



**Peningkatan Hasil Belajar Siswa
Dengan Menggunakan Media Kartu *Truth Or Dare*
Pada Pembelajaran Matematika
Kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar**

Nur Rifqayanti Arif

Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail : nurrifqayanti534@gmail.com

Sukmawati Sukmawati

Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail : wasukma9@gmail.com

Ernawati Ernawati

Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail : ernawati@unismuh.ac.id

Abstract: *The study aims to enhance the learning outcomes of students using Truth or Dare card media on students of 4th grade SD Pertiwi Makassar City of Makassar. This type of research is a Class Action Research that consists of two cycles in which each cycle is performed twice as many meetings. Research procedures include planning, implementation of action, observation and reflection. Subjects in this study are students of the 4th grade SD Pertiwi Makassar City of Makassar of 16 people. The results of the study show that in the first cycle of 16 individual students only 10 students or 63% that meet the criteria of minimum proficiency (KKM) or are in the category sufficient. Classically already met because of the average score obtained of 75. Whereas in the second cycle where of 16 students there are 14 students or 88% have met the KKM and classically already fulfilled that is an average score gained of 80 or is in the good category. Based on the results of the above research, it can be concluded that the mathematics learning results of students of 4th grade SD Pertiwi Makassar city of Makassar through the media application of Truth or Dare cards have improved.*

Keywords: *Learning Result, Truth or Dare Card, Math*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* pada siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar sebanyak 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individual dari 16 siswa hanya 10 siswa atau 63% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori cukup. Secara klasikal sudah terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 75. Sedangkan pada siklus II dimana dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 88% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80 atau berada dalam kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar kota Makassar melalui penerapan media kartu *Truth or Dare* mengalami peningkatan.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Kartu Truth or Dare, Matematika*

PENDAHULUAN

Pada saat ini Indonesia masih disebut negara berkembang. Salah satu faktor yang menjadikan Indonesia memiliki julukan negara berkembang adalah kualitas pendidikan yang terjadi di Indonesia. Penataan pendidikan yang baik dapat menunjang kemajuan suatu bangsa. Upaya peningkatan dengan berbagai cara telah dilakukan oleh pemerintah dalam perbaikan kurikulum yang dimulai dari penyempurnaan kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013.

Dalam kurikulum 2013 menuntut siswa lebih aktif, produktif, kreatif, dan inovatif melalui pendekatan scientific yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan untuk kreativitas siswa saat proses belajar. Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang implementasi kurikulum yang menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip, salah satunya yaitu (1) peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu, (2) peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar, serta (3) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Ernawati & Wiwik, 2021:12)

Kreativitas dalam pembelajaran adalah penting, guru harus memperhatikan hal-hal yang dapat mengembangkan kreativitas siswa (Sukmawati, 2017:160). Truth or dare merupakan permainan yang menggunakan dua macam kartu yaitu truth dan dare yang berisikan pertanyaan, pada kartu truth terdapat pernyataan yang jawaban akhirnya “Benar” atau “Salah” sedangkan kartu dare terdapat pertanyaan yang membutuhkan jawaban akhirnya berupa penjelasan atau penjabaran dengan alasan yang tepat (Tarigan & Saskia, 2019:86).

Berdasarkan dari persoalan di atas peneliti ingin memperdalam bahwa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Matematika. Sehingga guru dapat merealisasikan keilmuannya baik dalam pembelajaran maupun kehidupan keseharian. Fenomena awal inilah yang kemudian melandasi penulis untuk berani mengangkat tentang penelitian yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Kartu Truth or Dare pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar.*”

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan

menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021:18). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* di kelas IV SD Pertiwi Makassar.

Faktor yang digunakan dalam menjawab permasalahan yaitu faktor proses dan faktor hasil. Penyelenggaraan penelitian ini akan dimulai dengan siklus I, jika hasil siklus I berhasil maka siklus II dilakukan sebagai pemantauan, jika siklus I tidak berhasil maka diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I.

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan dekskriptif kualitatif dan dihitung data aktivitas, prestasi, dan kepuasan siswa dengan rumus-rumus.

1. Analisis Aktivitas Guru

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan: S : Nilai Persen yang dicari
R : Jumlah skor aktivitas guru
N : Skor maksimum aktivitas guru

2. Analisis Aktivitas Siswa

$$AP = \frac{\sum P}{\Sigma P} \times 100\%$$

Keterangan: AP : Nilai persen yang dicari
 $\sum P$: Banyaknya siswa melakukan Aktivitas
 ΣP : Jumlah seluruh siswa (16)

3. Analisis Prestasi Belajar Siswa

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan: S : Nilai yang dicari
R : Skor yang diperoleh
N : Jumlah seluruh skor/skor maksimum

4. Persentase ketuntasan Siswa

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: NP : Nilai persen yang dicari
R : Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75
SM : Jumlah seluruh siswa

5. Analisis Data Respon Siswa

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P : Persentase respon siswa yang menjawab ya atau tidak
 F : Banyaknya siswa yang menjawab ya atau tidak
 N : Jumlah siswa secara keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan di kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar dimana peneliti menemukan masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang di tandai dengan 56% siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran dengan data awal pra siklus sebagai berikut :

Tabel 1.
 Data Awal Siswa Pra Siklus

Jumlah Siswa		Persentase		Rata-rata Nilai Siswa
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
7	9	44%	56%	74

Penelitian ini menjabarkan sesuai dengan metode penelitian, yaitu dengan melakukan siklus I dan siklus II dengan beberapa pertemuan menggunakan kartu *truth or dare*. Yaitu dengan data perbandingan hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 2.
 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Hasil Siklus I			Hasil Siklus II		
		I	II	III	I	II	III
1.	Antusias siswa dalam proses pembelajaran	59%	65%	73%	78%	86%	94%
2.	Siswa dapat menjawab pernyataan dan pertanyaan yang terdapat pada kartu truth or dare dengan cepat dan tepat	61%	67%	75%	83%	91%	96%
3.	Siswa dapat mengoperasikan media kartu truth or dare	56%	63%	70%	77%	84%	92%
4.	Siswa berpartisipasi aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu truth or dare	64%	70%	79%	87%	93%	94%

Dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar, keaktifan dalam pembelajaran pada siklus I ke siklus

II. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rohani, 2020:18) mengatakan Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan moderennya alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Tabel 3.
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Ketuntasan						Rata-rata		
Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
T	BT	T	BT	T	BT			
7	9	10	6	14	2	74	75	80

Adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 74 kemudian pada siklus I menjadai 75 dan pada siklus II menjadai 80. Jumlah siswa mampu mencapai KKM 75 pada pra siklus ada 7 siswa, pada siklus I ada 10 siswa, dan pada siklus II ada 14 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 44%, siklus I yaitu 63% dan siklus II 88%. Sehingga pada siklus II sudah lebih mencapai kriteria 75% siswa mencapai KKM 75 dan bagi 2 siswa yang belum mencapai KKM akan diserahkan pada guru kelasnya untuk dilakukan remedial. Kedua inisial nama siswa tersebut adalah N dan B. Dari kedua siswa tersebut mereka adalah termasuk kedalam kelompok siswa yang berkemampuan rendah yang cenderung diam, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Studi ini menggunakan kartu Truth or Dare, yang berisi pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Kartu Truth memiliki pernyataan yang harus dijawab dengan benar atau salah, dan kartu Dare memiliki pertanyaan yang harus dijawab dengan berani. Media kartu Truth or Dare digunakan sebagai kegiatan inti dan kegiatan akhir dalam proses pembelajaran matematika. Pada siklus I, penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika dari nilai rata-rata kelas 74 menjadi 75, dan jika dilihat dari pencapaian KKM, nilai ini sudah mencapai KKM dan mencapai target. Pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 80. Nilai ini sudah mencapai KKM dan mencapai target, dan lebih dari 75% siswa. Dari siklus I ke siklus II, hasil pengamatan sikap siswa telah meningkat. Ini dibuktikan dengan tingkat partisipasi siswa yang meningkat. Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu Truth or Dare dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Pertiwi Makassar meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Anisatul. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Ernawati, Ernawati, & Wiwik, Wiwik. (2021). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) UNTUK POKO BAHASAN PERSAMAAN GARIS LURUS. *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, 2(1), 11–21.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran.
- Tarigan, Daitin, & Saskia, Elma. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 84–95.