaktifan peserta didik Indonesia secara berturut-turut adalah 42 di bawah rata-rata peserta didik di ASEAN.

Maka PISA menyimpulkan bahwa keaktifan dan pemahaman peserta didik di Indonesia tergolong sangat rendah. Rendahnya kualitas mutu pendidikan di Indonesia (Puspitasari, 2017)”. Kondisi pendidikan saat ini sangat jauh berbeda dengan kondisi yang diharapkan. Penurunan skor *Programme for International Student Assessment* atau Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) Indonesia tahun 2022 mencerminkan krisis pembelajaran di Indonesia parah dan harus diatasi secara serius dan berkelanjutan. Karena itu, pemerintah diminta tak membuat narasi seolah-olah kondisi pembelajaran relatif baik karena penurunan skor di bawah rata-rata internasional dan ada kenaikan peringkat.

Upaya membangun keaktifan dan pemahaman peserta didik diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang hal tersebut.

Menurut Hallatu dkk. (2017), media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik akan memiliki pengalaman langsung dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan aktif dan pemahamannya yaitu media kartu *Truth Or Dare*.

Menurut Herliani (2018: 233) media pembelajaran *Truth Or Dare* (mencari jawaban kartu) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Adapun kelebihan dari permainan *Truth Or Dare* sebagai berikut 1) dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, 2) siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, 3) Mudah dalam penyajiannya, 4) dapat digunakan untuk kelompok besar dan kelompok kecil, 5) guru dan siswa dapat secara aktif terlibat dalam

permainan,6) tidak memerlukan alat khusus. Nurrita (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteks bahwa media merupakan komponen dari sistem pembelajaran secara keseluruhan (Supardi, 2017).

Tuntutan untuk mengembangkan keaktifan dan pemahaman terdapat pada seluruh mata pelajaran tidak terkecuali Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Menurut Samidi (2019: 4) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda- benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapanpun dan dimanapun”. Penyelenggaraan pembelajaran IPA pada sekolah dasar bertujuan Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan Nya.

Mengembangkan pengetahuan alam dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui observasi pada penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis dengan pendidik pada tanggal 15 September 2023, yang dilaksanakan di SDN 5 Metro Timur diperoleh informasi bahwa keaktifan dan pemahaman peserta didik masih rendah, hal tersebut ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik belum terlihat aktif. Kurang aktifnya peserta didik disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang ditunjukkan belum optimal penggunaan media *Truth Or Dare* pada sekolah tersebut sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kemampuannya.

Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran kelas III di SDN 5 Metro Timur adalah media *Whiteboard*. Selain observasi, penulis juga melakukan tes keaktifan awal di kelas III di SDN 5 Metro Timur, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Awal Keaktifan pada Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 5 Metro Timur

Kelas	Indikator	Rata-rata Skor Maksimal (100)	Jumlah Peserta Didik
IIIa	Memberikan Penjelasan sederhana	40%	26
	Terlibat dalam menyelesaikan Tugas	44%	
	Berani Bertanya	44%	
	Berusaha Mencari Jawaban	32%	
	Merangkum	24%	
IIIb	Memberikan Penjelasan sederhana	56%	26
	Terlibat dalam menyelesaikan Tugas	40%	
	Berani Bertanya	52%	
	Berusaha Mencari Jawaban	44%	
	Merangkum	36%	

Sumber: Penelitian pendahuluan

Berdasarkan hasil dari Tabel 1. Tes kemampuan awal keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 5 Metro Timur tergolong rendah. Hal tersebutlah yang menjadikan perlunya inovasi dalam pembelajaran sebagai solusi yang tepat yang diharapkan peserta didik lebih mampu meningkatkan daya aktif dalam memecahkan suatu masalah. Pendidik harus inovatif menggunakan seni mengajar situasi dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Masril dkk., 2020).

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan maka penting untuk mengetahui seberapa besar “Pengaruh Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDN 5 Metro Timur ”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain.

- 1.2.1. Keaktifan dan Pemahaman peserta didik kelas III SDN 5 Metro Timur masih tergolong rendah.
- 1.2.2. Peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur cenderung pasif selama proses pembelajaran sehingga keaktifan dan pemahaman peserta didik kurang terlatih.
- 1.2.3. Penerapan media kartu *Truth Or Dare* dalam pembelajaran kelas III di SDN 5 Metro Timur yang belum optimal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

- 1.3.1. Media pembelajaran kartu *Truth Or Dare*
- 1.3.2. Keaktifan dan pemahaman

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Apakah ada pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 5 Metro Timur?
- 1.4.2. Apakah ada perbedaan positif keaktifan dan pemahaman pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Untuk mengetahui pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 5 Metro Timur.
- 1.5.2. Untuk mengetahui perbedaan positif keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan serta dapat dijadikan penelitian lanjutan mengenai pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap pemahaman dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 5 Metro Timur

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi.

1.6.2.1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mendapat pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman mereka dalam mata pelajaran IPA di sekolah.

1.6.2.2. Pendidik

Memberikan masukan bagi pendidik tentang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman mereka dalam mata pelajaran IPA di sekolah

1.6.2.3. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang positif dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN 5 Metro Timur.

1.6.2.4. Peneliti

Memberi ilmu dan wawasan baru, bermanfaat, serta menyenangkan selama penelitian ini berlangsung

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap manusia guna memperoleh perubahan diri menjadi lebih baik. Upaya tersebut dilakukan secara sadar sehingga membuatnya relatif lama.

Gagne (Hanafy, 2014) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi. Meyer (Siregar dan Hartini, 2014) mengemukakan pengertian belajar sebagai perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman.

Menurut Ernest R. Hilgard (dalam Setiawati, 2018) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang mana keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula

Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan dengan sadar yang menjadikannya berbeda dari keadaan sebelumnya. Perubahan tersebut bersifat permanen atau sulit untuk diubah menjadi ke keadaan semula demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.

2.1.1.2. Pengertian Teori Belajar

Teori belajar merupakan kumpulan prinsip umum yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Menurut Rusuli (2014) secara umum, teori belajar terbagi menjadi empat, yaitu: teori behavioristik, kognitif, konstruktivistik, dan humanistik.

- a. Teori behavioristik, menurut teori ini belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui hubungan stimulus-stimulus dan respon-respon menurut prinsip-prinsip mekanistik (Shahbana dkk., 2020).
Teori ini meyakini adanya pengaruh dari timbal balik antara pendidik dan peserta didik berupa perkembangan individu. Teori ini berakar dari asumsi bahwa manusia tidak membawa potensi sejak lahir.
- b. Teori kognitif, menurut Greenwald (dalam Wisman, 2020) teori ini memusatkan perhatiannya pada analisis respons kognitif, yaitu: “Suatu usaha untuk memahami apa yang dipikirkan orang sewaktu mereka dihadapkan pada stimulus persuasif, dan bagaimana pikiran serta proses kognitif menentukan apakah mereka mengalami perubahan sikap dan sejauh mana perubahan itu terjadi”.
Teori belajar kognitif menggambarkan bahwa belajar adalah proses mental secara aktif untuk mencapai, mengingat, dan juga menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh individu itu sendiri.

- c. Teori konstruktivistik, Piaget (dalam Sugrah, 2019) menyatakan bahwa hasil pembelajaran harus fokus pada proses konstruksi pengetahuan dan bahwa tujuan
- d. pembelajaran harus ditentukan dari tugas otentik dengan spesifik tujuan. Teori ini menunjukkan bahwa 10 manusia membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka.
- e. Teori humanistik, menurut teori ini proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri (Perni, 2018). Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi, daripada bidang kajian psikologi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penulis menggunakan teori kognitif dan teori konstruktivistik. Hal tersebut disebabkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada mengonstruksi atau membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan aktivitas eksperimental yang berpengaruh kepada peserta didik.

2.1.1.3. Pengertian Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan landasan berpikir dan landasan berpijak agar proses belajar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Karwati dan Priansa (2015) prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut: belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan. Materi pembelajaran apapun yang disampaikan kepada peserta didik, maka peserta didik harus mempelajarinya. Peserta didik memiliki pemahaman dalam pembelajaran yang berbeda-beda, sehingga kecepatan belajar dapat dilihat dari umur dan kemampuan pengembangan yang dimiliki.

Peserta didik dapat belajar lebih giat apabila selalu diberi penguatan sehingga dapat termotivasi. Penguasaan pendidik dalam menyampaikan setiap isi dari pembelajaran, akan memberikan kesan yang lebih bermakna bagi peserta didik. Apabila peserta didik

diberikan sebuah tanggung jawab untuk mempelajari materi yang sesuai dengan kemampuannya maka peserta didik akan lebih termotivasi dan memiliki daya ingat yang baik. Selain itu, adapun prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), adalah sebagai berikut;

- a. Motivasi dan perhatian, perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar.
- b. Keterlibatan secara langsung dan pengalaman, hal tersebut jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan.
- c. Keaktifan, setiap proses belajar peserta didik selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya, contohnya adalah kegiatan psikis.
- d. Pengulangan, pengulangan dapat melatih daya-daya jiwa, membentuk respon yang benar dan membentuk kebiasaan.
- e. Tantangan, dalam suatu belajar peserta didik menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulah motivasi untuk mengatasi

Berdasarkan definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah proses berkesinambungan dalam landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber keaktifan dalam belajar. Hal tersebut guna membuat proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik.

2.1.2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.2.1. Pengertian IPA

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada perkembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Istilah yang terlibat dalam IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam yaitu

“pengetahuan, ilmu, dan alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia, banyak pengetahuan yang manusia miliki seperti pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial ataupun pengetahuan alam yang berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah.

Dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis atau dapat diterima oleh akal sehat dan objektif. Artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan, sesuai dengan pengamatan. Dengan penelitian ini IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat ataupun kejadian-kejadian yang ada di alam menurut (Aisih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati dalam Sukarno, 2019:22-24).

Berdasarkan definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah bidang studi yang mempelajari tentang agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial ataupun pengetahuan alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah

2.1.2.2. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk memahami konsep-konsep IPA dengan benar sesuai consensus ilmiah dan bisa menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ahmad Susanto (2018:171) adapun tujuan pembelajaran Sains di sekolah dasar dalam Badan Standart Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan peradaban, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan alam dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari.

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kedisiplinan tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, pemecahan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA juga bertujuan agar peserta didik SD dapat lebih aktif lagi untuk memahami konsep pembelajaran IPA yaitu mengetahui tentang alam

2.1.2.3. Manfaat Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD adalah mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan, dengan begitu peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki kedudukan yang penting. Pada pembelajaran IPA khususnya subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia, Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia, dan Pelestarian

Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia. Siswa belum menguasai materi tersebut, sehingga menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah dalam pembelajaran IPA. Darmojo 1992 (dalam Samatowa, 2016: 3) . Secara garis besar mempelajari IPA memiliki fungsi antara lain yaitu: memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan peranan lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya bagi

kehidupan sehari-hari; mengembangkan keterampilan proses (fisik maupun mental) yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan sains; dan mengembangkan wawasan, sikap, nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari. (Sulthon, 2016).

2.1.3. Pemahaman Dan Keaktifan Belajar

2.1.3.1. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dimana keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam pembelajaran.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016).

Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion (2016) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman.” Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang diberikan kepada peserta didik baik fisik maupun *non-fisik* yang

diberikan saat proses pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil belajar yang diinginkan. Dimana pada proses ini peran pendidik sangat penting untuk memunculkan motivasi agar peserta didik melakukan aktifitas selama pembelajaran dengan baik.

2.1.3.2. Pengertian Pemahaman Belajar

Pemahaman berasal dari kata paham. Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia paham berarti mengerti. Sudaryono (2014: 50) mengatakan: “Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau kegiatan yang dilakukannya, maka dalam pembelajaran, pendidik harus mengerti atau memahami apa yang diajarkannya kepada peserta didik.”

Daryanto (2013: 106) bahwa: Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar.

Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Menurut Anas Sudijono (2015: 50) Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut. Seorang guru dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan

bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau menafsirkan sesuatu. Seseorang dapat dikatakan paham apabila dapat memberikan penjelasan dari informasi yang di dapat secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Lebih baik lagi apabila seseorang dapat memberikan contoh apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya.

2.1.3.3. Indikator Keaktifan Belajar

Selain Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah sangat beragam. Aktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang terdapat di sekolah-sekolah tradisonal. Menurut Nana Sudjana (2017), indikator keaktifan belajar dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Memberikan penjelasan sederhana
- b. Terlibat dalam menyelesaikan tugas
- c. Berani bertanya
- d. Berusaha mencari jawaban
- e. Merangkum

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa keaktifan peserta didik sangat bervariasi, peran pendidik untuk menjamin setiap peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam kondisi yang ada.

Pendidik juga harus selalu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah proses belajarnya.

2.1.3.4. Indikator Pemahaman Belajar

Menurut Mulyasa (2012) untuk pemahaman maka akan dijelaskan beberapa indikatornya. Terdapat beberapa indikator dalam pemahaman diantaranya:

- a. Menjelaskan kembali.
- b. Menguraikan materi pembelajaran dengan kata-kata sendiri.
- c. Penarikan kesimpulan

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pemahaman merupakan salah aspek kognitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui tes tulisan dan non test tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk *essay (open ended)*, yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh.

2.1.4. Media Pembelajaran

2.1.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- a. Media Visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
- b. Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.
- c. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan
- d. Media interaktif adalah layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video *game*.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Media yang digunakan peneliti adalah media audio-visual. Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan

2.1.4.2. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai (Sadiman, dkk., 2015). Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media.

Dalam (Sadiman, dkk., 2015) juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2014) adalah:

- a. *Ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek
- b. *Ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat
- c. *Ciri distributif* yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar

siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

- d. *Media grafis*. Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.
- e. *Media audio*. Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran.
- f. *Media proyeksi diam*, Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya.

Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek -obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu. Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan media permainan dan simulasi, ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan ciri atau karakteristik dari media ini adalah melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pembelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran

dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pembelajar, mampu mengatasi keterbatasan pembelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak

2.1.4.3. Komponen Media Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar. Di dalam pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu: guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), evaluasi. Interaksi yang terjadi antara komponen pendidik dan peserta didik itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik di antara keduanya, baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media. Siswa jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa.

Ia memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda. Peranan pendidik tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi itu disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai.

Dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, begitu juga dengan komponen yang lainnya bergantung (*interdevedensi*) dan saling terobos (*interpenetrasi*).

2.1.4.4. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri.

Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2011: 33) diantaranya:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Menurut Encyclopedia of Education Research (Hamalik, 2005: 15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme,
2. Memperbesar perhatian siswa,
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa,
4. Memberikan pengalaman nyata bagi siswa yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dalam mengerjakan sesuatu,
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu,
6. Membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dalam belajar.

Kustandi & Sutjipto (2016: 23) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar,
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta kemungkinan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
- c. Mengatasi berbagai keterbatasan indera, ruang, dan 26 waktu,
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka,
- e. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan penggunaan media sangat membantu. Tanpa media, pendidik akhirnya cenderung berbicara satu arah seperti ceramah. Hal tersebut, tentu akan membuat peserta didik merasa bosan, sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal.

2.1.5. Permainan *Truth Or Dare*

2.1.5.1. Pengertian *Truth Or Dare*

Truth Or Dare merupakan permainan populer yang sering dimainkan oleh anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Ini adalah permainan di mana para pemain harus memilih antara “*Truth*” atau “*Dare*”, yang berarti mereka harus menjawab pertanyaan secara jujur atau melakukan tantangan.

Permainan ini sederhana namun mengasyikkan, dan bisa menjadi pilihan yang ideal ketika berkumpul bersama teman-teman. *Truth Or Dare* dari bahasa Inggris artinya kebenaran dan berani. Permainan *Truth Or Dare* sedikit mengadopsi dari permainan *Truth Or Dare*. Permainan *Truth Or Dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga remaja hingga orang dewasa.

Permainan ini dimainkan minimal dua orang dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (*Dare*). Bahasa media pembelajaran permainan *Truth Or Dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Permainan *Truth Or Dare* adalah permainan yang dilakukan berkelompok dengan menggunakan 2 kartu yaitu *Truth* dan kartu *Dare*.

Pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban “Salah” atau “Benar” dan pada kartu *Dare* berisi penjelasan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan. Selanjutnya menurut Herliani (2016: 233) media pembelajaran *Truth Or Dare* adalah suatu media pembelajaran yang mampu menempatkan peran peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permainan *Truth Or Dare* merupakan pilihan yang tepat untuk mengisi waktu luang atau menghangatkan suasana saat berkumpul bersama teman. Fleksibilitas dan sifat komentivitas membuat permainan ini diminati oleh berbagai kelompok usia. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi sarana untuk melatih keberanian dan kejujuran.

2.1.5.2. Tujuan Permainan *Truth Or Dare*

Pedoman ini bertujuan untuk memberikan arah layanan bimbingan konseling dengan media permainan *Truth Or Dare* tentang kepercayaan diri peserta didik. Permainan *Truth Or Dare* akan menjadi permainan yang akan membantu siswa dalam meningkatkan kosep dirinya.

Selain itu juga dapat melatih kejujuran dan keberanian pada diri peserta didik. Bentuk media permaianan yang praktis, mudah untuk di bawa dan digunakan dimana saja. Jenis media permainan yang sangat memungkinkan dilakukan pada bermacam-mcam kondisi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan permainan *Truth Or Dare* ini adalah permainan yang populer dikalangan para remaja dan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), menjelaskan layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai kemandirian dalam kehidupan dari pengalaman orang lain, mencapai perkembangan hidup secara utuh dan optimal dari bidang pribadi, social belajar dan karir.

2.1.5.3. Kelebihan Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran menurut Kamil, dkk (2013) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari permainan *Truth Or Dare* sebagai berikut:

- a. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusias peserta didik terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- b. Peserta didik dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- c. Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu peserta didik untuk menjadi yang terbaik diantara peserta didik lainnya.
- d. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar lebih mudah.
- e. Praktis, mudah dibawa kemana-mana.
- f. Mudah dalam penyajiannya.
- g. Mudah dimainkan dimana saja
- h. Dapat digunakan untuk kelompok besar dan kelompok kecil
- i. Pendidik dan peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam permainan
- j. Tidak memerlukan alat khusus.

Permainan *Truth Or Dare* merupakan bentuk permainan yang praktis untuk dimainkan. Hal tersebut dikarenakan permainan *Truth Or Dare* adalah bentuk permainan yang praktis untuk dibawa kemana-mana. Dalam hal ini permainan *Truth Or Dare* adalah satu satu bentuk permainan yang mudal dalam penyajiannya.

Menurut Bruner (dalam Hosnan, 2014) media kartu *Truth Or Dare* merupakan media pembelajaran yang mengembangkan aktifnya peserta didik dengan mencari informasi sendiri, sehingga hasil yang diperoleh tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.

Sehingga permainan ini dapat digunakan dalam waktu kapan pun sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, khususnya dalam proses meningkatkan rasa percaya diri. permainan *Truth Or Dare* dapat digunakan dalam kelompok besar dan kelompok kecil.

Hal tersebut dikarenakan permainan *Truth Or Dare* mudah untuk digunakan, sehingga bentuk komunikasi yang terjadi dalam kelompok besar atau kelompok kecil lebih maksimal dan dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik dalam memainkan Permainan *Truth Or Dare* dapat dimainkan oleh pendidik dan peserta didik secara aktif.

Sehingga hal tersebut dapat menunjang terbentuknya komunikasi dua arah yang terjadi antara pendidik dan peserta didik secara maksimal dan akan membantu terbentuk rasa percaya pada peserta didik. Ketika memainkan permainan *Truth Or Dare* tidak memerlukan alat khusus, sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan nyaman untuk memainkan permainan tersebut.

2.1.5.4. Kekurangan Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran menurut Kamil, dkk (2013) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

Adapun kekurangan dari media permainan *Truth Or Dare* yaitu sebagai berikut:

- a. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- b. Jika tidak bisa manajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.

- c. Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran

2.1.5.5. Indikator Permainan *Truth Or Dare*

Menurut Nurul Indayanti (2012:14-15) indikator permainan *Truth Or Dare*, terdiri dari 4 indikator yaitu permainan *Truth Or Dare*:

- a. Berani bertanya dan menanyakan pendapat
- b. Berani menerima dan menghadapi konsekuensi
- c. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
- d. Mampu mengembangkan sikap positif

2.2 Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut;

2.2.1. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Priatmoko (2017) dkk, yang

berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap keaktifan dan Hasil Belajar IPA peserta didik dengan Visi SETS di SDN 2 Palebon”. Hasil perhitungan uji kesamaan dua varians menunjukkan harga $F_{hitung} (1,52) < F_{tabel} (1,94)$, berarti varians dan hasil belajar kedua kelompok eksperimen tidak berbeda. Perhitungan uji perbedaan rata-rata hasil belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = 70$ dan $\alpha = 5 \%$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen II lebih baik dari kelompok eksperimen I.

2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh Mimmah dkk (2015), yang berjudul

“Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA peserta didik dengan Menerapkan Media *Truth Or Dare*”. Penelitian ini dilakukan di SDN 20 Pekanbaru pada bulan Februari sampai Juni 2015. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 20 Pekanbaru pada materi perubahan cuaca.

2.2.3 Amelia dan Astuti (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas

Penerapan Media pembelajaran *Truth Or Dare* Terhadap Keaktifan pemahaman dan model *inquiry*. Pembelajaran Subtema Perubahan Bentuk

Energi Kelas III Gugus Sudirman” yang dilaksanakan di SD Gugus Sudirman di Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Truth Or Dare* lebih efektif dibandingkan *inquiry* dalam meningkatkan keaktifan pemahaman. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata hasil posttest keaktifan pemahaman. Nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan media *Truth Or Dare* adalah 77,74, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol dengan *whitboard* adalah 71,30. Persamaan dari jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Truth or dare* dan mengukur keaktifan pemahaman. Sedangkan perbedaanya terletak pada muatan yang diukur yaitu Subtema Bentuk Energi.

- 2.2.4 Wedekaningsih dkk. (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Media *Truth Or Dare* (TOD) untuk Meningkatkan Keaktifan Pemahaman Hasil Belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA Peserta Didik kelas III” yang dilakukan di SD Negeri Cebongan 03 Salatiga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan pemahaman hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dimana ke peserta didik pada pra siklus hanya memperoleh rata-rata 60 meningkat pada siklus I dengan rata-rata 70 dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 81. Dari hasil penelitian yang diperoleh media *truth or dare* (TOD) dalam penelitian ini terbukti dan dapat diterima dalam meningkatkan pemahaman hasil belajar IPA. Persamaan dari jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Truth Or Dare* dan mengukur kemampuan keaktifan pemahaman peserta didik.
- 2.2.5 Rakhmawati dan Mawardi (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Media *Truth or dare* untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman Siswa Kelas 5 SD” yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 6 Salatiga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Truth Or Dare* dapat mengasah keaktifan dan pemahaman.

Hal tersebut dibuktikan dengan siklus I 26,32% pada kategori sangat tinggi, 31,58% pada kategori tinggi, 15,79% kategori sedang, dan 26,32% pada kategori rendah. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 42,10% kategori sangat tinggi, 36,84% kategori tinggi, dan 21,05% kategori sedang.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan dan pemahaman peserta didik menggunakan media *Truth Or Dare*.

Persamaan dari jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Truth Or Dare* dan mengukur keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA.

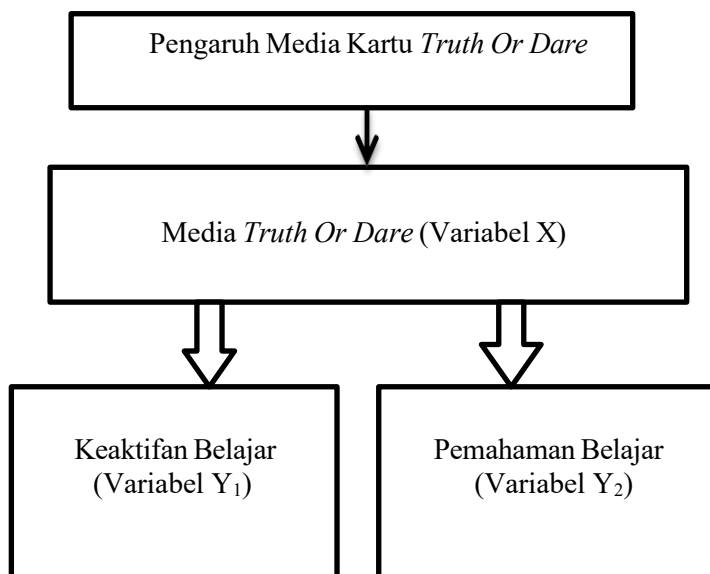
2.3 Kerangka Pikir

Kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik menjadi penyebab dari rendahnya pemahaman dan keaktifan peserta didik. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran cenderung hanya penjelasan materi melalui pendidik ke peserta didik dengan menggunakan pembelajaran konvensional atau juga disebut metode ceramah, karena hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Media pembelajaran *Truth Or Dare* membuat peserta didik berperan aktif dalam proses belajar dengan menjawab berbagai pertanyaan atau persoalan, memecahkan persoalan untuk menemukan konsep dasar.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan media *Truth Or Dare* yang dibuat oleh penulis dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y₁ : Variabel Terikat

Y₂ : Variabel Terikat

⇒ : Pengaruh

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan, hipotesis yang dapat diajukan penulis adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap Keaktifan dan Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 5 Metro Timur.
2. Terdapat perbedaan yang positif pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 5 Metro Timur.

BAB III. METODE PENELITIAN

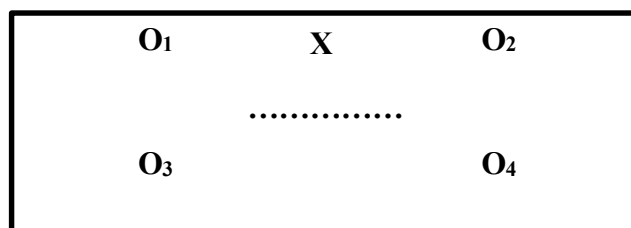
3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Kristanto (2018) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dikendalikan. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Menurut Sugiyono (2015) eksperimen semu (*quasi experiment design*) merupakan desain yang mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan media kartu *Truth Or Dare* , kemudian kelompok kontrol diberi perlakuan yaitu dengan media *Whiteboard*.

Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok diberi tes akhir (*posttest*). Adapun mengenai rancangan *non- equivalent control group design* menurut Sugiyono (2015) dapat digambarkan sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest-Pretest Control Design*.

Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2015: 116) dapat disajikan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelas eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelas eksperimen

X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran *Truth Or Dare*

O_3 = Nilai *pretest* kelas kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelas kontrol

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024.

3.2.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Timur yang beralamat di jalan Tongkol, Desa Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung

3.2.3. Tahap Evaluasi

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti mengevaluasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji persyaratan instrumen. Setelah instrumen tes berdistribusi normal dan varians homogen peneliti melakukan uji hipotesis dengan regresi sederhana dan uji-t.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IIIa dan IIIb di SDN 5 Metro Timur. Jumlah peserta didik masing-masing kelas yaitu berjumlah 26 peserta didik sehingga jumlah total populasi 52 peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SD Negeri 5 Metro Timur tahun pelajaran 2024.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas III SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IIIa	14	12	26
IIIb	12	14	26
Jumlah Total			52

Sumber: Daftar Peserta Didik SDN 5 Metro Timur

3.3.2. Sampel

Sampel dalam sebuah penelitian merupakan sebagian anggota dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu.

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non probability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*.

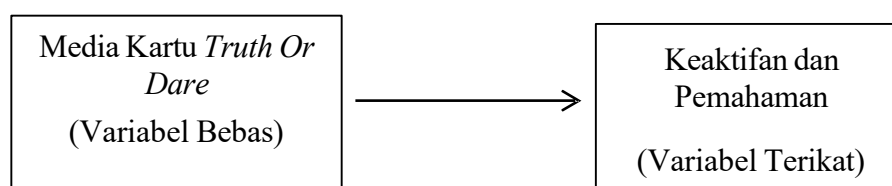
Menurut Sugiyono (2015) sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas IIIa dan IIIb. Kelas IIIa sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik dan kelas IIIb sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 peserta didik.

3.4. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu *variabel independent* atau disebut variabel bebas (X) dan *variabel dependent* atau disebut variabel terikat (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

Berikut adalah bagan variabel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3. Variabel Penelitian

3.4.1. Definisi Konseptual Variabel

Adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

3.4.1.1. Variabel penggunaan media berbasis kartu *Truth Or Dare* (X)

Permainan *Truth Or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, dan *Dare* yang berarti berani. Permainan *Truth Or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani.

3.4.1.2. Variabel Keaktifan (Y_1)

Keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun keaktifan atas persoalan atau segala yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

3.4.1.3. Variabel Pemahaman (Y_2)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan

dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau memahami kegiatan yang dilakukannya, maka dalam pembelajaran, pendidik harus mengerti atau memahami apa yang diajarkannya kepada peserta didik.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran suatu variabel. Uraian mengenai variabel penelitian akan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut.

3.5.1.1. Variabel Media berbasis kartu *Truth Or Dare* (X)

Media berbasis *Truth Or Dare* merupakan permainan populer yang sering dimainkan oleh anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Ini adalah permainan di mana para pemain harus memilih antara “*Truth*” atau “*Dare*”, yang berarti mereka harus menjawab pertanyaan secara jujur atau melakukan tantangan dengan berani.

3.5.1.2. Variabel Keaktifan Belajar (Y_1)

Keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Dimana mereka aktif untuk membangun keaktifan atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Indikator keaktifan menurut Nana Sudjana, indikator keaktifan belajar dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Memberikan penjelasan sederhana
- b. Terlibat dalam menyelesaikan tugas
- c. Berani bertanya
- d. Berusaha mencari jawaban
- e. Merangkum

3.5.1.3. Variabel Pemahaman Belajar (Y_2)

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut. Seorang pendidik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Indikator pemahaman belajar:

- a. Menjelaskan kembali.
- b. Menguraikan materi pembelajaran dengan kata-kata sendiri.
- c. Penarikan kesimpulan

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

3.6.1. Teknik Tes

Menurut Siyoto dan Sodik (2015) tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik tes ini digunakan peneliti dalam penelitian untuk mendapatkan data mengenai keaktifan dan pemahaman peserta didik.

Tes yang diberikan dalam penelitian ini yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Tes yang diberikan adalah tes dalam bentuk *essay* dan berjumlah 20 butir soal. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan yang digunakan dalam *posttest* yaitu soal yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan indikator pemahaman.

3.6.2. Teknik Non Tes

3.6.2.1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik non tes yang dapat dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini. Siyoto dan Sodik (2016) dokumentasi dalam penelitian ini tidak diperoleh melalui sumber non manusia untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel seperti dokumen, buku, catatan, notulen, rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, rapor peserta didik, dan lain sebagainya.

Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

3.6.2.2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat ke lapangan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Menurut Siyoto dan Sodik (2015) bahwa pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan untuk menggali data dari sumber yang berupa kejadian, tempat benda, gerak atau proses. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah, penilaian dan melihat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran Kelas III di SDN 5 Metro Timur.

3.7. Instrumen Penelitian

3.7.1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji.

Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes. Bentuk tes pada penelitian ini berupa soal-soal esai yang berjumlah 20 item.

Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal esai tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Pemahaman Belajar IPA Peserta didik

Kompetensi Dasar	Indikator Pemahaman	Kata Kerja Operasional	Nomor Soal
3.1 Mendeskripsikan perubahan sifat benda (ukuran, bentuk, warna) yang dapat diamati akibat dari pembakaran, pemanasan, dan diletakkan di udara terbuka	Menjelaskan Kembali	Menjelaskan Perubahan wujud benda padat (C2) Menganalisis perubahan wujud benda cair (C4)	1,2,3,4,5
3.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda berdasarkan pengamatan meliputi benda padat, cair, dan gas	Menguraikan materi pembelajaran	Memproseskan terjadinya perubahan wujud benda cair ke gas (C3)	8,9,10,11, 12,13,14
	Penarikan Kesimpulan	Memperjelas Apa saja perubahan wujud benda di sekitarku (C5)	15,16,17, 18,6,7

3.8. Uji Prasyarat Instrumen

3.8.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur instrumen dalam kuisioner tersebut dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Arikunto (2013) instrumen yang dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkandata itu valid, valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Adapun rumus validitas menurut Muncarno (2017) adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan

r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid (Muncarno, 2017)

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Muncarno (2017)

Uji validitas didahului dengan uji ahli dan dilanjutkan dengan uji instrumen. Validitas soal tes pemahaman belajar IPA kelas III berupa soal uraian yang dilakukan pada 27 September 2024 di SD Negeri 6 Metro Timur pada kelas III dengan jumlah responden sebanyak 16 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2021*.

Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pemahaman belajar IPA peserta didik.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Soal Pemahaman

No. Item		Uji Validitas		
Diajukan	Dipakai	r _{hitung}	r _{tabel}	Status
1	1	0,456	0,468	Valid
2	2	0,442	0,468	Valid
3	3	0,452	0,468	Valid
4	4	0,433	0,468	Valid
5	5	0,456	0,468	Valid
6	6	0,438	0,468	Valid
7		0,301	0,468	Tidak Valid
8	8	0,488	0,468	Valid
9	9	0,544	0,468	Valid
10	10	0,532	0,468	Valid
11	11	0,493	0,468	Valid
12	12	0,449	0,468	Valid
13		0,312	0,468	Tidak Valid
14	14	0,480	0,468	Valid
15	15	0,566	0,468	Valid
16	16	0,441	0,468	Valid
17	17	0,548	0,468	Valid
18	18	0,674	0,468	Valid
19	19	0,559	0,468	Valid
20	20	0,439	0,468	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data Uji Coba Instrumen

3.8.2. Uji Reliabilitas

Validnya sebuah instrumen belum tentu reliabel. Oleh karena itu, setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Menurut Sugiyono (2015) reabilitas adalah ketepatan hasil tes, apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama maka akan dikatakan Reliabel.

Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan

S_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi subjek yang menjawab betul pada butir soal ke-i

q_i = Proporsi subjek yang menjawab salah pada butir soal ke-i
($q = 1 - p$)

$\sum p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan jumlah soal yang valid yakni sebanyak 18 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2021*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,897 > 0,468$.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.9. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (χ^2) menurut Muncarno (2017) yaitu.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi-Kuadrat*

f_0 = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data normal, sedangkan Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data tidak normal.

3.9.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Menurut Muncarno (2017) uji homogenitas varian dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

- Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05
- Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

- Keputusan uji

jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data bersifat homogen sedangkan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data tidak bersifat homogen

3.9.3. Uji t

Terdapat dua macam uji hipotesis komparatif yaitu, pertama mengkomparatifkan rata-rata dua sampel, dan yang kedua mengkomparatifkan rata-rata lebih dari dua sampel. Rumus t_{hitung} menurut Muncarno (2017) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S^2 + (n_2 - 1)S^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

\Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Nilai rata-rata hasil kelas eksperimen

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata hasil kelas kontrol

n_1 = Jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelas kontrol

S^2 = Varians kelas eksperimen

S^2 = Varians kelas kontrol

Kaidah keputusan yaitu.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Rumusan Hipotesis;

1. Pengaruh

H_a : Terdapat pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024.

2. Perbedaan

H_a : Terdapat perbedaan yang positif pemahaman pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang positif pemahaman pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh dari penerapan media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 5 Metro Timur, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan regresi sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $93,6 > 4,26$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat diartikan media kartu *Truth Or Dare* dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas III di SDN 5 Metro Timur. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji t, yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,825 > 2,008$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas III di SDN 5 Metro Timur.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya peserta didik kelas III di SD Negeri 5 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik haruslah lebih aktif dalam belajar guna meningkatkan keaktifan, salah satunya yaitu keaktifan dan pemahaman belajar.

2. Pendidik

Pendidik haruslah lebih giat dalam mengoptimalkan media pembelajaran aktif seperti media kartu *Truth Or Dare* guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah haruslah memberikan dukungan dan juga memfasilitasi sarana prasarana dalam pembelajaran supaya pembelajaran berjalan dengan lancar.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang hendak melakukan penelitian bisa menjadikan penelitian ini untuk dijadikan gambaran ataupun referensi dan informasi yang mungkin berkaitan terlebih tentang pengaruh media kartu *Truth Or Dare* terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Unissula, Semarang.
- Azhar A., 2014. *Media Pembelajaran*.: Penerbit PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- A Fasyi, M C; (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Truth Or Dare terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Negeri Ngoto Bantul Tahun Ajaran 2014/2015*: Yogyakarta
- Ahmad S, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* kencana: Jakarta
- Arsyad A. 2014. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Attaqiana M R, et al. (2016). *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi SETS Guna Memotivasi Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2):1796-1806
- Agnafia, D. N. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Florea*, 6(1), 45-53.
- Ahyar, D. B., DKK. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. CV. Pradina Pustaka, Sukoharjo.
- Aida, T. N., Anggoro, S., & Andriani, A. 2019. Analisis Berpikir Kritis Siswa Melalui Model POE (Predict-Observe-Explain) di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 164-172.
- Alfiyana, F. M., & Dewi, D. A. 2021. Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 303–305.
- Aliwardhana, H. 2021. Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis PowerPoint dan Filmora Melalui in House Training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43.
- Amelia, K., & Astuti, S. 2020. Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning dan *Inquiry* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran Subtema Perubahan Bentuk Energi Kelas III Gugus Sudirman. *Jurnal Ilmiah Wahana*, 6(2), 151-157.
- Ardianti, N. 2013. Pemanfaatan Microsoft PowerPoint pada Pembelajaran Luas Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(10).
- Arikunto, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

- Damayanti, P. A., & Qohar, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(2), 119-124.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Depdiknas, 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. BNSP, Jakarta.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. 2021. Building Tolerance Attitudes Of PPKN Students Through Multicultural Education Courses. *Jurnal Etika Demokrasi*, 6(1), 103–115.
- Djamarah, S. B., dan Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ennis, R.H. 2011. *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois, Chicago.
- Faqih, M. 2020. Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Fitriyah, A. M., & Wartu, R. 2017. Pengaruh Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Man Model Kota Jambi. *Jurnal pelangi*, 9(2), 108-112.
- Hallatu, Y. A., Prasetyo, K., Haidar, A. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kompetensi Pengetahuan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Bpd Iha Tentang Konflik. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 1(1), 11.
- Hasan, S. 2022. Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 7(3), 180-184.
- Hanafy, M. S. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79: Jakarta
- Herliani, Tanah Boleng, D., & Theodora Maasawet, E. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Penerbit Lakeisha.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor.
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. 2019. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Bangsa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84.

- Juanda, & Rahayu, N. Q. 2019. Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembelajaran Demokrasi Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(1), 101–110.
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATA*, 4(1), 1-27.
- Kristanto, V. H. 2018. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Deepublish, Yogyakarta.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Jakarta.
- Lieung, K. W. 2019. Pengaruh Media *Truth Or Dare* Terhadap Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 73-82.
- Lidiawati, K. R. & Aurelia, T. 2023. Keaktifan dan Pemahaman Siswa Di Indonesia: Rendah Atau Tinggi?. *Buletin KPIN*, 9(2), 109.
- Mabruri & Hamzah. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi :Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11-22.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Martika, D. 2017. Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Survey Pada Siswa IPS Kelas XI SMA Negeri 22 Bandung). Universitas Pasundan, Bandung.
- Martini, E. 2018. Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21-27.
- Masril, M., Dakhi, O., Nasution, T., Ambiyar. 2020. Analisis Gender dan *Intellectual Intelligence* Terhadap Kreativitas. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18 (2), 182-191.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nahdi, D. S. 2015. Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model *Brain Based Learning*. *Jurnal CakrawalaPendas*, 1(1), 13–22.
- Nurdiansyah, M. F., & Dewi, D. A. 2021. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 105–115.
- Nurgiansah, T. H. 2021. *Pendidikan Pancasila*. CV Mitra Cendekia Media, Solok.

- Nurpratiwi, R. T., Sriwanto, S., Sarjanti, E. 2015. Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode *Picture and Picture* dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI. *Jurnal Geoedukas*, 4(2), 1-9.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pramestika, L. A. 2020. Efektivitas Penggunaan Media TOD Terhadap Hasil Belajar IPA Materi kalor dan panas SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114.
- Purwanto, N. 2010. *Prinsip-prinsip dan Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pusat Penilaian Pendidikan. 2019. *Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018*. Kemendikbud, Balitbang.
- Rahayu, R. D. Y., Mawardi & Astuti, S. 2019. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 8-13.
- Rahmat, H. K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., Nurmalasari, E., & Rusdi, L. 2021. Model Pembelajaran TOD Guna Membentuk Sikap Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 109-117.
- Rakhmawati, R. A., & Mawardi. 2021. Model Pembelajaran *truth or dare* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 139–144.
- Ratumanan, T. G. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Rismawati. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan *Whiteboard* Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkembangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 1(1), 224–239.
- Rohmatin, D. N. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Pengajuan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Gamatika*, 5(1), 1–7.
- Rositawati, D. N. 2019. Kajian keaktifan dan pemahaman pada metode inkuiri. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3(1), 74- 84.
- Sa'diyah, A., & Dwikurnaningsih, Y. 2019. Peningkatan keaktifan dan pemahaman Melalui Media Pembelajaran *Truth Or Dare*. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 11(1), 55–66.
- Saregar, A., Latifah, S., & Sari, M. 2016. Efektivitas model pembelajaran cups: dampak terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik Madrasah Aliyah Mathla'Ul Anwar Gisting Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 233-244.

- Septikasari, R. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Siregar, N., & Nara, H. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor.
- Siyoto, S. & Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Kediri.
- Sugiyono, S. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Cetakan 17*. CV Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sulfemi, W. B., & Yuliana, D. 2019. Penerapan Media pembelajaran TOD Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar IPA *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 5(1), 17-30.
- Sumianingrum, N. E., Wibawanto, H., & Haryono. 2017. Efektivitas Media pembelajaran TOD Berbantuan *E-Learning* di SMA Negeri 1 Jepara. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 6(1), 27-35.
- Supardi, K. 2017. Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160-171.
- Surdinata, M., Sukardi, & Rispawati. 2018. Pengaruh Media *Truth Or Dare* Terhadap keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman Pengaruh Model Problem Solving dan Problem Posing*. 5(2), 1–12.
- Susanti, D., Anwar, C., Putra, F. G., Netriwati, Afandi, K., & Widyawati, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE dan Aktivitas Belajar terhadap Kemampuan Metakognitif. *Inomatika*, 2(2), 93–105.
- Swarjana, I.K. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Tim Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi(Pertama)*. Kemristek, Jakarta.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wedekaningsih, A., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Kritis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 21–26.