

**NGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nini Cempaka

NIM. 06031281520068

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Nini Cempaka

NIM 06031281520068

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

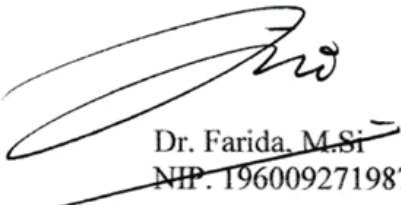
Pembimbing 2,



Deskoni, S.Pd, M.Pd
NIP. 197401012001121004

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

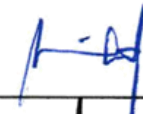
oleh
Nini Cempaka
NIM 06031281520068
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 29 Juni 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Dewi Koryati, M.Pd

()

2. Sekretaris : Deskoni, S.Pd., M.Pd

()

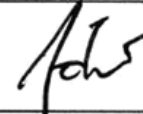
3. Anggota : Drs. Rusmin AR, M.Pd

()

4. Anggota : Drs. Ikbal Barlian, M.Pd

()

5. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Si

()

Indralaya, Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

()
Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nini Cempaka 8

NIM : 06031281520068

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

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

Indralaya, Juli 2019

Peneliti,



Nini Cempaka

NIM 06031281520068

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah subhanahu wa ta'ala. Skripsi ini peneltiti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Rosihan Anwar, S.Pd dan ibu Heri terima kasih untuk segala kasih sayang, dukungan serta senantiasa mendoakan disetiap langkah dan telah bersusah payah dalam perjalanan hidup ini.
2. Kakak dan adik-adik peneliti yang tersayang, Ganda Sari, Jumentoro dan Idil Akbar.
3. Dosen pembimbing akademik sekaligus menjadi pembimbing skripsi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan nasehat yang bermanfaat.
4. Dosen pembimbing skripsi Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd yang selalu memberikan masukan dan nasehat dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Dosen Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd yang telah memberikan masukan-masukan dan ilmu pengetahuan.
6. Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
7. Teman-teman seperjuangan peneliti "Brave", Bunga Islamiati, Bella Octarianti, Erika Rahayu serta seluruh teman-teman yang lainnya.
8. Agama dan almamaterku yang menjadi kebanggaan.

MOTTO "Berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan" Al-Baqarah 148

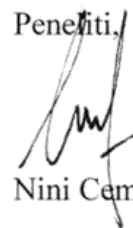
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd dan Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd sebagai pembimbing skripsi, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam proses penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Dan juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd serta Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen dan validasi media penelitian. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran dibidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2019

Peneliti,



Nini Cempaka

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	 6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2 Permainan <i>Truth or Dare</i>	13
2.2.1 Pengertian Permainan.....	13
2.2.2 Kelebihan Permainan	13
2.2.3 Pengertian Permainan <i>Truth or Dare</i>	14
2.2.4 Cara Bermain <i>Truth or Dare</i>	15
2.3 Permainan <i>Truth or Dare</i>	17
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
2.4 Mata Pelajaran Ekonomi	20
2.5 Permasalahan yang Penelitian.....	22
2.6 Hipotesis Penelitian.....	24
 BAB 3 METODE PENELITIAN	 25
3.1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	25
3.1.1 Variabel Penelitian	25
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	25
3.2.1 Media Permainan <i>Truth or Dare</i>	25
3.2.2 Hasil Belajar.....	25

3.3 Populasi dan Sampel	26
3.3.1 Populasi Penelitian	26
3.3.2 Sampel Penelitian	26
3.4 Desain Penelitian	27
3.5 Rancangan Eksperimen	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	27
3.6.1 Tes	27
3.6.2 Observasi	31
3.7 Teknik Analisis Data	32
3.7.1 Analisis Data Tes	32
3.7.2 Analisis Data Observasi	32
3.8 Uji Prasyarat	33
3.8.1 Uji Normalitas Data Tes	33
3.8.2 Uji Homogenitas	34
3.9 Uji Hipotesis	34
3.9.1 Korelasi Pearson <i>Product Moment</i>	35
3.9.2 Koefisien Determinan	35
3.9.3 Uji-t	35
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Deskripsi Data	37
4.1.1 Data Pelaksanaan Penelitian	37
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	38
4.2 Uji Prasyarat	43
4.2.1 Uji Normalitas Data Tes	43
4.2.2 Uji Homogenitas Data Tes	52
4.3 Uji Hipotesis Penelitian	53
4.3.1 Korelasi <i>Product Moment</i>	53
4.3.2 Koefisien Determinan	54
4.3.2 Uji T	54
4.4 Pembahasan	56
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR RUJUKAN	62

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi	26
Tabel 3.2 Sampel.....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Instrumen Penelitian.....	28
Tabel 3.4 Interpretasi Validasi Instrumen.....	30
Tabel 3.5 Interpretasi Reliabilitas Tes	31
Tabel 3.6 Interval Predikat Berdasarkan KKM.....	32
Tabel 3.7 Kategori Hasil Observasi	33
Tabel 3.8 Interpretasi korelasi Nilai r	35
Tabel 4.1 Skor Rerata Hasil Post Test Peserta Didik.....	38
Tabel 4.2 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.3 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	40
Tabel 4.4 Presentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.5 Presentase Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Post Test Peserta Didik	44
Tabel 4.7 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i>	47
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Post Test Peserta Didik	48
Tabel 4.9 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i>	51
Tabel 4.10 Tabel Penolong Uji Homogenitas Kedua Sampel.....	52
Tabel 4.11 Tabel penolong angka statistik.....	53
Tabel 4.12 Data Nilai Rerata, Simpangan Baku dan Varian.....	54

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	65
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen	69
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol	81
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Tes	92
Lampiran 5 Uji Validasi Soal.....	93
Lampiran 6 Uji Reliabilitas Soal.....	94
Lampiran 7 Soal <i>Post Tes</i>	95
Lampiran 8 Kunci Jawaban <i>Post Test</i>	100
Lampiran 9 Lembar Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen	101
Lampiran 10 Lembar Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol	103
Lampiran 11 Hasil Belajar Peserta Didik Eksperimen	105
Lampiran 12 Hasil Belajar Peserta Didik Kontrol	106
Lampiran 13 Lembar Observasi	107
Lampiran 14 Usul Judul Skripsi.....	116
Lampiran 15 Surat Keputusan Pembimbing	117
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian Dekan	119
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Diknas	120
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian	121
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Media.....	122
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes	123
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	124

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Post Test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IIS SMA Negeri 10 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 6 kelas. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI IIS 5 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IIS 6 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji t (*Polled Varian*) dan diperoleh $t_{hitung} (1,550) > t_{tabel} (1,449)$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Lalu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan dapat mengontrol peserta didik saat membagi kelompok permainan dengan melakukan hompimpa dan melempar koin untuk mendapatkan kartu *truth* atau kartu *dare*.

Kata-Kata Kunci : *Truth or Dare*, Hasil Belajar, Peserta Didik.

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI EKONOMI DI SMA NEGERI 10
PALEMBANG**

Oleh:

Nini Cempaka

NIM 06031281520068

Pembimbing: (1) Dra. Dewi Koryati, M.Pd

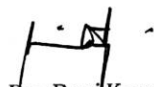
(2) Deskoni, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Post Test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IIS SMA Negeri 10 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 6 kelas pada pokok bahasan kerja sama ekonomi internasional. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh sampel kelas XI IIS 5 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IIS 6 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, yang diberikan setelah perlakuan dengan 25 item soal serta melakukan observasi. Dari perhitungan variabel X mempengaruhi variabel Y menyatakan bahwa pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar adalah sebesar 75,59%, yang artinya 24,31% dipengaruhi oleh variabel lain. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji t (*Polled Varian*) dan diperoleh $t_{hitung} (1,550) > t_{tabel} (1,449)$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Lalu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan dapat mengontrol peserta didik saat membagi kelompok permainan dengan melakukan hompimpa dan melempar koin untuk mendapatkan kartu *truth* atau kartu *dare*.

Kata-Kata Kunci : *Truth or Dare*, Hasil Belajar, Peserta Didik.

Pembimbing 1,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP 196408221990032005

Pembimbing 2,



Deskoni, S.Pd., M.Pd
NIP 197401012001121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP 196408221990032005

**THE EFFECT OF TRUTH OR DARE GAMES MEDIA ON THE STUDENTS
LEARNING RESULTS IN ECONOMIC SUBJECT IN STATE SENIOR HIGH
SCHOOL 10 PALEMBANG**

Oleh:

Nini Cempaka

NIM 06031281520068

Pembimbing: (1) Dra. Dewi Koryati, M.Pd

(2) Deskoni, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this study proved the effect of Truth or Dare Games Media on the students learning results in economic subject in State Senior High School 10 Palembang. This was experimental study that used Quasi Experimental Design in form of Post-Test Only Design. The population of this study were all of the 11th grade social sciences students in State Senior High School 10 Palembang in the even semester of 2018/2019 with a total of 6 classes and the main subject material was the international economic cooperation. The sample used Cluster Random Sampling and the selected sample were the fifth 11th grade social sciences as experimental class and the sixth 11th grade social sciences as control class. The data were collected by test that given after the intervention with 25 questions items and conducted observation. The calculation of X variable affected Y variable stated that there was the effect of Truth or Dare Games Media on the students learning results was 75,59%, it meant 24,31% that was affected the other variables. The hypothesis used parametric statistics, namely the t-test with the pooled variance formula and it was obtained $t_{counted} (1,550) > t_{table} (1,449)$ so H_0 was rejected and H_a was accepted. Then it could be concluded that there was the effect of Truth or Dare Games Media on the students learning results in economic subject in State Senior High School 10 Palembang. It is recommended to control the students during the division of games groups by conducting hompimpa and throwing the coin to get the truth card or dare card.

Keywords : Truth or Dare, learning results, students

Pembimbing 1,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP 196408221990032005

Pembimbing 2,



Deskoni, S.Pd., M.Pd
NIP 197401012001121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP 196408221990032005

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi langkah awal untuk menciptakan generasi penerus bangsa. Hal pertama yang dapat dilakukan dimulai dari sekolah, dimana disana akan mendapatkan dan diajarkan banyak hal seperti membaca, menulis, berhitung dan akan berlanjut menyesuaikan jenjang sekolah yang ada. Di sekolah ini lah nantinya akan terdapat proses kegiatan belajar dan pembelajaran.

Belajar adalah tahap perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, yang sering dilakukan dalam bentuk tes hasil belajar (Sinar, 2018:21). Sedangkan, Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Karwono dkk, 2018: 20).

Untuk dapat melihat peningkatan dari proses pembelajaran tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar menjadi salah satu indikator pencapaian peserta didik melalui proses belajar dan pembelajaran dan juga menjadi bukti keberhasilan atas aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Maka belajar merupakan proses untuk berubah dan hasil belajar merupakan bentuk perubahannya.

Dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik terdapat banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor psikologis seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, dan faktor psikologis seperti minat dan bakat. Lalu faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan seperti lingkungan sosial, dan faktor instrumental seperti gedung, fisik kelas, media dan strategi pembelajaran (Rusman, 2013: 124).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi ling-

kungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan merupakan pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Serta penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, mengencamkan apa yang dipelajari lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Riyana, 2012: 11).

Media pembelajaran akan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan media merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman bagi peserta didik. Dan pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lainnya. Penggunaan media disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik, karena terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan oleh seorang guru namun walaupun begitu terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing untuk setiap media yang digunakan. Penggunaan media apapun akan bermanfaat untuk membantu merangsang kreatifitas peserta didik.

Tentunya sebagai seorang pendidik kita harus dapat memahami situasi sehingga mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta tentunya mengajarkan banyak hal yang berharga dan memberikan pengalaman yang tak ternilai.

Perlu diketahui bahwa kita memerlukan media pembelajaran yang dapat mewadahi proses aktivitas siswa seperti diskusi, penugasan dan *games*. Permainan memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, dimana permainan mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, dan meningkatkan daya jelajah. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa seseorang akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama

lain. Selama interaksi ini, seseorang mempraktikkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam hidupnya, hal ini ungkapkan oleh (Kurniati, 2016: 1).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru untuk mata pelajaran ekonomi biasanya menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti *talking stick, true and false and snowball throwing*. Model-model pembelajaran tersebut membuat peserta didik merasa senang karena lebih mengarah pada permainan. Selain menggunakan model pembelajaran, digunakan juga media *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat pula dilakukan dengan menggunakan media permainan. Dengan adanya permainan akan membuat peserta didik fokus terhadap apa yang ada didepannya, dan mereka akan mulai berinteraksi satu sama lainnya.

Pada saat melaksanakan ulangan akhir semester pada bulan Desember semester genap tahun pelajaran 2018/2019, didapatkan data hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 20 orang dari 35 orang peserta didik dengan presentase sebesar 57,1% belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 15 orang peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang dipresentasikan sebesar 42,8%. Sedangkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) harus dicapai oleh peserta didik sebesar 75%. Oleh sebab itu untuk persentasi keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah.

Pentingnya penelitian ini bahwa dengan menggunakan media permainan mampu menciptakan perasaan senang, mempererat hubungan antar pendidik dan peserta didik, sesama peserta didik, mengajarkan banyak hal dan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.

Penelitian sebelumnya dari Nisrina Anisatur Rizqiyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya” menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media permainan *Truth And Dare* sangat layak digunakan oleh ahli media dengan perolehan rata-rata presentase sebesar 78% dengan kategori layak dan validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 88,9% dengan kategori sangat layak, 2) hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan,

3) hasil respon siswa terhadap media permainan *truth or dare* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik.

Daniel Jayaputra Simanjuntak dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Truth And Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur di SMA Negeri 1 Silaen” Hasil penelitian memperoleh uji hipotesis dengan uji t pihak kanan diperoleh t_{hitung} 3,75 lebih besar dari t_{tabel} 1,68, artinya hipotesis H_a diterima. Dengan demikian bahwa media pembelajaran *T&D* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana rata-rata hasil belajarnya lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional.

Maka dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat bahwa media permainan *truth or dare* ini layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diberi perlakuan yang sama dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang**”

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian, Apakah terdapat pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian di atas maka tujuan penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berinteraksi bersama-sama teman sekelas dan mampu memaknai nilai positif dari sebuah permainan untuk mencapai hasil belajar.
2. Dapat bermanfaat sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik, kepedulian terhadap pembelajaran serta memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam bekerja sama.
3. Menghasilkan peserta didik yang unggul serta berprestasi.
4. Sebagai wawasan peneliti dalam menggunakan media permainan *truth or dare*

