



---

## PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV SD NEGERI 122357 PEMATANG SIANTAR

Cinthy Roulina Sitohang<sup>1</sup>, Emelda Thesalonika<sup>2</sup>, Desi Sijabat<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

<sup>2</sup>Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

<sup>3</sup>Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

Email: [cinthyasitohang07@gmail.com](mailto:cinthyasitohang07@gmail.com)<sup>1</sup>, [emeldathesalonika@gmail.com](mailto:emeldathesalonika@gmail.com)<sup>2</sup>, [desisijabat9@gmail.com](mailto:desisijabat9@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Article History:

Received: 27-09-2023

Revised: 20-10-2023

Accepted: 28-10-2023

### Keywords:

Learning outcomes,  
Truth or dare card  
media.

**Abstract:** *This research aims to find out whether the use of Truth or Dare Card Media has an influence on the learning outcomes of Class IV Students at SD Negeri 122357 Pematang Siantar on fractions. This research is a type of experimental research using a quantitative approach using One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all students in class IV-C of SD Negeri 122357 Pematang Siantar, totaling 25 people. Based on the results of hypothesis testing,  $t_{count} > t_{table}$  is  $17,180 > 1,711$  at a significance level of 0.05. This means that the hypothesis in this study can be accepted and it is stated that there is a positive and significant influence from the use of Truth Or Dare card media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 122357 Pematang Siantar.*

---

© 2023 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar yang menentukan kemampuan dan perkembangan bagi suatu bangsa. Pendidikan diberikan kepada anak sebagai generasi bangsa yang bertujuan untuk membentuk akhlak mulia bagi seorang anak, kecerdasan, kemampuan berpikir, mampu berkarya, mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan bermasyarakat dan kebudayaan dengan karakter yang baik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Arifin, 2016)[2]. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan tersebut terutama di kalangan Sekolah Dasar adalah rendahnya kualitas sarana fisik, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, mahal biaya

pendidikan dan rendahnya kualitas guru. Salah satu rendahnya kualitas guru dapat dilihat dari kurangnya profesional guru dalam mengajar. Guru juga kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Guru lebih sering berceramah dalam membawakan proses pembelajaran.

Guru dapat mengembangkan potensi siswa melalui proses belajar. Siswa diharapkan dapat mengalami perubahan yang positif, baik itu dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan melalui proses belajar. Hasil dari kegiatan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Arviana 2020)[3].

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai raport yang diperoleh setiap semester atau setiap tahun, sedangkan hasil belajar keseluruhan dapat dilihat diketahui melalui perubahan perilaku, yaitu perubahan pola pikir, seperti tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memahami menjadi paham, dari tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sijabat & Pasaribu, 2022)[10].

Susanto (2013) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dilihat dari aspek internal dan aspek eksternal. Faktor internal meliputi tentang kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar dan sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat[11].

Matematika merupakan mata pelajaran yang berat dan sulit untuk dipahami. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki minat, cepat bosan, cepat lelah, bahkan malas untuk belajar matematika. Kemalasan siswa dalam belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Agar tidak terjadi kesalahan persepsi ini oleh siswa, perlu bagi guru untuk menggunakan alat bantu dalam mempermudah proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

maka perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika yaitu dengan media kartu *truth or dare*. Media kartu *truth or dare* ini merupakan permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok ataupun individu dengan menggunakan dua kartu yaitu kartu *truth* dan *dare*. Kartu *truth* berisi tentang pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “benar atau salah”, sedangkan kartu *dare* berisi pertanyaan yang memerlukan penjelasan atau penjabaran.

Penggunaan kartu *truth or dare* ini sangat penting dalam melibatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Media ini juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar, baik belajar sendiri atau belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media *truth or dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu inetraksi belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa,

hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. (Sari, 2018) belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar .

Susanto (2013) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan mengalami proses setelah belajar[11] .Thesalonika et al (2021) Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang secara langsung[12] .

Iklima (2019) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi yaitu tindak belajar dan tindak mengajar. Di sisi lain hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terseleksi bahan pelajaran[6]. Hasil belajar merupakan hasil perubahan perilaku. Perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik (Thesalonika & Arent, 2021)[12].

### **Pengertian media Pembelajaran**

Sapriyah (2019) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Menurut Sukiman (2012) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Thesalonika et al (2022) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, karena dengan media yang terlihat jelas yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan siswa mampu membangun keefektifan dan efisiensi proses belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan[13].

### **Pengertian Media *Kartu Truth Or Dare***

Hardianti (2018) Permainan kartu *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Dimana penggunaan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh[4].

Hayatillah (2021) *truth or dare* adalah alat bantu bagi guru dalam bentuk permainan yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *truth* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” dan kartu *dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan, penjabaran serta alasan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran [5].

Permainan *truth or dare* yang dilakukan pada pembelajaran menurut Rahayu (2019) memiliki beberapa kelebihan[15]. Kelebihannya adalah sebagai berikut:

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

Sedangkan kekurangan dari media permainan *truth or dare* yaitu sebagai berikut:

1. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu Truth maupun kartu Dare belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
2. Jika tidak bisa manajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.

Mimmah et al (2015) langkah-langkah media kartu *truth or dare* terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut[7]:

1. Tahap persiapan, didalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik serta menerangkan aturan permainan.
  - a) Permainan dimulai dengan melempar koin ke atas, saat koin kembali turun ke bawah maka siswa akan menangkap koin tersebut.
  - b) Kelompok yang terpilih akan memilih kartu sesuai koin yang mereka dapatkan, jika mendapatkan koin berisi angka maka siswa harus memilih kartu *truth* dan jika siswa mendapatkan koin berisi gambar maka siswa harus memilih kartu *dare*
  - c) Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf atau angka yang terdapat pada koin, misalnya kartu *truth*, kartu *truth* ini menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan kartu *dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.
  - d) Bagi kelompok yang menjawab benar akan di beri poin 100 dan jika salah pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain.
  - e) Kelompok yang memiliki poin tertinggi serta kompak dalam kerjasama kelompok yang akan menjadi pemenang.
  - f) Waktu untuk berpikir 45 detik.
2. Tahap kedua, tahap inti. Pada tahap inti permainan di jalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah di sepakati.
3. Tahap ketiga, tahap penutupan. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *truth and dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kuantitatif tentang Pengaruh Media Kartu *truth or dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD Negeri 122357. Desain metode yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122357 Pematang Siantar yang berlokasi di Jl. Jati, Kota Pematang Siantar, dengan lokal kelas yang diteliti adalah kelas IV. Waktu penelitian ini adalah pada bulan Oktober semester ganjil 2023/2024.

Teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *Nonprobability Sampling* dengan tipe sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (Ambita, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 122337 Pematang Siantar yang berjumlah 25 orang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal di kelas IV-A SD Negeri 122357 Pematang Siantar dengan jumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil uji coba soal tersebut terdapat 35 soal pilihan ganda. Setelah dilakukan uji validitas terdapat 20 soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid. Butir soal yang reliabilitas 0.848 dengan interpretasi tinggi dan dapat dinyatakan soal yang reliabilitas. Selanjutnya uji kesukaran soal ditingkat kesukaran mudah yaitu sebanyak 10 butir soal, yang masuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak 9 soal dan yang masuk kedalam kategori sukar yaitu sebanyak 1. Pada daya pembeda soal terdapat 1 soal dikategorikan cukup dan 19 soal dikategorikan baik.

Setelah kriteria terpenuhi maka peneliti melakukan penelitiannya di SD Negeri 122357 Pematang Siantar. Penelitian dilakukan secara tatap muka pada kelas IV-C dengan jumlah 25 peserta didik di kelas *Pre-experimental*. Setelah peneliti melakukan pengujian *Pretest*, kemudian peneliti melakukan eksperimen menggunakan Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. Selanjutnya hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest* kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar dengan jumlah siswa 25 orang. Sebelum diberikan perlakuan hasil nilai rata-rata *pretest* berjumlah 65.00 nilai tertinggi berjumlah 75.00 dan nilai terendah berjumlah 45.00. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *Picture and Picture* nilai rata-rata *posttest* berjumlah 84.60, nilai tertinggi berjumlah 95 dan nilai terendah berjumlah 85. Dengan demikian nilai rata-rata *posttest* pada saat setelah diberikan eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas yang belum diberikan perlakuan. Setelah itu peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis data antaranya adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Dari hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikan hasil *pretest* 0,712. Sedangkan *posttest* dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,985. Maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil signifikan > 0,05 sehingga uji normalitas berdistribusi normal.

### Deskripsi Data *Pre-test*

**Tabel 1. Deskripsi data *pre-test***

No	Kriteria	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1.	$\geq 75$	Tuntas	4	16 %
2.	$\leq 75$	Tidak tuntas	21	84 %
Jumlah			25	100%

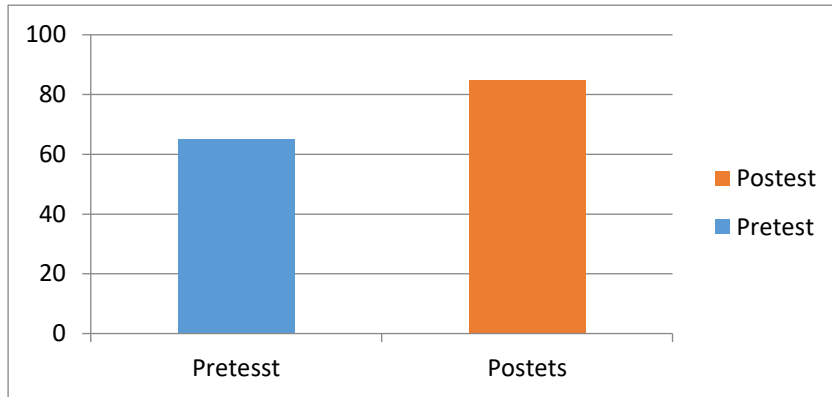
Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa terdapat hasil nilai *pretest* siswa Kelas yang mendapatkan nilai tuntas terdapat 16 % siswa sudah tuntas mengerjakan *pretest* sedangkan 84% belum tuntas dalam mengerjakan soal *pretest*. Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar maka dapat diperoleh presentasi tingkat kemampuan dalam mengerjakan soal *pretest* sebelum diberi perlakuan.

### Deskripsi Data *Post-test*

**Tabel 2. Deskripsi data *post-test***

No	Kriteria	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1.	$\geq 75$	Tuntas	25	100%
2.	$\leq 75$	Tidak tuntas	0	0,0 %
Jumlah			25	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa terdapat hasil nilai *posttest* siswa Kelas IV yang mendapatkan nilai tuntas terdapat 100 % siswa sudah tuntas mengerjakan *posttest* sedangkan 0% belum tuntas dalam mengerjakan soal *pretest*. Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar maka dapat diperoleh presentasi tingkat kemampuan dalam mengerjakan soal *pretest* sesudah diberi perlakuan.



**Grafik 1.** Histogram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

### **Perhitungan Hasil Analisis Data**

#### **Uji Hipotesis ( uji t)**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara media *kartu truth or dare* dengan hasil belajar siswa. Uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS versi 21 dengan hasil berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis 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 Pretest - Posttest	20.400	5.937	1.187	22.851	17.949	17.180	24	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa  $t_{hitung}$  adalah 17,180. Untuk uji hipotesis ini jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data di atas  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $17.180 > 1,711$  maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *kartu truth or dare* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar.

Berdasarkan tabel di atas nilai Sig.(2-tailed) < dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan pengaruh media *kartu truth or dare* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar.

## KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat menyimpulkan adanya pengaruh media kartu Truth or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. Hal ini di buktikan dengan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap pengaruh media kartu truth or dare diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikan  $> 0,05$ , kemudian hasil uji validitas soal diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikan  $< 0,05$ . Demikian juga dengan uji t menggunakan uji paired samples test diperoleh nilai Sig.(2-tailed)  $<$  dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ) maka terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest, data  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17,180 > 1,711$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media kartu Truth or Dare terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah yang Mahakuasa atas rahmat dan penyertaannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Emelda Thesalonika, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan sripsi ini dengan baik.
2. Ibu Desi Sijabat, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah membimbing dan mendampingi penulis menyempurnakan skripsi ini

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Ambita. (2013). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, Dan Pembinaan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pegawai. *Management Analysis Journal*, 2(2), 1–6.
- [2] Arifin, S. (2016). *Hubungan Antara Kondisi Lingkungan Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuanalam (IPA) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Se-Gugus Mulyodadi Kecamatan Bambanglipuro*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fkip Universitas Negeri Yogyakarta
- [3] Arviana, Azura. Syahrilfuddin, Z. A. (2020). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru*, hal 28–34.
- [4] Hardianti. (2018). *Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Makassar*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: UIN Alauddin Makassar
- [5] Hayatillah, M. (2021). *Penerapan Media Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di Mtsn 4 Pidie*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- [6] Iklima, A. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Mis Al-Washliyah Sei Mencirim. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- [7] Mimmah, M. Nasir, M. & Syahril. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 2(2): hal 1–11.
- [8] Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol 2(1): hal 470–477.
- [9] Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran(1 Ed.). Yogyakarta: Pedagogia.
- [10] Sijabat, D., & Pasaribu, E. (2022). Hubungan Kecemasan Berkomunikasi Dan Percaya Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol6(2): hal 2342–2351.
- [11] Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [12] Thesalonika, E. & Arent, E. (2021). Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. Prosiding Seminar Nasional, Vol 1 (1).
- [13] Thesalonika et al. (2022) .Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122380 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4 (6): hal 5146-5152
- [14] Thesalonika et al. (2021). Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, Vol 1(2): hal 137–146.
- [15] Rahayu, R. Djazari, M. (2016). Analisis Kualitas Soal Pra Ujian Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Quality Analysis Of Pre National Examination Questions In Economic-Accounting Subject. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 16(1): hal 85–94.