

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* PADA MATERI EKSKRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 3 SIDOARJO

USE OF TRUTH OR DARE GAME MEDIA ON CHAPTER HUMAN EXCRETION SYSTEM TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SMPN 3 SIDOARJO

Wulan Rahayu

1) Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA. E-mail: wulanrahayu@mhs.unesa.ac.id

Dra.Martini, M.Pd

2) Dosen S1 Jurusan IPA, FMIPA, UNESA. E-mail: martini@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media permainan *Truth or Dare* pada materi Sistem Ekskresi Manusia. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan desain *pre-eksperimental design* menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Sasaran dalam penelitian ini adalah kelas VIII G SMPN Sidoarjo dengan jumlah 32 siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu peningkatan signifikan hasil belajar ditunjukkan pada perolehan hasil uji t yaitu $t < 0,05$ dan rata-rata skor gain yang diperoleh peserta didik sebesar 0,8 yang mana tergolong kategori peningkatan yang tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Media permainan truth or dare, hasil belajar*

Abstract

This research aims to know the increase learning outcomes of students after the application of the Truth or Dare game media on the chapter of the Human Excretion System. This research was an experimental research with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The sample in this research were 32 students in SMP Negeri 3 Sidoarjo. The results show that there were an significant increase in learning outcomes is shown of t-test results $t < 0.05$ and the average gain score obtained by students of 0.8 which is categorized as a high increase. Thus it can be concluded that the media game Truth or Dare can increase learning outcomes.

Keywords: *Game media "Truth or Dare", learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilaksanakan agar kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Guru mempunyai peranan yang sangat penting yaitu mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan pedoman Kurikulum 2013 dan melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi-kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum 2013 peserta didik dituntut lebih aktif, produktif, kreatif, dan inovatif melalui pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan untuk kreativitas siswa saat proses belajar.

Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang penerapan kurikulum yang menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip, diantara lain peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu sendiri, belajar dari berbagai sumber belajar, serta menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang. Pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 seharusnya dilakukan dengan berpusat pada peserta

didik. Oleh karena itu, peserta didik harus aktif dalam mencari informasi baik melalui buku, internet dan apapun itu sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Guru pada pembelajaran bertindak sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menemukan pengetahuannya, memotivasi agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pendidikan yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi pengetahuan salah satunya adalah kemampuan mengingat. Meskipun kemampuan mengingat atau menghafal merupakan kegiatan yang menciptakan suasana yang membosankan bagi peserta didik, namun kemampuan ini termasuk kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mengelola pembelajaran secara kreatif, inovatif dan motivatif agar pembelajaran yang dilakukan tidak terasa membosankan dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mencari pengetahuannya.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru IPA di SMP Negeri 3 Sidoarjo, sebagian peserta didik tidak menyukai membaca jika tidak disuruh gurunya atau saat menghadapi ulangan saja. Dari hasil angket pra-penelitian 64% peserta didik menyatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang berjalan sebelumnya merupakan materi yang mudah membuat jenuh terutama pada materi yang banyak hafalan seperti Sistem Ekskresi Manusia. Hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kurangnya motivasi belajar menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan guru. Oleh karena itu, akan sulit mengembangkan penguasaan konsep pada peserta didik yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar akibat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Padahal motivasi merupakan salah satu kunci untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Adanya kecenderungan proses belajar yang terlalu serius dan membosankan menyebabkan terhambatnya proses konstruksi pola pikir peserta didik (Ratnasari, 2015). Hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo juga tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar IPA peserta didik yang diambil dari nilai Ulangan Harian belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Sidoarjo pada materi IPA tahun ajaran 2017/2018 sebesar 64.

Untuk mewujudkan harapan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik agar mencapai batas ketuntasan, maka perlu dilakukan inovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami suatu materi yang diajarkan dan membuat peserta didik tidak merasa jenuh adalah jenis permainan (Reni, 2015). Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat diadopsi dari kehidupan sehari-hari yang biasanya senang dimainkan oleh peserta didik serta dapat diolah dengan mengintegrasikan materi pelajaran sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain. Hamalik (Arsyad 2009) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengaplikasikan salah satu media permainan yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan menciptakan suasana

yang menyenangkan di dalam kelas. Salah satu media tersebut adalah media kartu. Penggunaan media kartu dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa kelebihan antara lain (1) kartu mudah dibawa, (2) mudah dibuat, (3) mudah dalam penyajian, (4) mudah disimpan, (5) melibatkan peserta didik dalam penyajian, (6) dapat dijadikan permainan yang menyenangkan, (7) meningkatkan interaksi siswa, (8) merangsang kemampuan berpikir siswa, (9) meningkatkan motivasi belajar siswa (Khairunnisak, 2015).

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media permainan *Truth or Dare*. Berdasarkan hasil angket pada 32 peserta didik, 83% pernah memainkan permainan tersebut, karena memang permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang tidak jarang mereka mainkan. Media permainan *Truth or Dare* ini diterapkan dalam proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dikembangkan oleh Indayanti (2016) yaitu dalam penelitian media permainan *Truth and Dare* pada materi ekskresi manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP.

Menurut Indayanti (2016) pentingnya penggunaan media permainan ini dapat merangsang peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan umpan balik sehingga pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Melalui penggunaan media permainan ini, diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang mengasikkan dan tidak membosankan serta materi yang diajarkan oleh guru bisa terserap dengan baik oleh peserta didik. Menurut teori perilaku Skinner, pembelajaran yang berpusat pada pemberian konsekuensi perilaku yang menyenangkan dapat mengubah perilaku seseorang. Dengan adanya pemberian konsekuensi berupa penghargaan kepada peserta didik sesuai *tournament*, maka akan mendorong mereka berperilaku itu kembali dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

Pelaksanaan proses pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) dengan menerapkan media permainan *Truth or Dare*. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian, model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari penelitian Nurdiana (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan media permainan congklak pada materi Sistem Ekskresi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan. Penelitian yang dilakukan Prafianti (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* pada materi Hidrokarbon pada 30 siswa yang menjadi siswa

uji coba mendapatkan nilai ketuntasan pada pretest sebesar 46,67% dan pada hasil posttest mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 93,33%.

Media permainan *Truth or Dare* cocok diterapkan untuk mempermudah peserta didik termotivasi dan memahami materi, terutama materi yang memerlukan ingatan yang banyak kuat seperti pada materi Sistem Ekskresi pada Manusia. Berdasarkan penelitian Hibra(2016) menyatakan bahwa dari hasil menganalisis beberapa penelitian, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan 2 kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban “Salah” atau “Benar” dan pada kartu *Dare* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan. Permainan dilengkapi koin dengan satu sisi bertuliskan T berarti “Truth” dan satu sisi bertuliskan D berarti “Dare”. Langkah permainannya dimulai dengan hompimpa yang dilakukan oleh semua kelompok untuk menentukan urutan permainan. Kelompok awal akan mengambil undian terlebih dahulu untuk menentukan kartu mana yang akan mereka ambil. Kelompok pemain akan diberikan waktu 15 detik untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Poin yang diperoleh ketika bisa menjawab yaitu 50 untuk kartu Truth dan maksimal 100 untuk kartu Dare dan jika tidak bisa menjawab maka poin yang diperoleh adalah nol (Hibra,2016).

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “*Penggunaan Media Permainan “Truth Or Dare” Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian *Pre-eksperimental*, dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIIG SMPN 3 Sidoarjo yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu hasil belajar (*pretest-posttest*). Hasil data yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini rumus N-Gain yang digunakan

$$(g) = \frac{\% (sf) - \% (si)}{100 - \% (si)}$$

Peningkatan data hasil belajar siswa kemudian dilakukan perhitungan menggunakan SPSS yaitu uji t-

berpasangan untuk mengetahui terjadi peningkatan data yang signifikan.

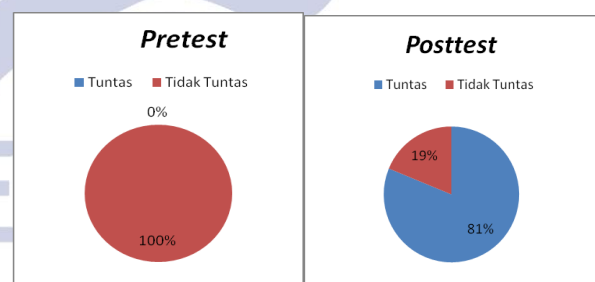
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Sidoarjo, diperoleh data hasil penelitian setelah diterapkannya media permainan *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran yaitu hasil belajar peserta didik. Berikut ini data hasil penelitian yang diperoleh:

A. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik yang diamati pada penelitian ini hanya pada aspek pengetahuan. Data hasil belajar peserta didik yang akan dianalisis diperoleh dari hasil *pretest dan posttest*. Tujuan dilakukannya *pretest* agar data yang diperoleh dapat dijadikan acuan dalam proses pengajaran, sedangkan tujuan dilakukannya *posttest* yaitu agar mengetahui peningkatan hasil belajar serta ketuntasan pembelajaran yang disampaikan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menghitung ketuntasan dan peningkatan hasil belajar (N-Gain).

Nilai ketuntasan minimal di SMP Negeri 3 Sidoarjo adalah 75. Rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh dari 32 siswa adalah sebesar 40 dengan seluruh siswa tidak tuntas dalam *pretest* tersebut sedangkan pada hasil *posttest* hanya 6 siswa yang tidak tuntas dan 26 siswa tuntas. Ketuntasan hasil *pretest dan posttest* dapat disajikan dalam Gambar 4.1 berikut



Gambar 4.1 Ketuntasan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berikut ini tabel ketuntasan indikator *PretestPosttest* selama pembelajaran

Tabel 4.3 Ketuntasan Indikator Pembelajaran

No	Indikator	Pretest		Posttest	
		% Ketuntasan Indikator	Kategori	% Ketuntasan Indikator	Kategori
1	Mendiskripsikan keterkaitan struktur dan fungsi organ ginjal	24,38	Kurang	80,63	Baik
2	Mendiskripsikan keterkaitan struktur dan fungsi organ paru-paru	53,13	Cukup	90,63	Sangat Baik
3	Mendiskripsikan keterkaitan struktur dan fungsi organ hati	41,67	Kurang	80,21	Baik
4	Mendiskripsikan keterkaitan struktur dan fungsi organ kulit	31,25	Kurang	100,00	Sangat Baik
5	Mengidentifikasi kelainan yang terjadi pada sistem ekskresi	25,00	Kurang	85,94	Sangat Baik

Berdasarkan Gambar 4.1 hasil *pretest* yang diperoleh data yaitu seluruh siswa tidak tuntas dalam *pretest* tersebut. Ketidaktuntasan pada hasil *pretest* ini terjadi karena siswa belum pernah mengikuti pembelajaran dengan materi sistem ekskresi sehingga mereka mengerjakan soal *pretest* berdasarkan pengetahuan awal dan perkiraan siswa. Sedangkan pada hasil *posttest* hanya 6 siswa yang tidak tuntas dan 26 siswa tuntas. Siswa yang tidak tuntas pada *pretest* disebabkan beberapa faktor salah satunya karena kurang membaca materi yang akan diberikan dan

kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar juga dibuktikan dengan peningkatan indikator yang dapat dilihat pada Tabel 4.3. Hasil peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi sistem ekskresi.

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah motivasi siswa (Sumiati dan Asra,2007). Siswa yang termotivasi pada suatu mata pelajaran, maka siswa akan memperoleh nilai atau hasil belajar yang maksimal pada pelajaran tersebut. Dengan demikian, hasil belajar juga dapat digunakan sebagai indikator apakah siswa tersebut termotivasi atau tidak pada suatu pelajaran tertentu (Sudiby,2016). Perbedaan peningkatan hasil belajar terjadi karena setiap siswa memiliki keunikan yang berbeda-beda yaitu berupa kesukaan, kemampuan, minat, bakat, dan kebutuhan yang berbeda-beda (Sumiati dan Asra,2007). Dengan demikian, penggunaan media permainan *Truth or Dare* efektif digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada sistem ekskresi manusia. Hal tersebut juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana dkk (2018) yaitu permainan congklak dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata skor gain yang diperoleh peserta didik sebesar 0,8 dan tergolong kategori peningkatan yang tinggi.

B. Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adalah penggunaan media permainan *Truth or Dare* memerlukan banyak waktu pada pelaksanaannya, sehingga diharapkan untuk benar-benar menggunakan waktu dengan disiplin mungkin agar pelaksanaan dalam proses pembelajaran tidak banyak menghabiskan waktu dan dalam proses pelaksanaannya, penggunaan media permainan *Truth or Dare* membuat kelas sedikit ramai, sehingga guru perlu mengkondisikan kelas agar kelas menjadi kondusif. Kemudian

disarankan kepada pihak lain yang berkeinginan melakukan penelitian dengan menggunakan media *Truth or Dare* untuk diterapkan pada materi lain selain pada sistem ekskresi manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 16*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bose, Kabita And Grace Seetso. 2016. "Science And Mathematics Teaching Through Local Games In Preschools Of Botswana South African Journal Of Childhood Education". *South African Journal Of Childhood Education*. Issn: (Online) 2223-7682, (Print) 2223-7674
- Hibra, Bics Al. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Materi Bank untuk Kelas X SMA. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Indayanti, Evi Nurul .2016. *Pengembangan Permainan Truth Or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp*. E-journal UNESA
- Keller, John. 2000. *How To Integrate Learner Motivation Planning Into Lesson Planning: The Arcs Model Approach*. Makalah disajikan dalam VII Semanario, Santiago
- Kemendikbud. 2014. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. 2014.
- Khairunnisak. (2015). "Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di MIN Rukoh, Banda Aceh". Banda Aceh: *Jurnal Pencerahan*. Vol. 9, No. 2
- Munawarah. 2017. *Keefektifan Media Truth And Dare Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Senyawa Karbon Di Sman 1 Woyla*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry
- Nurdiana, Ucik dan Wahono Widodo .2018. *Keefektifan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. E-Journal-Pensa. Volume 06 Nomor 02 Tahun 2018, 161-164
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standart Nasional Pendidikan. <http://unm.ac.id/files/surat/PP-No-13-Tahun-2015>. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2018
- Prafianti, Aseta. 2015. *Pengembangan Permainan Truth And Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon Kelas XI SMA*. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Priatmoko, Sigit, dkk.. 2008. *Pengaruh Media Permainan Truth And Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*. E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia, 2 (1): 230-235.
- Ratnasari, Reni dan Akhmad Lutfi. 2015. *Kelayakan Permainan UNO CARD sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Struktur Atom*. UNESA Journal of Chemical Education ISSN: 2252-9454 Vol. 4, No.2, pp. 186-194
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rohmah, Nur. 2015. *Psikology Pendidikan*. Yogyakarta. Kalimedia.
- Sadiman, Arif. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadler, Troy D. Dkk. 2015. "Learning Biology Through Innovative Curricula: A Comparison Of Game-And Nongame-Based Approaches". *Science Education*. Doi 10.1002/Sce.21171
- Slavin, R. E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudibyo, Elok dkk. 2016. *Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA Vol.1 No.1 2016
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsono & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Assesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, Siti. dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.