

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI  
1 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**  
**Niswatun Hasibah**  
**NIM: 06041281722016**  
**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2021**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

oleh

Niswatun Hasibah

NIM: 06041281722016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.  
NIP. 196305021988032003

Pembimbing 2,

  
Adhitia-Reti Asmi, M.Pd.  
NIP. 198709092015041002

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

Dr. Farida, M.Si.  
NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi,

Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004



**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

oleh

**Niswatun Hasibah  
NIM: 06041281722016  
Program Studi Pendidikan Sejarah**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 27 Mei 2021

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.  
2. Sekretaris : Adhitya Rol Asmi, M.Pd.



Indralaya, Juni 2021  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah

  
Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004

**Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Niswatun Hasibah**

**NIM: 06041281722016**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui**

**Pembimbing I,**



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.  
NIP. 196305021988032003**

**Pembimbing II,**



**Adhitya Ruli Asmi, M.Pd  
NIP. 198709092015041002**

**Disahkan,**

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan  
Universitas Sriwijaya  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.  
NIP. 196009271987032003**



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Niswatun Hasibah

NIM : 06041281722016

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media Permainan *Truth Or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 Mei 2020  
Yang membuat pernyataan



Niswatun Hasibah  
NIM 06041281722016

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh Sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum dan Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Syarifuddin,M.Pd, Ketua Koordinator Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Sani Safitri, Drs. Supriyanto, M.Hum dan Dr. Syarifuddin, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 20 Mei 2020

Penulis,



Niswatun Hasibah

NIM. 06041281722016

## **HALAMAN PERSEMPAHAN**

Bismillahirrahmanirrahi,. Segala Puji bagi Allah, atas berkat rahmat dan karunia-Nya Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada para sahabat dan keluarga beliau. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Kedua orangtuaku, ayahku Effendi dan ibuku Sri Murniati yang telah merawat dan membeskarkanku dengan penuh kasih sayang, serta bekerja keras untuk selalu memberikan yang terbaik untukku hingga diriku dapat menyelesaikan semua tantangan dan rintangan selama perkuliahan.
- ❖ Saudaraku, Muthia Muslimah Desefriati, Nuraliyah Fitriani, dan Muhammad Hafidz Effendi yang telah memberikan doa dan dukungan untuk kelancaran pengerajan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku yang sudah seperti ibu bagiku Ibu Dr. Retno Susanti, M.Hum., dan Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., saya ucapkan terima kasih karena telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab dalam menyelesaian skripsi ini.
- ❖ Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Dr. Syarifuddin, M.Pd., Dr. Farida, M.Si., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Supriyanto, M.Hum., Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. Dedi Irwanto, S.S ,M.A., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI.
- ❖ Admin Prodi Pendidikan Sejarah Kak Agung Dwi Rizky dan Mbak Icha Tiara yang telah banyak membantu dalam pengadministrasian selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
- ❖ Sahabatku Pella Pradillah, Septiana Wulandari, Elsa Shelvira, Anggra Ariska, Eci Cippa, Khairunnisa, Neni Rozelia, Barokah Fitriana, Dina, dan Adel, terimakasih sudah memberikan dukungan selama ini.
- ❖ Sahabat seperjuanganku Vina Anjelina, Adinda Putri Wiryani, Mella Oktari, Rima Fitria Sari, dan Nuril Shalifah terimakasih telah menjadi bagian keluarga dan melalui banyak hal bersama selama perkuliahan.
- ❖ Teman-teman satu bimbingan Nurhidayanti, Merrinda, Dewi, Egy, Agung dan Febridho.
- ❖ Teman-teman sejarah 2017 Nurhidayanti, Indah, Ratih, Sakinah, Sumiyati, Sintia, Yova, Tiara, Nabila, Ria, Farida, Fauziah, Desi, Desty, Dian, Dewi, Aldi, Diki, Arif, Dandi, Lutfi, Irwan, Fikri, Puji, Rama, Tedi, Aji, Beni, Andi, Erik dan Iqbal, terimakasih atas bantuan dan dukungan selama perkuliahan.
- ❖ Seluruh teman-teman sejarah angkatan 2017 Indralaya-Palembang.
- ❖ Keluarga Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah (HIMAPES).

- ❖ Keluarga Besar SMA Negeri 1 Indralaya Selatan yang telah membantu dan memberikan kemudahan selama penelitian hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- ❖ Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

**Motto:**

*“Cintai dan lakukan apa yang kamu inginkan”*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Hakikat Belajar .....	10
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	11
2.3 Teori Belajar	
2.3.1Teori Belajar Konstruktivisme .....	13
2.3.2 Teori Belajar Kognitif.....	13
2.3.2.1 Teori Belajar Kognitif oleh Gestalt .....	13
2.3.2.2 Teori Belajar Kognitif oleh J. Brune .....	13
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik .....	14

2.3.3.1 Teori Belajar Behavioristik oleh Thorndike .....	14
2.3.3.2 Teori Belajar Behavioristik oleh Frederic Skinner .....	15
<b>2.4 Gaya Belajar</b>	
2.4.1 Gaya Belajar Visual .....	16
2.4.2 Gaya Belajar Auditori .....	16
2.4.3 Gaya Belajar Kinestetik .....	17
<b>2.5 Media Pembelajaran</b>	
2.5.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.5.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	19
2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	20
<b>2.6 Media Permainan</b>	
2.6.1 Hakikat Media Permainan .....	21
2.6.2 Manfaat Media Permainan .....	22
2.6.3 Hakikat Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	22
2.6.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	24
2.6.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan <i>Truth or                 Dare</i>	
2.6.5.1 Kelebihan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	27
2.6.5.2 Kekurangan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	27
2.7 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	28
2.8 Hakikat Hasil Belajar .....	29
2.9 Penelitian Yang Relevan .....	30
2.10 Profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Indralaya Selatan..	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Metode Penelitian .....	33
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	35
3.3 Variabel Penelitian .....	35
3.4 Definisi Operasional Variabel .....	31
3.5 Populasi dan Sampel	
3.5.1 Populasi .....	36

3.5.2 Sampel .....	37
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data</b>	
3.6.1 Tes Hasil Belajar ( <i>Pre-Post Test Design</i> ).....	38
3.6.1.1 Uji Validitas.....	39
3.6.1.2 Uji Reliabilitas.....	40
3.6.1.3 Daya Pembeda.....	41
3.6.1.4 Tingkat Kesukaran .....	42
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b>	
3.7.1 Uji Prasyarat Analisis Data .....	43
3.7.1.1 Uji Normalitas Data .....	43
3.7.1.2 Uji Homogenitas .....	46
3.7.1.3 Uji Linearitas Regresi .....	47
3.7.2 Uji Hipotesis Data .....	45
3.7.2.1 Regresi .....	49
3.8 Hipotesis Penelitian .....	51
3.9 Rancangan Penelitian .....	52

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>4.1 Hasil Penelitian</b>	
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	53
<b>4.2 Deskripsi Data Indikator Media Permainan <i>Truth or Dare</i>.....</b>	54
<b>4.3 Deskripsi Data Tes Hasil Belajar</b>	
4.3.1 Uji Validitas .....	57
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal.....	59
4.3.3 Daya Pembeda Soal.....	59
4.3.4 Taraf Kesukaran Soal .....	60
<b>4.4 Analisis Data Hasil Belajar</b>	
4.4.1 Analisis Data Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ) Kelas Eksperimen .....	63
4.4.2 Analisis Data Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) Kelas Eksperimen .....	64
<b>4.5 Uji Prasyarat Analisis Data</b>	
4.5.1 Uji Normalitas Data.....	66
4.5.1.1 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen ( <i>Pretest</i> ) .....	66
4.5.1.2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen ( <i>Posttest</i> ) .....	69
4.5.2 Uji Homogenitas Data .....	72
4.5.3 Uji Linieritas Regresi .....	74
<b>4.6 Uji Hipotesis.....</b>	80
<b>4.7 Pembahasan .....</b>	84

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Tabel Distribusi Frekuensi.....	44
Tabel 3.3 Tabel Penolong Uji Homogenitas.....	47
Tabel 3.4 Tabel Penolong Uji Linieritas Sederhana .....	49
Tabel 4.1 Indikator 1 (Tingkat Kemampuan Peserta Didik Memahami Informasi dalam Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	54
Tabel 4.2 Indikator 2 (Tingkat Kemampuan Peserta Didik dalam Menggunakan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> ).....	55
Tabel 4.3 Indikator 3 (Tingkat Ketertarikan Peserta Didik terhadap Media Permainan <i>Truth or Dare</i> ).....	56
Tabel 4.4 Hasil Validitas Soal.....	58
Tabel 4.5 Hasil Daya Pembeda Soal.....	60
Tabel 4.6 Hasil Taraf Kesukaran Soal.....	61
Tabel 4.7 Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	62
Tabel 4.8 Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ) Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.9 Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.10 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> .....	67
Tabel 4.11 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	70
Tabel 4.12 Tabel Penolong Uji Homogenitas Menggunakan Uji Barlett Data Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	73
Tabel 4.13 Tabel Analisis Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana.....	78

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Usul Judul Penelitian.....	100
Lampiran 2 Persetujuan Ujian Akhir Program.....	101
Lampiran 3 Surat Keterangan Pembi.....	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	104
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	105
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian SMA Negeri 1 Indralaya Selatan..	106
Lampiran 7 Lembar Validasi RPP.....	107
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal.....	109
Lampiran 9 Lembar Validasi Media.....	111
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Pembimbing 1.....	113
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Pembimbing 2.....	115
Lampiran 12 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	118
Lampiran 13 Lembar Soal Validasi.....	142
Lampiran 14 Lembar Soal Penelitian.....	154
Lampiran 15 Data hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	160
Lampiran 16 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	161
Lampiran 17 Lembar Observasi .....	163
Lampiran 18 Tabel Penolong dan Perhitungan Validasi Soal.....	164
Lampiran 19 Tabel Penolong dan Penghitungan reliabilitas.....	188
Lampiran 20 Tabel Penghitungan Taraf Kesukaran Soal.....	191
Lampiran 21 Tabel Penghitung Penghitungan Daya Beda Soal.....	193
Lampiran 22 Tabel Penolong Uji Linieritas.....	195
Lampiran 23 Dokumentasi.....	196

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan”. Rumusan masalah antara lain untuk melihat apakah ada pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Februari sampai dengan 25 Februari 2021. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah eksperimen semu yang dalam penerapannya hanya menggunakan satu sampel kelas sebagai kelas eksperimen. Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI MIPA 1 yang terpilih berdasarkan penggunaan teknik *simple random sampling* sebagai penentuan sampel penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dengan desain *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini teknik uji prasyarat analisis data yang digunakan ialah uji normalitas data, uji homogenitas data, uji linieritas data, dan uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$ . Adapun hasil perhitungan data diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $F_{hitung} = 21 > F_{tabel} = 4,32$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

**Kata kunci:** *Penelitian eksperimen, Media Pembelajaran Truth or Dare, Hasil Belajar, Pembelajaran sejarah*

Pembimbing 1,

Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum  
NIP 196305021988032003

Pembimbing 2,

Adhitya Rol Asmi, M.Pd  
NIP198709092015041002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

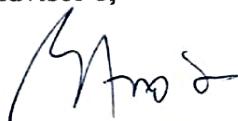
Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP 198411302009121004

## ABSTRACT

This research is entitled "The Influence of Truth or Dare Games Media on Student Learning Outcomes in Historical Subjects of 11<sup>th</sup> Grade Students at Senior High School number 1 South Indralaya". The problem discussed is to see if there is an influence of game media truth or dare on the learning outcomes of learners. While the aim of this study is to find out the influence of truth or dare game media on the learning outcomes of students in the historical subjects of 11<sup>th</sup> Grade Students at Senior High School number 1 South Indralaya. The research was conducted from February 10 to February 25, 2021. The method applied in this study was quasi-experimental which in its application uses only one class sample as an experiment class. The sample used as an experimental class is in grade XI of Mathematics Natural Sciences number 1 which was selected based on the use of simple random sampling techniques as a research sample determination. The data collection techniques in this study use tests with pretest and posttest designs. In this study, the prerequisite data analysis test techniques used are data normality test, data homogeneity test, data linearity test, and simple regression test with a significant level of  $F_{calculate} > F_{tabel}$  with  $\alpha$  level = 0.05. The result of the calculation of data obtained the value of  $F_{calculate} > F_{tabel}$  or  $F_{calculate} = 21 > F_{tabel} = 4.32$ . Thus it can be concluded that the media of truth or dare games affect the learning outcomes of students in the historical subjects of grade XI at Senior high School number 1 South Indralaya.

**Keywords:** Experimental Research, Learning Media Truth or Dare, Learning Outcomes, History Learning,

Advisor 1,



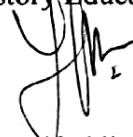
Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum  
NIP 196305021988032003

Advisor 2,



Adhitya Rol Asmi, M. Pd  
NIP 198709092015041002

Acknowledged by,  
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP 198411302009121004

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Kurniawan & Eddy, 2017). Sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan diberikan oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat berupa bimbingan, pengetahuan dan keterampilan yang kemudian dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing, cerdas intelektual dan soleh spiritual (Sholicahah, 2018).

Pendidikan berada diurutan pertama sebagai alat yang digunakan dalam keberlangsungan hidup manusia sejak manusia tercipta. Manusia yang telah mengenyam pendidikan tentunya akan mengalami perkembangan, perubahan, dan peningkatan baik dalam segi pengetahuan, kepribadian, keterampilan bahkan kecakapan (Nuri, 2016). Tidak mengherankan apabila pendidikan dijadikan sebagai sebuah investasi jangka panjang yang sangat berharga dan bernilai luhur, terutama bagi generasi muda yang akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa (Muhardi, 2004).

Sebagai salah satu tolak ukur maju mundurnya suatu bangsa, pendidikan dijadikan sebagai substansi penopang keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah Indonesia setiap tahunnya menghabiskan 20% dari anggaran belanja negara atau sebesar 508,1 T untuk membiayai dan menjamin terselenggaranya pendidikan di Indonesia (Kemenkeu, 2020), hal ini bertujuan untuk mendukung pemerintah dalam memberikan kemudahan pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 11, yaitu:

- (1) Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi, (2) Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib menjamin tersedianya

dana guna terselenggaranya pendidikan bagi setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun

Penyelenggaraan pendidikan dengan menghabiskan biaya yang tidak sedikit tersebut bukan berarti menjadikan Indonesia sebagai negara tanpa permasalahan pendidikan, salah satu permasalahan yang dihadapi hingga saat ini ialah rendahnya kualitas mutu pendidikan di Indonesia (Puspitasari, 2017). Hal ini dapat terlihat dari hasil survei yang diselenggarakan oleh lembaga internasional seperti *World Bank* yang menunjukkan perkembangan pendidikan di Indonesia bahwasannya belum mencapai hasil yang memuaskan (*World Bank Report*, 2018).

Berbagai studi mengungkapkan kualitas pembelajaran di Indonesia masih belum baik dimana proses pembelajaran di kelas umumnya tidak berjalan secara interaktif sehingga tidak dapat menumbuhkan kreatifitas dan daya kritis serta kemampuan analisis peserta didik. Capaian mutu pendidikan di Indonesia masih berada jauh dibawah capaian negara maju bahkan di bawah negara-negara ASEAN seperti Singapura, Malaysia, dan Thailand (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Berdasarkan nilai PISA Tahun 2018 posisi Indonesia berada diurutan 73 dari 79 negara yang ikut berpartisipasi dalam hal kemahiran membaca, matematika, dan sains. Hal tersebut membuktikan bahwa masih diperlukan pemberian pada kualitas mutu pendidikan di Indonesia (PISA, 2018).

Selain itu, kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran juga menjadi penyebab rendahnya kualitas capaian hasil belajar peserta didik di Indonesia. Kondisi ini disebabkan karena maraknya penerapan pembelajaran konvensional oleh tenaga pendidik yang bersifat verbalistik dan pembelajaran secara terpusat (*teacher-centered*) sehingga diperlukan suatu upaya pemberian baik dari pemerintah maupun tenaga pendidik (Asyhar, 2012:14).

Guna memperbaiki kualitas mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah mengeluarkan berbagai peraturan atau kebijakan yang diharapkan dapat mengentaskan permasalahan dalam bidang pendidikan. Adapun kebijakan pemerintah dalam memperbaiki pendidikan ialah salah satunya dengan

mengeluarkan peraturan Permendikbud No. 103 tahun 2014 pasal 2 ayat 1 yang berbunyi:

Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik; (a) interaktif dan inspiratif; (b) menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (c) kontekstual dan kolaboratif; (d) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas Berdasarkan peraturan, dan kemandirian peserta didik; dan (e) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik turut berperan aktif mendapatkan pengalaman-pengalaman nyata dan menyenangkan selama kegiatan belajar-mengajar sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan daya kreatifitas dan kemampuan kognitifnya. Berdasarkan hal tersebut, maka pengajar dituntut untuk menciptakan suatu inovasi dan ide-ide kreatif dalam pembelajaran.

Inovasi dan Ide kreatif tersebut dapat meliputi suasana belajar maupun media pendukung yang digunakan dalam pembelajaran sehingga terciptanya kondisi belajar yang efektif. Senada dengan itu, penelitian yang dipelopori oleh Felton menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan capaian hasil belajar peserta didik (Ashyar, 2012:15).

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaikan informasi terkait dengan pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Aeni *et al.*, 2019). Terdapat banyak jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti alat peraga, demonstrasi, permainan, dll (Sudjana & Rivai, 2010: 65).

Permainan telah banyak dimanfaatkan serta dianggap efektif dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Sadiman (2002) yang mengatakan bahwa permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, diantaranya; menyenangkan untuk dilakukan serta menghibur dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar (Kusuma *et al.*, 2013).

Senada dengan hal tersebut, Yusuf dalam kusuma (2013) menjelaskan beberapa manfaat belajar sambil bermain, antara lain; menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran pada awal proses belajar sangat membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian materi pelajaran. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data, menafsirkan data dengan mudah, dan mengumpulkan informasi (Arsyad, 2016:19-20). Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar peserta didik memiliki motivasi dan minat serta membangkitkan rasa antusias yang tinggi dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kuesioner yang disebarluaskan kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan melalui *google form* diperoleh hasil yang menyatakan bahwa sebanyak 54,3% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran sejarah. Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi seperti pemberian materi ajar yang masih bersifat teoritis dan terbatas pada diskusi dan penugasan serta penggunaan media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan untuk kemudian diterapkan, sehingga memberikan dampak yang kurang baik bagi peserta didik dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif serta tidak mempertimbangkan gaya belajar peserta didik akan menimbulkan kejemuhan bagi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran sejarah dan membuat peserta didik menjadi kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, diterapkannya pembelajaran jarak jauh selama pandemi memberikan kesulitan tersendiri bagi peserta didik, sebanyak 71,7% peserta didik mengeluhkan materi pelajaran sejarah menjadi sulit dipahami dikarenakan tidak ada bimbingan dan penjelasan secara langsung oleh guru serta adanya permasalahan pada koneksi jaringan dan biaya internet pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selama observasi yang dilakukan peneliti, peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan cenderung lebih mudah menangkap pelajaran apabila melihat dan mempraktikan secara langsung materi yang diajarkan. Peserta didik juga memiliki rasa percaya diri serta tidak mudah terganggu dengan keributan saat belajar. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik merupakan pelajar dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Gaya belajar visual dan kinestetik dapat diterapkan dengan menggunakan media permainan *truth or dare* dikarenakan media ini merupakan media permainan visual berbentuk kartu yang dimainkan dengan menggunakan dua jenis kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran melalui pertanyaan dan tantangan yang telah terkonsep.

Media permainan *truth or dare* merupakan media permainan berbentuk kartu yang seringkali dijadikan sebagai alternatif media dalam pembelajaran (Attaqiana *et al.*, 2016). Dalam penerapannya, media ini diterapkan dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Pada kartu *truth* berisikan pertanyaan yang memerlukan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan pada kartu *dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan penjelasan dan penjabaran dan disertai dengan berbagai alasan (Indayanti *et al.*, 2016).

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *truth or dare*, peneliti memiliki peranan sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan materi ajar untuk kemudian dijawab oleh kelompok belajar terpilih. Terpilihnya kelompok berdasarkan pada urutan kelompok yang menjadi perwakilan untuk mengundi secara acak dengan perantara koin yang memiliki sisi “angka” dan “lambang garuda”. Sisi koin yang menunjukkan keterangan angka untuk kartu *truth* dan sisi koin yang berlambangkan garuda untuk kartu *dare*. Permainan ini memiliki batasan waktu serta sistem poin yang bertujuan agar peserta didik terpacu untuk segera menyelesaikan jawaban dalam permainan. Di akhir permainan terdapat *reward* bagi kelompok belajar terbaik dengan akumulasi poin tertinggi.

Pada dasarnya penggunaan media permainan *truth or dare* bertujuan agar peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain hingga berpartisipasi secara aktif

serta mendapatkan pengalaman-pengalaman nyata yang dapat membantu peserta didik menumbuhkan daya kreatifitas dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dengan adanya media permainan *truth or dare* diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah di sekolah dengan cara yang menyenangkan.

Media permainan *truth or dare* yang akan diterapkan peneliti menggunakan materi ajar “Indonesia Merdeka”. Penerapan materi ini disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung di sekolah. Selain itu, pemilihan materi ini dikarenakan terdapat banyak sub bahasan materi yang memiliki penjabaran sehingga cocok apabila diterapkan dalam permainan. Peneliti kemudian memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang terangkum dalam pertanyaan-pertanyaan pada permainan. Hal ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran, serta diharapkan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan *google form*, lebih menginginkan proses pembelajaran sejarah yang melibatkan peserta didik secara langsung seperti permainan peran, games, dan latihan kelompok, akan tetapi dalam proses pembelajaran selama ini pendidik belum pernah menyisipkan kegiatan permainan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti mendapatkan fakta bahwa 91,3% peserta didik pada kelas XI menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami materi serta menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sejarah.

Pemilihan media permainan *truth or dare* juga didasarkan pada penelitian sebelumnya yang pernah diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *truth or dare* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pertama, penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif SAINS IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth or Dare*“. Penelitian ini diujicobakan pada peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Pekanbaru dengan hasil penelitian

menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media permainan *truth or dare*, keberhasilan penelitian ini dilihat dari daya serap peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan yakni  $41,50 \leq 81,625$  (Mimmah, 2015).

*Kedua*, penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS” mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media *Truth and Dare* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang terlihat dalam hasil penelitian dimana nilai  $F_{hitung} \leq t_{tabel}$  ( $1,52 \leq 1,94$ ) (Priatmoko, 2008).

*Ketiga*, penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan *Truth And Dare* Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP”. Mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN Negeri 32 Surabaya. Dalam penelitiannya didapati hasil yaitu peserta didik yang mendapat perlakuan (eksperimen) mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan peserta yang tidak mendapatkan perlakuan (kontrol) dengan perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,43 > 1,67$ ) (Indayanti, 2016). Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian menggunakan media *truth or dare* yang lebih baik.

Adapun yang membedakan beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini terletak pada jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni peneliti menggunakan metode *quasi experiment* atau eksperimen semu dengan *pretest-posttest design* yang mana hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk diujicobakan. Selain itu, media permainan *truth or dare* baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan setelah berbagai pertimbangan, antara lain; Pertama, berdasarkan hasil observasi bahwa sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi maupun media pembelajaran sehingga penerapan media permainan *truth or dare* akan cocok digunakan dikarenakan media ini mudah digunakan

tanpa bantuan teknologi dalam penerapannya. Kedua, alasan bahwa sekolah tersebut juga merupakan tempat peneliti melaksanakan praktik mengajar pada mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) akan memberikan kemudahan bagi peneliti dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. Ketiga, dikarenakan keberhasilan dari penelitian terdahulu dalam menerapkan media permainan *truth or dare* baik dalam hasil belajar maupun motivasi belajar

Berdasarkan latar belakang tersebut disertai dengan alasan bahwa media permainan ini belum pernah diterapkan di sekolah yang akan diteliti serta dikarenakan ketertarikan peserta didik terhadap media permainan, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tentang pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar peserta didik dengan judul penelitian: “**Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. apakah terdapat pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan?
2. apakah tidak terdapat pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

2. untuk mengetahui apakah tidak terdapat pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis:

1. secara teoritis.

Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan masukan dalam pemanfaatan media selama proses pembelajaran sejarah peserta didik Sekolah Menengah Atas dan memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. secara praktis.

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif selama proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menambah pengetahuan terutama dalam pelajaran sejarah dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pendidik dalam menggunakan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan pembelajaran sejarah serta menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi guru mata pelajaran lainnya dalam menggunakan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan dan pengetahuan penulis dalam mengembangkan pemikiran tentang penggunaan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhususnya pada materi pembelajaran Sejarah di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, Muhammad Syawaluddin & Kustijono, Rudy. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Pokok Bahasan Gerak Parabola untuk Mendukung Ketuntasan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)* 5(2): 17-20
- Aeni, Sofiatul, *et al.* (2019). Pengembangan Media Koper (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3): 159-165
- Aisami, R. S. (2015). Learing Styles and Visual Literacy for Learning Performance. *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*, 176, 538-545.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231 (Amca), 458-460
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Attaqiana, Mita Rosyda, *et al.* (2016). Pengembangan Media Permainan *Truth and Dare* Bervisi SETS Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2):1796-1806
- Baharuddin & Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Basir, Dahir & Amrina, Dian Eka. (2017). *Pengantar Metode Penelitian Pendidikan*. Palembang: UPT. Penerbit dan Percetakan Universitas Sriwijaya.
- Chieke, J. C., Ewolum, J, N., & Madu, C.O (2017). Determinationof Auditory And Visual Learnig Styles of Adults Learners in Adult Literacy Centers ini Anambra Stte. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07(03).
- Daniels, S. (2018). *Visual Learning an Teaching*. Minneapolis: Free Spirit Publishing Inc.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

- Dimyati & Mudjiono. (2012). *Belajar dan Pemelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eartmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical from an instructional design perspective. *Performance improvement quarterly*, 26 (2), 43-71
- Echols, J. M., & Shadily, H. (2003). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia
- Elpridha, S., Supriati, Y., Bagoskorowati, R. (2020). Effect of Method of Learning and The Ability to think of critical of learning Outcomes IPA (Experiment Student Class V SDN Limbangan Central III District of BI Limbangan Garut 2017). *Technium Social Science Journal*, 9, 69-78
- Flannelly, L. T. (2014). Independent, Dependent, and Other Variabels in Healthcare and Chaplaincy Research, *Journal of Health Care Chaplaincy*, 20: 161-170
- Gasong, Dina. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepbulish
- Goh, Chin Fei, *et.al.* (2017). Students' Eksperiences, Learning Outcomes ans Satisfaction in e-learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society* 13(2):117-128
- Harris, A. D., *et al.* (2004). The Use and Interpretation of Quasi-Experimental Studies in Infectious Diseases. *Clinical Infectious Diseases*. 38(11): 1586-91
- Houwer, J. D., *et al.* (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic bullet & review*, 20(4), 631-642
- Indayanti, Evi Nurul. (2016). Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Eskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA*, 4(2)
- Irwanto, Dedi & Sair, Alian. (2014). *Metodelogi dan Historiografi Sejarah*. Yogyakarta: Eja\_Publisher
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima (KBBI V)*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan

- Kumpas Lenk. (2018). Does the design of learning outcomes matter from student's perspective?. *Educational Evaluation*, 59:179-186
- Kurniawan, Agung Widhi & Zarah P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Kurniawan, Asep. (2018). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kurniawan, O. & Eddy N. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap dan Pengetahuan. *Jurnal Primary*, 6(2): 389-393
- Kusuma, Ade Irma & Irawanti, Santi. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan “Hunting Treasure” Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A Di SMP Negeri 16 Malang. Malang: Universitas Negeri Malang. Tidak Dipublikasikan
- Lestari, D. A., et al. (2019). The Development of Digital Storytelling Website Based Media for Economic Learning in Senior High School. *International Journal of Active Learning*, 4:10-17
- Maksum, Ahmad. (2015). *Interpretasi sejarah sebagai peristiwa dan masalah pendidikan*. Pontianak: FTIK IAIN
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Rosda Karya.
- Meilan, Wise, et al. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card dan Truth and Dare. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(1): 39-43
- Mimmah, Mutham, et al. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan Truth and Dare. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2): 1-10
- Moss, H. A., et al. (2018). Measuring Cause-and-effect Relationships Without Randomized Clinical Trials; Quasi-Experimental Methods For Gynecologic Oncology Research. *Division of Gynecologic Oncology, Department of Obstetrics and Gynecology, United States of America*, 152 (3): 534

- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20(4): 478-492
- Mujiyati, Novita. (2016). Kontruksi pembelajaran sejarah melalui problem learning (PBL). Semarang: Jurnal historia
- Nabilah, A. (2020). *The Teacher's Implementations Of Distance Learning During The Covid-19 Pandemic at SMP N 3 Bringin A. IAIN Salatiga*
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nuri, F.B, et al. (2016). Pengaruh Kegiatan Ekstrakulikuler Terhadap Perkembangan Life Skills Peserta Didik SMP YP Unila, *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(2)
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., Bjork, R. (2009). Learning Styles Concepts and Evidence. *Psychological Science in The Public Interest*. 9(3), 105-119.
- Puspitasari, May, et al. (2017). Media Permainan Box Number Star Untuk Meningkatkan Hail Belajar Siswa SMP. *E-Jurnal Pensa*, 5(3): 315-321
- Raiyn, J. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Student's High-Order Thingking Skills. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 115-121.
- Rahyubi, Heri. (2014). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana..
- Sanjaya, (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sholicahah, Aas Siti. (2018). Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1)
- Siregar, Evaline & Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sigit Priatmoko, et al. (2007). Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi dan Pendidikan Kimia*, 2(1)
- Subana, et al. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Sudjana, (2005). *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, Andi. (2017). *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Swanson, E. (2014). Validity, Reability, and The Questionable Role of Psychometrics in Plastic Surgery. *Plastic and Reconstructive Surgery Global Open*, 2(6)
- Syahrun & Salim. (2012). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Taherdoost, H. (2016). Sampling methods in research methodology; How to choose a sampling technique for research. *Internasional Journal of Academic Research ini Managemen (IJARM)*, 5: 2296-147
- Tongco, M. D. C. (2007). Purposive Sampling as a Tool for Information Selection. Ethnobotany Research and Applications. *Ethnobotany Research and Application*, 5,147-158
- Thobroni, (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Waldopo. (1986). *Merancang dan Memanfaatkan Permainan/ Simulasi Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Wise Meilan, et al. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Call Card Dan Truth And Dare. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. 1(1):39-43.
- Wulandari, Linda Setyo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Remi pada Materi Bangun Datar. *JIIPM* 1(1): 19-30