

Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru

Eka Juliana¹, Ristiliana*², Salmiah³

^{1,2,3} Economic Education Program Study, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training,
Universitas Islam Negei Sultan Syarif Kasim Riau

*Correspondence email: ristiliana@uin-suska.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* berbasis digital dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *non-equivalent control group design* dengan sampel sebanyak 76 siswa yang terdiri atas 38 siswa kelas eksperimen dan 38 siswa kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 47,71 meningkat menjadi 80,63 pada *post-test*, sedangkan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 47,73 meningkat menjadi 65,76 pada *post-test*. Hasil uji *t post-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,203 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,992 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut diperkuat oleh nilai *effect size* Cohen's *d* sebesar 1,423 (kategori besar) dan nilai *N-Gain* sebesar 0,536 (kategori sedang) pada siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Truth or Dare*; Hasil Belajar.

Abstract. This research aimed at finding out the differences in economics student learning achievement at the eleventh grade between the class taught by using digital-based *truth or dare* learning media and the class taught by using conventional learning. Quantitative approach was used in this research with quasi-experimental method and non-equivalent control group design. The samples were 76 students consisting of 38 students in the experimental group and 38 students in the control group. The research findings showed that the pretest mean score of the experimental group increased from 47.71 to 80.63 in the posttest, while the pretest mean score of the control group increased from 47.73 to 65.76 in the posttest. The *t*-test results of posttest showed that the score of $t_{observed}$ was 6.203 higher than t_{table} 1.992, and the score of significance was 0.000 lower than 0.05. Therefore, H_0 was rejected, and H_a was accepted, so there was a significant difference in economics learning achievement between the experimental and control groups. This difference was confirmed with the effect size score of Cohen's *d* of 1.423 (large category), and the score of *N-Gain* of 0.536 (moderate category) for the eleventh-grade students at State Senior High School 15 Pekanbaru.

Keywords: *Truth or Dare-Based Learning Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui proses belajar yang dilakukannya. Hasil belajar mencerminkan tingkat perkembangan mental siswa yang lebih baik dibandingkan sebelum mereka mulai belajar, dilihat dari sisi siswa. Tingkat perkembangan mental tersebut berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil belajar merupakan kumpulan dari berbagai hasil atau tahapan belajar yang telah dilalui oleh siswa. Menurut Riofita (2016), hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran peserta didik. Domain afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Maka, domain ini mencakup perasaan, emosi, dan sikap yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran. Domain psikomotorik berkenaan dengan keterampilan motorik dan kemampuan fisik yang diperoleh siswa melalui proses belajar. Siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mereka. Tanpa keterlibatan aktif, pembelajaran tidak dapat terjadi secara efektif. Ikbal et al. (2019) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti ketidakaktifan siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, kelelahan, terlalu santai, kurangnya motivasi, dan cara belajar tidak beraturan. Sedangkan, dalam faktor eksternal

yaitu dari cara mengajar guru, keluarga, dan lingkungan sekitar. Selain itu, Titin et al. (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar. Oleh sebab itu, menggunakan media yang tepat dapat membantu guru dan membuat siswa lebih aktif serta mudah dalam memahami materi pelajaran. Sejalan dengan Riofita (2016), menyatakan bahwa sebagai motivator, guru dituntut menjadi pribadi yang menyenangkan, menghibur, dan mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar mereka tetap bersemangat serta mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara guru memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam Islam, ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl (16:125) sebagai Berikut:

بِمَنْ أَعْلَمُ هُوَ رَبُّكَ إِنَّ أَحْسَنَ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَادِلُهُمُ الْحَسَنَةَ وَالْمَوْعِظَةَ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَى أَدْعِ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَبِيلُهُ عَنْ ضَلَّ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Dari ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menegaskan pentingnya menyampaikan ajaran dengan hikmah, yaitu dengan cara yang bijak dan penuh kebijaksanaan, serta menggunakan pengajaran yang baik agar pesan dapat diterima dengan efektif. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan di SMA Negeri 15 Pekanbaru bersama narasumber (E), diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi pada ulangan harian materi ketenagakerjaan tahun ajaran 2024/2025 masih rendah. Hanya sebagian siswa dalam satu kelas yang berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di SMAN 15 Pekanbaru sebesar 75. Adapun persentase ketuntasan siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Presentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	XI IPS A	36	75	36%	64%
2.	XI IPS B	36	75	31%	69%
3.	XI IPS C	38	75	26%	74%
4.	XI IPS D	38	75	28%	72%
Jumlah		148			

Berdasarkan data dalam tabel di atas, Sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Artinya hasil belajar siswa belum maksimal, hal ini diduga karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan melalui buku paket yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa guru ekonomi SMAN 15 Pekanbaru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan. Menurut Audie (2019) menyatakan bahwa media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif di dalam kelas dan terciptanya umpan balik yang efektif antara pendidik dan peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilakukan, namun terdapat kelemahan dalam penerapannya. Utami (2021) mengatakan bahwa adapun kelemahan dari penerapan media pembelajaran *truth or dare* yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam menyampaikan materi dan

menerapkan media tersebut, siswa cenderung tidak mau belajar berkelompok, membutuhkan banyak persiapan yang cukup besar dari segi materi dan tenaga bagi guru serta guru kesulitan dalam pengelolaan kelas. Untuk mengatasi kelemahan tersebut digitalisasi media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat mempermudah pengelolaan kelas dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Yuniarti et al. (2023), media pembelajaran digital lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Oleh karena itu, penelitian ini menguji penerapan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran digital.

Selain digitalisasi, penggunaan model pembelajaran juga disarankan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media *Truth or Dare* (TOD). Rizqiyah (2018) menyarankan agar media pembelajaran disandingkan dengan model pembelajaran tertentu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan hal tersebut, Sri et al. (2021) mengemukakan bahwa penerapan *Truth or Dare* (TOD) akan lebih optimal jika didampingi dengan model pembelajaran *jigsaw*. Model ini berorientasi pada peserta didik dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari 5–6 orang. Setiap kelompok bertanggung jawab terhadap bagian materi tertentu dan kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok lain. Penerapan model dalam media *Truth or Dare* (TOD) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengajar dan mendukung, sehingga pengelolaan kelas menjadi lebih mudah karena setiap siswa memiliki tanggung jawab atas bagian materi yang dipelajari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Instrumen utamanya adalah tes. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group*, dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, dua kelas dipilih untuk diuji. Kelas pertama diberi perlakuan (X), sedangkan kelas kedua tidak menerima perlakuan (-). Kelas yang mendapatkan perlakuan disebut sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan disebut sebagai kelas Kontrol. Pada penelitian pengembangan media *truth or dare* ini menggunakan metode *R&D* dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* yang telah dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media. Penilaian yang diberikan kemudian direkapitulasi dan dianalisis guna memperoleh tingkat kevalidan media. Berdasarkan data rekapitulasi hasil penilaian ahli media, diperoleh perhitungan kevalidan media *truth or dare* sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Kevalidan Media *Truth or Dare*

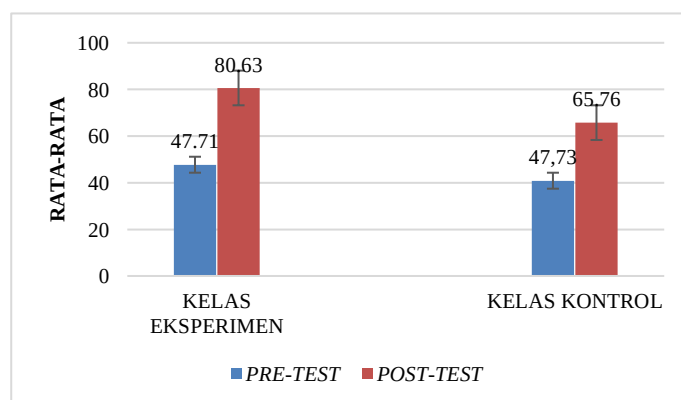
Validasi Ahli Media 1	Validasi Ahli Media 2
$\text{Validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$	$\text{Validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
$\text{Validitas} = \frac{43}{44} \times 100\% = 97,73\%$	$\text{Validitas} = \frac{44}{44} \times 100\% = 100\%$
$\text{Rata-rata} = \frac{97,73+100}{2} = 98,86$	$\text{Rata-rata} = \frac{97,73+100}{2} = 98,86$

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli media, diperoleh skor penilaian sebesar 43 dari 44 dari validator pertama dan 44 dari 44 dari validator kedua. Hasil perhitungan persentase kevalidan menunjukkan bahwa validator pertama memberikan nilai sebesar 97,73%, sedangkan validator kedua memberikan nilai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,86%, yang memiliki interpretasi tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *truth or dare* layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang signifikan.

Tabel 3. Perhitungan Kevalidan Materi Ketenagakerjaan

Validasi Ahli Materi 1	Validasi Ahli Materi 2
Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$	Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
Validitas = $\frac{74}{76} \times 100\% = 97,37\%$	Validitas = $\frac{76}{76} \times 100\% = 100\%$
Rata-rata = $\frac{97,37+100}{2} = 98,68$	Rata-rata = $\frac{97,37+100}{2} = 98,68$

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli materi, diperoleh skor penilaian sebesar 74 dari 76 dari validator pertama dan 76 dari 76 dari validator kedua. Hasil perhitungan persentase kevalidan menunjukkan bahwa validator pertama memberikan nilai sebesar 97,37%, sedangkan validator kedua memberikan nilai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,68%, yang memiliki interpretasi tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang digunakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang signifikan. Selain itu, hasil analisis data tentang hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *truth or dare* pada materi ketenagakerjaan memiliki pengaruh signifikan dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *truth or dare* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas permainan yang terstruktur, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi, berpartisipasi dalam diskusi, serta menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cempaka et al. (2019) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} 1,550 lebih besar dari t_{tabel} 1,449. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *truth or dare* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hibra & Soejoto (2016) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan dengan analisis statistik deskriptif perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh peningkatan nilai rata-rata dari 30,69 menjadi 92,94. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *truth or dare* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *truth or dare* mengalami peningkatan berdasarkan hasil tes yang diperoleh. Pada siklus I (*pretest*) belum ada siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus II (*posttest*) ketuntasan belajar meningkat hingga mencapai 76,32%. Dengan demikian, media pembelajaran *Truth or Dare* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan sedangkan 23,68% dipengaruhi oleh variasi lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat pada grafik hasil *pretest* dan *posttest*, di mana nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 47,71 meningkat menjadi 80,63, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 47,73 meningkat menjadi 65,76 pada *posttest*. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *truth or dare* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada materi ketenagakerjaan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($6,203 > 1,992$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 586–595.
- Cempaka, N., Mulyani, S., & Apriani, D. (2019). *Pengaruh media permainan truth or dare terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi di SMAN 10 Palembang* [Skripsi sarjana, Universitas Sriwijaya]. Repository Universitas Sriwijaya.
- Hibra, B.A., & Soejoto, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran permainan *truth and dare* terhadap hasil belajar ekonomi pada materi bank untuk kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(2).
- Ikbali, I., Asriati, N., & Kadir, A. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Bone Kabupaten Muna. *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–10.
- Riofita, H. (2016). Bentuk peranan guru dalam memberikan pendidikan kepemimpinan. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(1), 91–106.
- Rizqiyah, N.A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran truth or dare untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(6).
- Sri, R., Rapi, M., & Syahrani, S. (2021). Penerapan media pembelajaran *truth or dare* (TOD) berbantuan model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145–156.
- Titin, T., Yuniarti, A., & Prasetyo, R. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *Journal of Education and Technology*, 4(2), 112–123.
- Utami, H.Y. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Yuniarti, A., Prasetyo, R., & Titin, T. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Journal of Education and Technology*, 4(2), 89–101.