



ONLINE ISSN : 2962-9764

Published by Universitas Negeri Padang

Vol. 03 No. 1, 2024

Page 137-143

## Pengaruh Penerapan Metode *Think Pair Share* Disertai dengan *Game Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Mela Cahya Putri<sup>1</sup>, Friyatmi<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>\*Corresponding author, e-mail: [melacahaya.p@gmail.com](mailto:melacahaya.p@gmail.com)

**Abstract** : The aimed of this study is to ascertain how the truth-or-dare game and the think-pair-share method affect the learning outcomes of students at SMAN 1 Kec. New Koto Base. This study used a randomized control group pretest-posttest design and is a quantitative experimental research design. Purposive sampling was used to choose the research sample. The class X IPS 1 and X IPS 2 sample was selected. A test of the learning outcomes of the students was the research tool used. The t test was used in this study to assess the hypothesis. plans for study of several kinds. The study's findings indicate that when students play the truth-or-dare game in addition to the think-pair-share technique, their learning outcomes alter.

**Keywords** : hasil belajar, think pair share, truth or dare, konvensional



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan belajar yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, mengembangkan sikap dan perilaku serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam bidang yang berbeda. Hal ini sejalan menurut Pasal 1 dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional ialah upaya sadar dan terencana untuk meningkatkan suasana belajar sehingga siswa dapat mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, kemandirian dan keterampilan. Sistem Pendidikan baik terdiri dari proses pembelajaran, dan sistem yang baik dapat mencapai tujuan pendidikan di atas. Proses pembelajaran yang baik dapat menghasilkan siswa yang berwawasan luas, berkemampuan, dan kreatif. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran ini dilakukan oleh siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai pendidik. Siswa siswi yang telah memenuhi KKM sekolah yaitu 75 dianggap telah mencapai salah satu indikator proses pembelajaran. Apabila seorang

anak telah mencapai nilai terbaik di sekolah, maka bida dikatakan ia telah mempunyai prestasi yang baik.

Prestasi belajar merupakan hasil dari mengevaluasi siswa dengan menggunakan alat penilaian setelah proses pembelajaran direncanakan (Cleopatra, 2015). Penilaian dari prestasi siswa selama pembelajaran diukur melalui hasil belajar yang menjadi petunjuk untuk menilai keberhasilan yang mereka capai. Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapatkan oleh siswa sebagai tingkat ukur keberhasilan guru untuk memahami materi yang diajarkan (Meilana, 2020).

Menurut temuan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru TP. 2023/2024 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai diatas KKM. Rendahnya nilai siswa di kelas X IPS dapat dilihat dari ulangan harian pelajaran ekonomi. Berikut merupakan hasil belajar siswa di kelas X IPS setelah mengikuti ulangan harian.

**Tabel 1. Rata-Rata Ulangan Harian Pelajaran Ekonomi di Kelas X IPS TP. 2023/2024 di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan			Rata - Rata	KKM
			UH 1	UH 2	UH 3		
1	X IPS 1	30	20%	13%	10%	15%	
2	X IPS 2	30	14%	37%	10%	20%	75
3	X IPS 3	29	14%	41%	28%	28%	

Sumber : Data Sekunder 2023

Hasil belajar siswa kelas X IPS dari ulangan harian pelajaran ekonomi masih belum tuntas, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1. Nilai ketuntasan rata-rata untuk siswa kelas X IPS 1 adalah 15%, kelas X IPS 2 adalah 20%, dan kelas X IPS 3 adalah 28%. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan hasil dari wawancara dilakukan oleh peneliti 30 Oktober 2023 didapatkan bahwa keterangan bahwa guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada guru dimana siswa hanya memperhatikan guru dan cenderung pasif (Asmedy, 2021). Meskipun memberikan penjelasan kepada siswa perlu dilakukan agar siswa paham dengan materi pembelajaran, akan tetapi jika siswa terlalu lama mendengarkan penjelasan dari guru akan membuat siswa bosan dan jenuh.

Permasalahan selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam berkolaborasi selama pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi tidak semua siswa terlibat secara aktif. Kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi karena jumlah anggota dalam kelompok terdiri dar 4 samapai 5 orang sedangkan yang bekerja hanya satu atau dua orang saja (Firman, 2023). Anggota kelompok diskusi dengan jumlah banyak membuat siswa yang malas mengandalkan siswa berprestasi untuk mengerjakan tugas dari guru.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka diperlukan pembelajaran menarik yang membuat siswa terlibat aktif didalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan menurut Nasution

(2017) yang mengatakan bahwa memilih metode yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010) tujuan pembelajaran, materi pengajaran, jumlah kelas, kemampuan guru, fasilitas tersedia dan waktu yang tersedia merupakan faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran.

Alternatif yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare*. Metode ini merupakan pembelajaran yang di-*design* dengan tujuan agar bisa mempengaruhi pola interaksi siswa. Menurut Kurnia Eka & Yudhanegara (2017), *think pair share* adalah pembelajaran kooperatif yang merangsang aktivitas berfikir siswa dengan cara berpasangan dan saling berbagi informasi. Metode *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut, karena metode *think pair share* bisa membuat siswa berpartisipasi aktif dengan cara memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir secara mandiri, berdiskusi, dan saling membantu dengan teman kelompok, serta siswa juga bisa saling berbagi informasi kepada teman atau kelompok lain (Shoimin, 2014). Lie (2013), juga berpendapat bahwa metode pembelajaran TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas secara bersama – sama.

Menggunakan metode *think pair share* akan disertai dengan game *truth or dare* agar menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran tidak membosankan. Game *truth or dare* adalah game yang diadakan dalam pembelajaran untuk bisa mendorong siswa agar terlibat aktif didalam pembelajaran (Rahim, 2023). Metode ini bertujuan meningkatkan kerjasama antar siswa dan merangsang perkembangan kreativitas mereka. Game *truth or dare* akan dilakukan saat evaluasi pembelajaran. Evaluasi di dalam pembelajaran berguna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dijadikan sebagai pedoman saat membuat kebijakan baru untuk pembelajaran (Elfira, 2023). Didalam evaluasi inilah nantinya game *truth or dare* diterapkan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dari penelitian ini merupakan siswa siswi kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru, dengan jumlah banyak sampel yang digunakan yaitu 56 orang siswa. Pengambilan dari sampel peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria jumlah siswa dan nilai siswa yang terendah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil *Pre-Test* Kelas Sampel

Tabel berikut menunjukkan hasil pembelajaran dari siswa dalam kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yang terdiri dari tes awal yang diberikan peneliti sebelum kelas dimulai:

**Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Pre-test**

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	$\bar{X}$	SD	$S^2$
Eksperimen	28	72	52	64,57	5,93	35,22
Kontrol	28	72	48	61,14	6,14	37,76

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil belajar siswa berupa tes awal (*pre-test*) mata pelajaran ekonomi. kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata adalah 64,57 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 61,14. Dari hasil *pre-test* yang diberikan kepada kedua kelas sampel menunjukkan tidak ada siswa yang mencapai KKM.

#### Hasil Post-test Kedua Kelas Sampel

Hasil dari tes akhir (*Post-test*) yang dilakukan oleh ke dua kelas sampel dapat diamati dari tabel:

**Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Post-test**

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	$\bar{X}$	SD	$S^2$
Eksperimen	28	92	64	81,14	7,04	49,61
Kontrol	28	88	56	72,45	8,67	75,05

Sumber : Data Primer, 2024

Tabel 3 menunjukkan hasil belajar siswa pelajaran ekonomi pada kedua kelas sampel terdapat perbedaan signifikan. Dimana pada kelas eksperimen setelah diterapkannya metode pembelajaran *think pair share* disertai *game truth or dare* saat diberikan *post-test* diperoleh nilai rata-rata 81,14 dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 72,45. Sehingga dapat ditarik disimpulkan bahwasanya kelas eksperimen memiliki kualitas yang lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan analisis data di atas, hasil belajar siswa berbeda ketika mereka mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan pendekatan pembelajaran *think pair share* disertai dengan permainan *truth or dare* dan pembelajaran konvensional digunakan dalam kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Diputuskan bahwa hasil belajar siswa kedua kelas sampel terdapat perbedaan secara signifikan.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test Kelas Sampel**

Kelas	Jenis Tes	Lo	Lt	N	$\alpha$	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,136	0,167	28	0,05	Normal
	Posttest	0,149	0,167			
Kontrol	Pretest	0,145	0,167	28	0,05	Normal
	Posttest	0,124	0,167			

Sumber : Data Primer 2024

Tabel 4. menunjukkan bahwa nilai signifikansi dengan perhitungan uji Liliefors pada kedua kelas sampel berdistribusi normal karena  $Lo < Lt$ . Nilai signifikansi untuk kelas

eksperimen adalah 0,136 pre-test dan 0,149 post-test, dan nilai signifikansi untuk kelas kontrol adalah 0,145 pre-test dan 0,124 post-test, masing-masing dengan taraf nyata 0,05.

**Tabel 5. Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test Kedua Kelas Sampel**

Jenis Tes	Varians		Fhitung	Ftabel	Keterangan
	Eksperimen	Kontrol			
Pre-test	35,22	37,76	0,869	1,905	Homogen
Post-test	49,61	72,43	0,469	1,905	Homogen

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 5. disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas pada kelas kedua kelas sampel, baik *pre-test* maupun *post-test* memiliki varians homogen, karena didapatkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Setelah dilakukan uji prasyarat, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t dan diperoleh nilai  $t_{tabel} = 1,67356$  sedangkan  $t_{hitung} = 3,806$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima.

## Pembahasan

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bawah hasil belajar menggunakan *Think Pair Sahare* (TPS) disertai game *truth or dare* berbeda dengan hasil belajar konvensional. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Metode *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena metode ini lebih melibatkan siswa didalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pembelajaran metode *Think Pair Share* (TPS) meningkatkan pemahaman siswa dengan cara melatih siswa untuk berfikir secara mandiri. Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa diberikan waktu untuk berfikir agar bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Memberikan waktu kepada para siswa berfikir membuat semua siswa bisa memikirkan jawaban secara mandiri, sehingga semua siswa aktif di dalam pembelajaran karena mereka memiliki tugas masing-masing untuk diselesaikan.

Metode *think pair share* tidak hanya membatu siswa berpartisipasi lebih banyak didalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi, dimana peneliti memintak siswa untuk membentuk kelompok secara berpasangan untuk mendiskusikan hasil dari fikirannya sendiri untuk menemukan jawaban yang paling tepat dari pertanyaan yang diberikan peneliti. Diskusi yang dilakukan secara berpasangan ini lebih meningkatkan keaktifan siswa saat berdiskusi, karena siswa lebih memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing tanpa harus takut untuk disalahkan ataupun tidak didengar didalam kelompok agar siswa dapat membantu satu sama lain untuk menemukan jawaban terbaik. Metode *think pair share* juga melatih untuk saling berbagi informasi. Hal ini ditunjukkan oleh kegiatan siswa, pada saat peneliti meminta anggota kelompok masing-masing untuk maju ke depan untuk menyampaikan temuan yang mereka diskusikan dengan kelompok masing-masing.

Dengan adanya metode *think pair share* ini bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa karena didalam pembelajaran siswa lebih terlibat secara aktif, hal ini bisa dilihat ketika memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir, aktivitas ini membantu siswa untuk lebih mencari informasi lebih mendalam terkait dengan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Tidak hanya itu metode *think pair share* menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa untuk bisa mengemukakan pendapatnya masing – masing karena kelompok yang di bentuk dalam pembelajaran ini hanya terdiri atas dua orang sehingga siswa merasa bebas untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing tanpa harus di salahkan oleh temannya tidak hanya itu dengan metode ini siswa bisa saling berbagi informasi baik dengan teman kelompok maupun kepada semua teman yang ada di kelas. Maka penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) didalam proses pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman siswa., karena siswa dituntut untuk lebih memahami suatu pembelajaran yang dilakukan dibandingkan hanya mengingat saja.

Pembelajaran metode *think pair share* ini juga disertai game *truth or dare*. Game ini dimainkan selama evaluasi pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa memahami materi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan permainan ini, hal ini dilihat dari antusias siswa saat bermain game, karena ketika siswa benar menjawab pertanyaan akan diberikan hadiah namun sebaliknya jika siswa salah diberikan hukuman.

Sedangkan pembelajaran konvensional merupakan metode yang digunakan dalam kelas kontrol. Pembelajaran ini dimulai dari tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan para siswa tentang materi yang dipelajari pada hari itu, namun yang terjadi ketika peneliti bertanya hanya satu atau dua orang yang menjawab bahkan ketika peneliti bertanya tidak ada yang menjawab, sehingga peneliti yang memberikan penjelasan kepada siswa terkait dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan seperti ini terus menerus akan membuat pemahaman siswa menjadi lemah, karena siswa sudah terbiasa menerima semua materi pembelajaran tanpa siswa diberikan kesempatan untuk menemukannya sendiri. Kemudian setelah peneliti menjelaskan materi pembelajaran, siswa diberikan latihan yang ada di dalam buku siswa. Namun banyak dari siswa yang mendapatkan nilai yang kurang bagus. Pembelajaran konvensional ini hanya meminta siswa untuk mengingat materi tanpa memahaminya, sehingga pada saat dilakukan evaluasi siswa tidak mampu menjawab soal yang diberikan karena selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh siswa hanya mengingat saja.

## SIMPULAN

Menurut temuan dari analisis data penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru. Di simpulkan bahwa metode *think pair share* disertai dengan *game truth or dare* memiliki pengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol. 5 No. 2 p: 168-181.
- Elfira, I., Syamsurizal, S., & Lufri, L. (2023). Efektivitas Penggunaan Google Form untuk



- Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 5 No. 2 p: 93-109.
- Firman, Syamsiara Nur, & Moh. Aldi SL.Taim. (2023). Analysis of Student Collaboration Skills in Biology Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* Vol. 7 No. 1 p; 82-89.
- Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kunandar. (2014). *Penelitian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali.
- Kurnia Eka, L., & Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lie, A. (2013). Cooperative learning: mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas. *Bandung: Grasindo*.
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta*. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. *STUDIA DIDAKTIKA*.
- Rahim, S., Nasser, M. K., & Yani, A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT ( Numbered Head Together ) dengan Media Pembelajaran Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 5 Wajo. *Jurnal Pendidikan* Vol. 3. No 1 p: 12-22.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario. (2020). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Ahsanta Jurnal Pendidikan* Vol. 6 No. 1 p: 25-32.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2015). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare*. Parther Desain.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.