

## PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 2 BOYOLANGU PADA MATERI DASAR PENYAKIT DAN KELAINAN KULIT

Lindya Permatasari

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[lindya19005@mhs.unesa.ac.id](mailto:lindya19005@mhs.unesa.ac.id)

Dewi Lutfiati<sup>1</sup>, Sri Dwiyantri<sup>2</sup>, Octaverina Kecvara Pritasari<sup>3</sup>

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[dewilutfiati@unesa.ac.id](mailto:dewilutfiati@unesa.ac.id)

### Abstrak

Media pembelajaran *truth or dare* masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK. Media ini cocok diterapkan pada materi penyakit dan kelainan kulit yang bersifat teori khususnya pada Program Keahlian Kecantikan dan SpA. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMKN 2 Boyolangu, terdapat 50% siswa di kelas sulit dalam menguasai dan memahami materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peningkatan hasil belajar siswa; 2) kerjasama siswa dalam kelompok; 3) respon siswa. Pendekatan yang digunakan adalah *Pre-Eksperiment Design* dengan rancangan *Pretest-Posttest Group*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Program Keahlian Kecantikan dan SpA SMKN 2 Boyolangu sejumlah 140 siswa, sampel penelitian adalah kelas X KC 4 sejumlah 35 siswa dengan menggunakan teknik sampling *Probability Sampling*. Instrumen penelitian meliputi: 1) instrumen soal tes; 2) lembar observasi kerjasama kelompok siswa; 3) instrumen angket respon siswa. Hasil penelitian diperoleh: 1) hasil belajar pada pengujian hipotesis didapatkan nilai  $t_{hitung}$  (12.040) >  $t_{tabel}$  (2.032) dan nilai Signifikansi (*2-tailed*) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dikatakan bahwa pembelajaran dengan media *truth or dare* memiliki perbedaan secara signifikan pada nilai rata-rata *pretest* 52.91 dan *posttest* 83.20 sehingga terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan; 2) kerjasama siswa dalam kelompok menunjukkan hasil rata-rata sebesar 4.38 dengan kategori sangat baik; 3) respon siswa tentang media *truth or dare* menunjukkan persentase 94.8% dengan kategori sangat baik. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran dengan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit mengalami peningkatan hasil belajar dengan respon sangat baik.

**Kata Kunci:** Media *Truth or Dare*, Hasil Belajar, Penyakit dan Kelainan Kulit

### Abstract

Truth or dare learning media is still rarely used in the learning process in Vocational High Schools. This media is suitable to be applied to material on diseases and skin disorders that are theoretical in nature, especially in the Beauty Skills and SpA Programs. Based on the results of interviews with the teachers of SMKN 2 Boyolangu, there were 50% of students in the class having difficulty mastering and understanding the material. This study aims to determine: 1) increase in student learning outcomes; 2) student cooperation in groups; 3) student response. The approach used is the Pre-Experiment Design with the Pretest-Posttest Group design. The research population was 140 students in class X of the Beauty Skills and SpA Program at SMKN 2 Boyolangu, the research sample was class X KC 4 with a total of 35 students using the Probability Sampling technique. The research instruments include: 1) test questions; 2) observation sheets of student cooperation in groups; 3) student response questionnaire instrument. The results of the study were obtained: 1) the learning outcomes in hypothesis testing obtained  $t_{count}$  (12.040) >  $t_{table}$  (2.032) and a Significance value (*2-tailed*) of  $0.000 < 0.05$ , it is said that learning using truth or dare media has a significant difference in the average pretest score of 52.91 and posttest 83.20 so that there is an increase in learning outcomes; 2) student cooperation in groups shows an average result of 4.38 in the very good category; 3) student responses to the media truth or dare show a percentage of 94.8% in the very good category. The conclusion of this study is that learning using truth or dare media on the basic material of diseases and skin disorders has increased learning outcomes with very good responses.

**Keywords:** Media Truth or Dare, Study Outcomes, Diseases and Skin Disorders

## PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang dituntaskan oleh siswa SMK program keahlian Kecantikan dan SpA adalah Dasar-dasar Kejuruan. Fungsi dari adanya mata pelajaran ini adalah sebagai bekal bagi siswa untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang memiliki kualitas baik dan profesional agar memiliki daya saing yang tinggi. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar, dan Menengah Tahun 2022, berdasarkan SK 008/KR/2022 bahwa mata pelajaran ini merupakan dasar dari perawatan kulit wajah, badan, rambut, kaki, dan tangan, oleh karena itu s penting bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan keterampilan kerjanya.

Materi penyakit dan kelainan kulit merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran dasar-dasar kejuruan. Materi ini merupakan materi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa kelas X karena berisikan berbagai macam penyakit dan kelainan kulit yang dialami oleh manusia dan sebagai bekal bagi siswa dalam mendiagnosis penyakit dan kelainan kulit sebelum dilaksanakan praktik. Hal tersebut selaras dengan penelitian Wakhidah (2018) yang menjelaskan bahwa fungsi dan kelainan kulit harus dikuasai untuk tingkat belajar selanjutnya agar dalam melakukan perawatan dan *make up* tidak terjadi indikasi atau kesalahan dalam menggunakan bahan kosmetik yang digunakan.

Menurut hasil wawancara dengan guru SMK Negeri 2 Boyolangu pada 17 September 2021 menyatakan bahwa 50% siswa di kelas sulit dalam menguasai dan memahami materi penyakit dan kelainan kulit. Materi ini sulit dikuasai oleh siswa karena berisikan teori dan bahasa-bahasa latin, serta ciri-ciri dari macam penyakit dan kelainan kulit yang wajib dipahami oleh siswa. Siswa juga cenderung menyukai mata pelajaran praktik yang dapat turun langsung ke lokasi praktuk dan memperoleh pengalaman langsung, sehingga saat mendapatkan materi yang bersifat teori siswa akan merasa jemu dan mengantuk karena pada materi teori siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan dari guru, tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi tersebut memiliki rata-rata kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Menurut Juahiriah (2023) KKTP adalah asas penilaian Kurikulum Merdeka yang menggunakan kriteria terendah untuk menentukan apakah siswa telah lulus dalam pembelajaran. Penetapan KKTP dilakukan menurut hasil diskusi guru mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berkarakteristik sama. Hasil belajar yang diperoleh siswa SMKN 2 Boyolangu pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit dengan KKTP sebesar 75 dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Rata-rata Nilai Siswa

Rata-rata Nilai		
UH	UTS	UAS
58.4285	51.4285	64.5714

Hal ini selain disebabkan karena materi yang sulit dipahami dan siswa SMK yang lebih menyukai mata pelajaran praktik, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Ramli (2012) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan kata lain dari kata "*medium*" yang bermakna penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Menurut Tafonao (2018) alat yang digunakan guru untuk menyalurkan materi pelajaran guna meningkatkan perhatian, minat, dan pemikiran siswa saat belajar. Menurut Nuriyah (2020) agar tujuan dari hasil belajar dapat tercapai secara maksimal maka saat penyampaian materi guu memerlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran inovatif sangat diperlukan sebagai alternatif agar dapat terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Hal tersebut sesuai Pasal 19 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia yaitu "Pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang, mendorong siswa berperan aktif dan menyediakan ruang bagi gagasan, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan kemampuan, minat, dan perkembangan fisik dan psikis siswa". Salah satu inovasi dari media pembelajaran adalah media *truth or dare* yang berbasis *games* yang disajikan dalam bentuk kartu yang mampu menguji keberanian para pemainnya karena berisikan pertanyaan yang harus dijawab dengan tepat dan tantangan yang harus diselesaikan dengan benar. Menurut Munawarah (2017) media *truth or dare* berasal dari kata "*truth*" yang bermakna kejujuran dan "*dare*" yang bermakna keberanian, sehingga dapat diartikan bahwa media *truth or dare* adalah sebuah media pembelajaran berupa permainan yang harus diselesaikan dengan menjawab pertanyaan dengan jujur dan menyelesaikan tantangan dengan berani. Menurut Cahyaningrum (2020) bahwa media *truth or dare* merupakan alternatif yang cocok bagi siswa untuk berani menjawab soal dan juga menjelaskan jawaban soal yang ada pada kartu.

Media *truth or dare* yang digunakan dalam pembelajaran adalah cara yang tepat untuk mengembalikan semangat belajar siswa dan mampu menghilangkan rasa jenuh saat kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, lebih aktif, mampu mengasah kemampuan dan pemahaman siswa. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Tarigan dan Saskia (2019) yang menyimpulkan bahwa kelebihan dari media ini adalah siswa dapat lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *truth or dare*. Menurut Indayanti, dkk (2016) menyimpulkan bahwa penggunaan media *truth or dare* dalam pembelajaran sistem ekskresi

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen..

Media *truth or dare* terdiri dari tiga bagian yaitu kartu *truth* yang isinya pertanyaan dan harus ditanggapi secara singkat dan jelas, kartu *dare* yang isinya pertanyaan yang wajib ditanggapi beserta penjelasannya, dan koin yang menentukan kartu mana yang diterima siswa. Media ini dimainkan dengan cara berkelompok. Setiap kelompok berisi 3-4 siswa. Setiap siswa akan mendapatkan bagian untuk melempar koin guna menentukan kartu apa yang akan didapatkan. Siswa yang telah memperoleh kartu, wajib menanggapi pertanyaan pada kartu dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. Hasil dari diskusi dipresentasikan ke depan kelas, apabila terdapat kelompok yang mendapatkan kartu yang sama dengan hasil jawaban yang berbeda maka kelompok tersebut dapat menyampaikan pendapat berupa tambahan jawaban atau sanggahan jawaban. Kelompok benar dalam menjawab pertanyaan diberikan *reward* agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media *truth or dare* yang dimainkan secara berkelompok dimaksudkan untuk melatih kerjasama siswa saat pembelajaran berlangsung. Kerjasama yang diterapkan dapat memunculkan situasi belajar yang lebih efisien dan efektif, serta siswa mampu melakukan banyak hal dalam kelompok daripada sendiri. Selaras dengan pendapat Hapsari dan Yonata (2014) bahwa siswa harus diajarkan keterampilan kolaboratif atau kerjasama karena dapat membantu meningkatkan kerjasama tim dan membuat hubungan sosial di masyarakat berkembang. Diharapkan akhir dari kegiatan belajar mengajar dengan media *truth or dare* ini siswa akan lebih aktif dan dapat mengingat materi yang dijelaskan.

Menurut uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian “Penerapan Media *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 2 Boyolangu pada Materi Dasar Penyakit dan Kelainan Kulit”. Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit di SMKN 2 Boyolangu?; 2) Bagaimana kerjasama siswa dalam kelompok saat pembelajaran dengan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit di SMKN 2 Boyolangu?; 3) Bagaimana respon siswa terhadap media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit di SMKN 2 Boyolangu?

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experiment Design* dengan rancangan *Pretest-Posttest Group* untuk mengetahui apakah ada perbedaan *mean* antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit. Populasi dari penelitian ini hanya terdiri dari siswa kelas X Program Keahlian

Kecantikan dan SpA SMKN 2 Boyolangu sejumlah 140 siswa. Metode pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* jenis *Simple Random Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan aturan probabilitas (Sugiyono, 2018:120). Sampel diambil secara acak dengan undian antara kelas X Kecantikan 1, X Kecantikan 2, X Kecantikan 3, dan X Kecantikan 4. Kelas yang tertera namanya merupakan sampel dari penelitian yaitu kelas X KC 4 dengan jumlah 35 siswa.

Pengambilan data dilakukan setelah penyusunan instrumen yang telah divalidasi oleh validator sebanyak 6 dosen ahli. Instrumen yang divalidasi meliputi perangkat pembelajaran, media *truth or dare*, serta instrumen pengumpulan data berupa 25 soal *pretest-posttest*, lembar observasi kerjasama kelompok siswa, dan angket respon siswa.

Metoda pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *truth or dare*, observasi untuk mengetahui kerjasama kelompok siswa selama pembelajaran dengan media *truth or dare*, dan angket untuk mengetahui pendapat siswa tentang media *truth or dare*. Data dianalisis dengan menggunakan analisis tes hasil belajar, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan, analisis kerjasama siswa dalam kelompok dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*), dan analisis respon siswa terhadap media *truth or dare* dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Belajar

Menurut Gunarto (2013: 14) hasil belajar adalah proses dimana keterampilan intelektual (kognitif), minat atau emosi (afektif), serta keterampilan motorik halus dan kasar (psikomotorik) siswa berubah. Menurut Tumulo (2022) hasil belajar dapat berpengaruh positif ketika menunjukkan adanya kemampuan baru dalam diri siswa saat mengerjakan tugas dan tes yang diberikan secara tepat dan benar sesuai dengan petunjuk dan waktu yang ditetapkan.

Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan informasi hasil belajar siswa terkait materi dasar penyakit dan kelainan kulit. Tes terdiri dari soal *pretest* (dibagikan sebelum pembelajaran) dan soal *posttest* (dibagikan setelah pembelajaran) yang berjumlah masing-masing 25 butir soal dengan bentuk soal tes objektif atau pilihan ganda. Siswa dinyatakan lulus jika nilai yang dicapai lebih dari atau sama dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Berikut adalah diagram hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media *truth or dare*:



**Gambar 1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**  
(Sumber: Permatasari, 2023)

Berdasarkan analisis diagram pada gambar 1 terlihat bahwa pada saat dilakukannya *pretest* hanya 1 siswa yang tuntas dan 34 siswa lainnya gagal, sedangkan pada saat dilakukannya *posttest* 31 siswa dinyatakan tuntas dan 4 siswa tidak tuntas, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *truth or dare*.

Data yang didapatkan lalu dilakukan pengujian data lebih lanjut dengan menggunakan uji statistik untuk mendapatkan hasil yang lebih tepat. Uji statistik yang digunakan adalah uji normalitas. Menurut Sudjana (2005) menyatakan bahwa uji normalitas adalah cara yang digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal yang merupakan syarat sebelum dilakukannya uji t berpasangan. Berikut adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 25:

**Tabel 2 Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.135	35	.108	.945	35	.077
Posttest	.148	35	.052	.948	35	.096

Data dinyatakan berdistribusi normal jika tingkan signifikansinya lebih besar dari  $\alpha$  (0.05). Berdasarkan hasil dari uji normalitas pada tabel 2 kolom *Shapiro-Wilk* didapatkan bilai signifikansinya sebesar 0.077 pada *pretest* dan 0.096 pada *posttest*. Hasil uji normalitas memiliki nilai yang lebih besar dari nilai signifikansinya  $\alpha$  (0.05) sehingga datadinyatakan berdistribusi normal.

Dikarenakan data berdistribusi normal, maka uji t sampel berpasangan dapat digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *truth or dare*.

**Tabel 3 Paired Sample Statistic**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTTEST	83.20	35	8.278	1.399
	PRETEST	52.91	35	12.837	2.170

Berdasarkan hasil dari *paired sample statistic* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 52.91 pada *pretest* dan nilai rata-rata siswa sebesar 83.20 pada *posttest*. Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan uji-t statistik sampel berpasangan yang nantinya akan didapatkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS terhadap perbedaan rata-rata. Berikut adalah hasil dari uji-t sampel berpasangan:

**Tabel 4 Paired Sample Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	POSTTEST - PRETEST	30.286	14.881	2.515	25.174	35.398	12.040	34	.000

Berdasarkan *paired sample t-test* diketahui bahwa hasil uji t pada penelitian ini adalah 12.040 dengan taraf Signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000.  $H_0$  ditolak jika nilai Signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil dari 0.05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan tabel tersebut  $0.000 < 0.05$  dan nilai  $t_{hitung}$  (12.040)  $> t_{tabel}$  (2.032), maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *truth or dare*.

Pembelajaran dengan menerapkan media *truth or dare* di kelas X KC 4 SMKN 2 Boyolangu mampu memunculkan situasi belajar baru yang menyenangkan supaya siswa tidak mudah bosan dan jenuh saat pembelajaran pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit. Menurut hasil uji hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *truth or dare*, dan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Indayanti, dkk (2016) dengan judul "Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terjadap Hasil Belajar Siswa di SMP" yang menyimpulkan bahwa penggunaan *games truth or dare* materi sistem ekskresi berdampak pada hasil belajar siswa, hal ini tercermin dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

## 2. Kerjasama Siswa dalam Kelompok

Pengamatan kerjasama siswa dalam kelompok dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan kerjasama siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media *truth or dare*. Kegiatan ini diamati oleh 4 observer yang terdiri dari 2 observer dari guru pengampu mata pelajaran dasar program kejuruan dan 2 observer dari mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias. Kegiatan yang diamati terdiri dari empat aspek. Pengamatan dilakukan

dengan menggunakan lembar observasi kerjasama kelompok siswa. Skor penilaian setiap butir aspek memiliki rentang nilai 1 sampai dengan 5. Menurut Hapsari dan Yonata (2014), siswa harus dibekali dengan keterampilan kerjasama untuk membantu meningkatkan kekompakan tim dan membuat hubungan sosial dalam masyarakat berkembang. Kerjasama juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien serta siswa dapat lebih explore dalam berkegiatan secara berkelompok dari pada secara individu. Berikut adalah data hasil rekapitulasi kerjasama siswa dalam kelompok:

**Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Kerjasama Kelompok Siswa**

No	Aspek yang diamati	Kel1	Kel2	Kel3	Kel4	Kel5	Kel6	Kel7	Kel8	Kel9	Kel10	Rata-rata
1	Kegiatan Visual	5,00	4,60	4,80	4,80	4,20	4,20	4,20	5,00	5,00	5,00	4,64
2	Kegiatan Lisan	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	3,50	3,75	4,00	4,00	4,00	3,86
3	Kegiatan Mendengarkan	4,25	4,25	3,50	3,75	3,75	4,00	4,00	4,25	4,50	4,00	4,03
4	Kegiatan Menulis	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
Rata-rata Total		4,56	4,46	4,33	4,38	4,11	4,18	4,24	4,36	4,63	4,38	

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa hasil dari kerjasama siswa dalam kelompok dapat dipaparkan sebagai berikut:

Nilai rata-rata total pada aspek kegiatan menulis mendapatkan hasil pengamatan tertinggi yaitu 5.00 yang berarti seluruh siswa dalam tiap kelompok melakukan kegiatan menulis dengan baik yang meliputi mencatat hasil jawaban, mencatat hasil kerja, dan membuat rangkuman atau kesimpulan hasil diskusi. Nilai rata-rata total tertinggi kedua yaitu diperoleh pada pengamatan kegiatan visual dengan hasil 4.64 yang berarti siswa mengikuti berjalannya alur permainan, memperhatikan kelompok yang maju ke depan, memperhatikan kelompok lain saat menyampaikan hasil diskusi, memperhatikan kelompok lain saat menyampaikan pendapat, dan memperhatikan sanggahan pendapat dari kelompok lain. Hasil pada aspek kegiatan visual tinggi dikarenakan siswa tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan media *truth or dare*. Nilai rata-rata total selanjutnya yaitu pengamatan pada aspek kegiatan mendengarkan yang mendapatkan hasil 4.03 yang berarti siswa mendengarkan arahan dari guru, mendengarkan kelompok lain saat menyampaikan pendapat, mendengarkan sanggahan dari kelompok lain, dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain. Nilai rata-rata total paling rendah didapatkan pada pengamatan kegiatan lisan dengan hasil 3.86 yang terdiri dari kesediaan bertanya pada kelompok lain, kesediaan menyampaikan pendapat pada kelompok lain, kesediaan menyanggah pendapat dari kelompok lain, dan terlaksananya diskusi kelompok dengan baik. Hasil yang didapatkan pada kegiatan lisan rendah dikarenakan siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan atau mengutarakan pendapat pada kelompok lain. Hal ini

perlu menjadi perhatian bagi peneliti selanjutnya untuk mengoptimasi kegiatan lisan siswa.

Kerjasama siswa dalam kelompok yang telah diamati dalam penerapan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit di SMKN 2 Boyolangu dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok mendapatkan kategori sangat baik pada setiap aspek yang diamati. Dilihat pula pada hasil rata-rata keseluruhan yaitu bernilai 4.38 dengan kategori sangat baik. Uraian tersebut sesuai dengan hasil penelitian “Peningkatan Kerjasama Siswa SMP Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*” oleh Nurnawati, dkk (2012) yang mengemukakan bahwa kemampuan kolaboratif siswa kelas eksperimen lebih besar daripada siswa kelas kontrol, dengan rata-rata 86,40 termasuk kategori sangat baik.

### 3. Respon Siswa

Pendapat siswa tentang media *truth or dare* yang diaplikasikan pada pembelajaran materi dasar penyakit dan kelainan kulit pada penelitian ini didapatkan melalui pengisian angket respon siswa. Menurut Ahmadi (2009:69) menyatakan bahwa respon merupakan hasil kesan yang tersimpan dalam ingatan seseorang setelah pengamatan. Data respon siswa pada kegiatan pembelajaran dengan media *truth or dare* diperoleh hasil dari pengisian angket yang disajikan pada diagram berikut:



**Gambar 3 Diagram Hasil Respon Siswa**  
(Sumber: Permatasari, 2023)

Pendapat siswa yang memiliki persentase paling tinggi yaitu 100% diperoleh pada aspek 1, 2, 7, dan 10 yang berarti pembelajaran materi penyakit dan kelainan kulit dengan menggunakan media *truth or dare* mampu menarik perhatian siswa, media *truth or dare* mudah untuk digunakan saat pembelajaran, siswa merasa pembelajaran dengan media *truth or dare* menjadi lebih menyenangkan, dan membuat materi lebih gampang untuk dimengerti dan dipelajari. Respon siswa dengan nilai persentase 97% diperoleh pada aspek 3 dan 9 yang berarti ukuran, bentuk dan warna huruf mudah untuk dibaca, dan materi lebih mudah untuk dipahami. Respon siswa dengan nilai persentase 91% terdapat pada aspek 8 yang berarti bahwa pembelajaran dengan media *truth or dare* mampu mendorong siswa untuk mempelajari materi tersebut lebih lanjut. Respon siswa dengan nilai

persentase 89% terdapat pada aspek 4 dan 6 yang berarti bahwa gambar dan soal-soal yang terdapat dalam media *truth or dare* jelas, sesuai dengan kenyataan, pertanyaan sesuai dengan materi dan tidak menyimpang. Respon siswa dengan nilai persentase 86% terdapat pada aspek yang berarti bahasa yang terdapat pada media *truth or dare* mudah untuk dipahami dan dimengerti.

Informasi yang terkumpul dari penyebaran angket kepada siswa menghasilkan rata-rata respon positif sebesar 94.8% mengenai media *truth or dare* yang digunakan dalam pembelajaran materi dasar penyakit dan kelainan kulit sehingga menghasilkan respon dengan kategori sangat baik. Hal ini sejalan harapan dari peneliti bahwa penerapan media *truth or dare* pada kegiatan belajar mengajar sesuai dan mampu menarik perhatian siswa agar tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan diuji dengan SPSS versi 25, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) pembelajaran menerapkan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata *pretest* 52.91 dan *posttest* 83.20; 2) hasil kerjasama kelompok siswa menunjukkan nilai rata-rata 4.38 termasuk dalam kategori sangat baik; dan 3) respon siswa tentang media *truth or dare* menunjukkan persentase sebesar 94.8% dengan kategori sangat baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dari penelitian yang telah dipaparkan, penerapan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit dan kelainan kulit dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar hingga dinilai mampu diterapkan pada materi lain yang dirasa layak menggunakan media tersebut. diharapkan guru yang ingin menggunakan media *truth or dare* ini dapat mengatur materi dan waktu yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan efektif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Dekan Fakultas Teknik dan Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya; dosen pembimbing, dosen penguji I, dan dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan arahan dalam proses penyusunan artikel ini; orang tua, kakak, orang terdekat, dan teman-teman yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam proses penyusunan artikel ini; serta SMKN 2 Boyolangu yang telah memberikan izin pada peneliti untuk melakukan pengambilan data sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Anindito.2022.*Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Kelompok Kejuruan untuk SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka*.Jakarta: Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi.2018.*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.Edisi 3.Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Azwar, Saifudin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cahyaningrum, Dhinanda Lutfi. 2020. Kelayakan Media *Truth or Dare* pada Materi Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi Kelas XII di SMKN Tata Kecantikan. *Journal Tata Rias UNESA*. Vol. 09 (2)
- Gunarto, H., dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Unissula
- Hapsari, Nadia Siwi & Bertha Yonata. 2014. Keterampilan Kerjasama saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas XI IPA pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol. 3 (2)
- Indonesia, P. R. 2013. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Republik Indonesia Pasal 19 Ayat 1. *Pemerintah Republik Indonesia*, Jakarta
- Jihad, A. & Abdul, H. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Press
- Juhairiah. 2023. Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) melalui *Workshop Intern Sekolah* di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*. Vol. 2 (3)
- Munawarah. 2017. Kefektifan Media *Truth and Dare* Berbasis E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Senyawa Karbon di SMAN 1 Woyla. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Daarussalam
- Nuriyah, R., dkk. 2022. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Bodor pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*. Vol. 2 (01)
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, Vol.2(2)
- Tarigan, D. & Elma Saskia. 2019. Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107319 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Tumulo, Tri Imelda. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Inquiri* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2 (02)
- Wakhidah, Nurul Lailatul. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Struktur, Fungsi, dan Kelainan Kulit. *Jurnal Tata Rias UNESA*. Vol. 07 (1)

