

Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Materi Sistem Koordinasi

Sri Faradibah Husaimah; Muhiddin; Syamsuddin

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Biologi Universitas Negeri Makassar; Prodi Biologi

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMAN 8 Makassar

email: srifaradibah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan media permainan truth and dare. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain penelitian Praeksperimen (preexperimental Design) dengan menggunakan prinsip One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI semester genap SMAN 8 Makassar tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Purposive sampling dengan memilih satu kelas dari beberapa kelas yang ada. Kelas yang dimaksud yaitu kelas XI Merdeka 4 dengan jumlah peserta didik 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket Skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan nilai rata-rata pretest 53,27 sedangkan posttest 85,17 dengan hasil perhitungan uji hipotesis Sig = $0,000 < 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga ada pengaruh media permainan truth and dare terhadap motivasi belajar kelas XI materi sistem koordinasi.

Kata Kunci: *Permainan, Truth and Dare, Motivasi, Sistem Koordinasi*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat membantu seseorang dalam mengembangkan potensi diri yang dimiliki sehingga ia mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Undang-Undang Republik Indonesia memuat tentang sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 No. 20, Bab 2 ayat 3, yaitu Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Departemen Agama RI Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2003). Menurut Afni (2009) Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa.

Keberhasilan mencapai tujuan pendidikan erat kaitannya dengan kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena guru merupakan fasilitator dalam pendidikan

di sekolah dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru harus mampu membangkitkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, salah satu faktor tersebut adalah motivasi dan kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena proses pembelajaran yang monoton, untuk mengatasi hal tersebut peserta didik harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran atau dengan kata lain pembelajaran tersebut harus berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 8 Makassar dengan melihat hasil belajar biologi di kelas XI maka didapatkan hasil bahwa pada mata pelajaran biologi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangat kurang, ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung yaitu tidak semua peserta didik serius dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik tidak aktif baik dalam proses bertanya, menjawab bahkan menanggapi pertanyaan, hanya beberapa saja yang aktif saat pembelajaran berlangsung.

Sadiman dkk (2010) mengatakan game dalam pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu game merupakan hal yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur dan menarik. Media pembelajaran yang berupa game akan menimbulkan motivasi dan minat belajar dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Rahmi & Yogica (2021) Konsep dari proses pembelajaran menggunakan media kartu bermain truth or dare yakni mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Peserta didik yang belajar sambil bermain akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan materi pembelajaran akan dapat diterima dengan baik. Menurut Ayunda (2021) permainan truth and dare baik untuk peserta didik karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik, permainan truth and dare juga sering dilakukan dengan teman sebayanya sehingga permainan truth and dare lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Permainan truth and rare dinilai lebih fleksibel sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dan mampu melatih komunikasi antar peserta didik, hal tersebut menjadi point tambahan dalam permainan truth and dare.

Berdasarkan Uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Truth and Dare terhadap Motivasi Belajar Kelas XI Materi Sistem Koordinasi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan media permainan truth and dare.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain penelitian Praeksperimen (*preexperimental Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pretest-Posttest Design*, Desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 8 Makassar.

Menurut Arif (2003) populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti (bahan penelitian). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh rombongan belajar kelas XI SMAN 8 Makassar. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Rombel yang terpilih adalah sampel rombel XI Merdeka 4 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Sampel biasanya digunakan untuk tujuan tertentu dan memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu seperti jumlah peserta didik yang sama, serta nilai peserta didik yang rata-rata berada di bawah KKM (Sugiyono, 2014).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket motivasi belajar peserta didik yang terdiri dari 30 item pernyataan. Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert. Skala ini menilai sikap dan tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada responden, kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sukardi, 2015).

Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden. Langkah-langkahnya sebagai berikut (Supranto, J, 2008):

- a. Menentukan rentang nilai, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

R : Rentang nilai

X_t : Data Terbesar

X_r : Data Terkecil

- b. Menentukan banyak kelas interval

$$K = 1 + (3,33) \log n$$

Keterangan:

K : Kelas Interval

n : Jumlah Peserta didik

log: Logaritma

- c. Menghitung panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

P: Panjang kelas interval

R : Rentang nilai

K : Kelas interval

- d. Menghitung Rata-Rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

f_i : Frekuensi

x_i : Titik tengah.

- e. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi

f_i : Frekuensi

x_i : Titik tengah.

- f. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan

P : Angka persentase

f: Frekuensi yang dicari persentasenya

N: Banyaknya sampel responden.

- g. Tabel kategori

Kategori dari hasil penelitian ini mengacuh pada kategori jenjang dengan penggolongan subjek. Menurut Azwar (2009) kategorisasi ini bersifat relative, maka kita boleh menetapkan

secara subjektif luasnya interval yang mencakup setiap kategori yang kita inginkan selama penetapan itu berada dalam batas kewajaran dan dapat diterima akal. Azwar (2009) mengemukakan bahwa kontinum jenjang ini contohnya adalah dari rendah ke tinggi, dari paling jelek ke paling baik, dari sangat tidak puas dan semacamnya.

Tabel 1: Kriteria Pengkategorian Motivasi Belajar

Nilai	Kategori
84-100	Sangat Tinggi
68-83	Tinggi
52-67	Sedang
36-51	Rendah
20-35	Sangat Rendah

Sumber:(Sudijono Anas, 2006)

Statistik Inferensial merupakan bagian dari yang berfungsi untuk meramalkan dan mengontrol kejadian, pada bagian ini mempelajari tata cara penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan atas populasi berdasarkan data atau gejala dan fakta pada suatu penelitian dan untuk mencari nilai dari data yang diperoleh maka peneliti menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25, adapun penarikan kesimpulan signifikansi apabila $\text{sig} < \alpha$ maka H_a diterima dan jika $\text{sig} > \alpha$ maka H_a ditolak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil perolehan data motivasi belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Makassar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 2

a. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 2 Analisis Data Deskriptif Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Permainan *Truth And Dare* dan Model *Jigsaw* Tanpa Permainan

No	Uraian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	Nilai Minimum	48	80	32
2	Nilai Maksimum	58	92	34
3	Mean	53,27	85,17	31.9
4	Std. Deviation	2,227	3,544	1.317
5	Valid N (Listwise)	30	30	30

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada Tabel 2 diatas dapat diketahui jumlah sampel adalah 30, nilai minimum pretest 48 dan posttest adalah 80, nilai maksimum pretest 58 dan posttest adalah 92, mean dari *pretest* 53,27 dan nilai mean dari *posttest* 85,17, standar deviasi pada *pretest* adalah 2,227 adapun nilai dari *posttest* adalah 3,554.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan SPSS

versi 25 yaitu jika $sign > \alpha$ maka data berdistribusi normal dan jika $sign < \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 3 Uji Normalitas Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Walk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.182	30	.013	.936	30	.072
Post-Test	.114	30	.200	.948	30	.148

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan output (*Shapiro-Wilk*) di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk data *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian motivasi belajar peserta didik berdistribusi normal

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25 yaitu teknik: *Paired Sample t-Test*, teknik ini digunakan untuk menguji rata-rata perbedaan dari dua kelompok data/sampel yang independen/tidak berhubungan.

Tabel 4 Uji Hipotesis Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test	
95% Confidence Interval Of the Difference	Pair
	Pre-Test Eksperimen- Post-Test Eksperimen
Mean	-31,900
Std. Deviation	3,986
Std. Error Mean	,728
Lower	-33,388
Upper	-30,412
T	-43,837
Df	29
Sig. (2-tailed)	,000

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan *output Pair* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik untuk *pretest* dengan *posttest*.

2. Pembahasan

Pembahasan ini didasarkan pada penggunaan media permainan *truth and dare* pada kelas XI materi sistem koordinasi untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik. Hasil yang telah diperoleh mengacu pada landasan analisis data dan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang telah dianalisis. Berdasarkan analisis statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* motivasi belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Makassar dengan penerapan media permainan *truth and dare* maka diketahui motivasi belajar peserta didik dengan jumlah sampel 30, dengan angket yang berisi pernyataan sebanyak 30 item yang berkaitan dengan indikator motivasi belajar.

Motivasi belajar peserta didik pada kelas XI meningkat karena pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan *truth and dare* peserta didik lebih aktif pada saat melihat media *truth and dare*. Peserta didik memiliki motivasi tinggi karena adanya dorongan teman kelompok untuk lebih unggul dalam menjawab pertanyaan, dengan adanya permainan

truth and dare peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat lagi agar mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut, sehingga permainan ini mampu membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik.

Permainan memiliki kelebihan untuk merangsang peserta didik dalam berkembang dan memotivasi belajar peserta didik. Melalui permainan, peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam menyelesaikan tantangan soal. Selain itu pembelajaran berkelompok juga memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam bekerjasama untuk menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada kartu soal *truth* maupun *kartu dare* (Attaqiana, 2016). Konsep dari proses pembelajaran menggunakan media kartu bermain *truth or dare* yakni mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain, dengan proses belajar sambil bermain peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta materi pembelajaran akan dapat diterima dengan baik (Rahmi & Yogica, 2021). Rahayu & Martini (2019) mengatakan bahwa media permainan *truth or dare* cocok diterapkan untuk mempermudah peserta didik termotivasi dalam memahami materi, terutama materi yang memerlukan ingatan yang kuat seperti pada materi Sistem Ekskresi pada Manusia. Budiningsih (2015) mengatakan bahwa peserta didik sekolah menengah atas merupakan peserta didik yang berada di usia remaja dan dalam proses pembelajarannya peserta didik cenderung akan mudah merasa bosan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran yang terkesan monoton. Dony dkk (2019) proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bermain *truth or dare* memberikan pengalaman baru pada peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami materi melalui kegiatan bermain *truth or dare*.

Berbeda dengan kelas kontrol yang nilai motivasi belajar berada pada kategori tinggi tapi masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam proses pembelajaran dan selain percaya diri banyak juga peserta didik yang belum mampu fokus dalam proses pembelajaran. Harpina dkk (2016) mengatakan bahwa tidak semua peserta didik yang memiliki motivasi tinggi berbanding lurus dengan nilai hasil belajarnya. Ada beberapa peserta didik yang memiliki motivasi lebih tinggi dari peserta didik lain tetapi memiliki nilai hasil belajar yang lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun motivasi berprestasi peserta didik tinggi, tetapi jika tidak ditunjang oleh faktor lain misalnya kompetensi guru dalam mengajar, sarana dan prasarana sekolah khususnya mata pelajaran Biologi. Pada dasarnya motivasi merupakan penilaian pribadi yang diperoleh peserta didik hanya dalam proses pembelajaran, tapi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

D. SIMPULAN

Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan *truth and dare* terhadap motivasi belajar kelas XI SMAN 8 Makassar materi sistem koordinasi dan hal ini di buktikan dengan hasil analisa statistik yang di dapatkan yaitu nilai rata-rata pretest 53,27 sedangkan posttest 85,17 dengan hasil perhitungan uji hipotesis $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Afni Guza. (2009). *Undang-Undang Sisdiknas Dan Undang-Undang Guru Dan Dosen* (Cet. 8). Jakarta: Asa Mandiri.
- [2]. Arif Muhammad Tiro. (2003). *Dasar-dasar Statistika* (Cet.Ke-4). Makassar: State University of Makassar Press.
- [3]. Attaqiana, M. R. (2016). *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Berisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa*. 10(2).

-
- [4]. Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- [5]. Azwar, Saifuddin. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6]. Budiningsih, C. A. (2015). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian dan Metode Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>
- [7]. Departemen Agama RI Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam. (2003). *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang SISDIKNAS*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag.
- [8]. Dony, N., Mashuri, M. T., & Nuriah, N. (2019). Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(2), 115–120. <https://doi.org/10.24905/psej.v4i2.10>
- [9]. Harpina, Jasruddin, & Azis, A. A. (2016). *Perbandingan Motivasi, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMP Antara Yang Dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Inquiry Terbimbing*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=byqfyOcA AAAJ&start=20&pagesize=80&citation_for_view=byqfyOcAAAAJ:maZDTaKrznsC
- [10]. Rahayu Wulan & Martini. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Science Education*, 7(2), 279–283. <https://doi.org/10.1002/sce.21171>
- [11]. Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38995>
- [12]. Sadiman S Arief, R Rahardjo, Anung Haryono, & Harjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [13]. Sudijono Anas. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [14]. Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Cet. XIX)*. Bandung: Alfabeta.
- [15]. Sugiyono. (2015). *Statistik Nonparametris untuk Peneliti*. Bandung: Alfabeta.
- [16]. Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [17]. Supranto. J. (2008). *Statistik Teori dan Aplikasi Cet. Ketujuh*. Jakarta: Erlangga.