PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS) BERBASIS GAME TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 11 MATARAM

Siti Ariani¹, Elisa Fadila Utami², Putri Pertiwi³, Lalu Muhammad Arif Fikri⁴, Wulan Sari⁵, Edy Herianto⁶

Email: arianisitariani@gmail.com¹, e4775081@gmail.com², ppertiwi824@gmail.com³, lalua3918@gmail.com⁴, wulansari87609@gmail.com⁵, edyherianto.fkipunram@gmail.com⁶

Universitas Mataram

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbasis game Truth or Dare terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 11 Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 82,25, sedangkan kelas kontrol sebesar 77. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U-test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,397 ($> 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TPS berbasis game Truth or Dare belum menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, model ini tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Think Pair Share, Game Truth Or Dare, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Think Pair Share (TPS) learning model based on the Truth or Dare game on student learning outcomes in Civics class VII at SMP Negeri 11 Mataram. This study used a quantitative approach with a quasi experiment method and a Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques were carried out through tests in the form of pretests and posttests. Based on the results of data analysis, the average posttest value of the experimental class was 82.25, while the control class was 77. The normality test shows that the data is not normally distributed, and the homogeneity test shows that the data has a homogeneous variance. Therefore, the non-parametric Mann-Whitney U-test was used which resulted in a significance value of 0.397 (> 0.05), so it was concluded that there was no significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. Thus, the application of the TPS learning model based on the Truth or Dare game has not shown a significant effect on improving student learning outcomes. However, this model still provides a fun learning experience and encourages active participation of students in the learning process.

Keywords: Think Pair Share, Game Truth Or Dare, Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundal mental dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran tidak hanya bergantung pada faktor internal peserta didik, tetapi juga sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan interaksi antarsiswa dan mendorong keterlibatan aktif adalah model Think-Pair-Share (TPS), yang terdiri dari tiga tahap utama: berpikir mandiri (think), berdiskusi secara berpasangan (pair), dan berbagi hasil diskusi kepada kelompok (share) (Saigo. L., Bano, V. O. & Ndjoeroemana, 2023:45).

Meskipun model TPS terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, penerapannya di era pembelajaran abad ke-21 belum sepenuhnya menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan melibatkan aspek emosional siswa. Hal serupa juga dikatakan oleh Cahyani (2019) Bahwa model TPS memang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, inovasi diperlukan melalui integrasi media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif. Salah satu bentuk inovatif yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggabungan model TPS dengan game edukatif Truth or Dare, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara lebih menyeluruh, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model pembelajaran TPS berbasis game Truth or Dare, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasil belajar dipahami sebagai bentuk penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar juga mencerminkan pencapaian siswa dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah proses pembelajaran (Kamil, M., Maulana, A., & Fauziah, 2021:102).

Diharapkan bahwa penggunaan model TPS berbasis game dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Namun demikian, hasil uji statistik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (nilai Asymp. Sig. = 0,397 > 0,05). Meskipun demikian, secara deskriptif, nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan model TPS berbasis game Truth or Dare dalam pembelajaran PPKn di tingkat SMP, yang sebelumnya lebih banyak digunakan di jenjang sekolah dasar atau pada mata pelajaran lain. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya hanya mengkaji efektivitas model TPS secara konvensional tanpa mengintegrasikan media permainan edukatif, khususnya Truth or Dare, dalam pembelajaran PPKn.

Dengan demikian, terdapat gap penelitian berupa terbatasnya studi yang mengeksplorasi integrasi antara model TPS dan game edukatif dalam konteks pembelajaran PPKn di tingkat SMP. Gap ini menjadi dasar penting dilakukannya penelitian guna mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran yang inovatif tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Think-Pair-Share berbasis game Truth or Dare terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Mataram.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah bersandar pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi

survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji statistic. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen (quasi experimenta desain) karena pemilihan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan atas kehendak guru mata Pelajaran PPKn yang ada di Sekolah tersebut. Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk menginvestigasi pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap aspek lain (Sugiyono, 2019:127)

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Non equivalent control group, di mana satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Creswell 2014:148) Desain kelompok kontrol non-equivalent (non equivalent control group) digunakan ketika subjek tidak bisa secara acak ditempatkan ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen Penelitian akan dilakukan di SMPN 11 Mataram. Jl. Pemuda No. 63, Dasan Agung Baru, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. 83114. Penelitian akan dilakukan pada bulan Mei 2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan wawancara, yaitu posttest karena teknik ini yang paling tepat untuk penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara dan tes. Menurut Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha (2022:493) tes adalah teknik pengumpulan data berbentuk pertanyaan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki individu/kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan soal tes ke kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu soal yang sudah susun harus di uji validitasnya, penelitian ini telah menyiapkan 50 butir soal PG dan di ujikan ke kelas 7A karena bukan bagian dari sampel, setelah itu dilakukan pengujian di excel yang Dimana hanya ada 20 soal yang valid yang 30 soal yang tidak valid. Soal yang valid tersebut, selanjutnya diberikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil tesnya.

Tabel 1. Data Nilai Tertinggi dan Terendah posttest kelas VII

Data	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata2	Jumlah sampel
Eksperimen	100	40	82,25	20
Kontrol	100	10	77	20

Hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan capaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai terendah di kelas eksperimen adalah 40, sementara di kelas kontrol adalah 10. Meskipun kedua kelas tersebut memiliki nilai tertinggi yang sama yaitu 100, meskipun nilai tertingginya sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun terdapat disparitas yang signifikan pada nilai rata-rata mereka. Kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa implementasi model pembelajaran think pair share (TPS) berbasis game truth or dare mendapatkan nilai rata-rata 82,25. Di sisi lain, kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus hanya mencapai nilai rata-rata 77. Perbedaan nilai rata-rata ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran TPS berbasis game truth or dare terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sebagaimana yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 2. Data uji normalitas posttest kelas eksperimen dan kontrol di SPSS

		Shapiro-Wilk ^a Sig.
Hasil belajar	eksperimen kontrol	,025 <,001

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel uji coba berasal dari populasi uji coba yang berdistribusi normal atau tidak (Ningrum, T. M., Arifin, R., & Mulyani 2021:3). Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai $\text{sig.}(-2) > 0,05$. Berdasarkan uji normalitas menggunakan dan Shapiro Wilk dapat disimpulkan bahwa Statistik data tidak berdistribusi normal karena:

Posttest Eksperimen: $\text{Sig } 0.025 < 0.05 \rightarrow$ tidak normal

Posttest Kontrol: $\text{Sig } <0.001 < 0.05 \rightarrow$ tidak normal

Tabel 3. Data Uji Homogenitas menggunakan Levene's Test

		Levene statistic	Sig.
Hasil belajar	Mean	,042	,839

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama (Sianturi 2022:386). Uji homogenitas yang dilakukan pada kelas eksperimen (VII-B) dan kelas kontrol (VII-D) menggunakan Levene's Test, yang dimana $\text{sig.} >$ dari 0,05. Berdasarkan pengujian homogenitas menggunakan Levene's Test, dapat dilihat bahwa nilai $\text{Sig. } 0,839 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data homogen meskipun tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji non parametrik untuk menguji hipotesis menggunakan uji Mann White U-tes sebagai alternatif dari uji t independen parametrik.

Pemilihan Uji Mann-Whitney U-test didasarkan pada kemampuannya dalam membandingkan dua kelompok independen tanpa mensyaratkan asumsi normalitas dan homogenitas varians. Hasil dari uji hipotesis menggunakan metode ini akan memberikan gambaran tentang ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, meskipun data tidak memenuhi asumsi klasik statistik parametrik (Santoso 2017)

Uji statistik non-parametrik ialah suatu uji statistik yang tidak memerlukan asumsi distribusi tertentu pada populasi (Ningrum, T. M., Arifin, R., & Mulyani 2021:3)

Tabel 4. Hasil Uji Nonparametrik menggunakan uji Mann-Whitney U

	hasil belajar siswa
Mann-Whitney U	169,000
Wilcoxon W	379,000
Z	-,847
Asymp. Sig. (2-tailed)	,397
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,414 ^b

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,397. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

1. Implementasi model pembelajaran think pair share berbasis game truth or dare pada mata pelajaran PPKn

Implementasi model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbasis game truth or dare dilakukan dengan tahapan yang mengacu pada struktur TPS: siswa diberi waktu untuk berpikir mandiri (think), berdiskusi dalam pasangan (pair), dan membagikan hasil diskusi kepada kelompok atau kelas (share) (Dewi, N. K. T. Y., Yulianti, D. A., & Suarnajaya 2021). Inovasi pembelajaran ini dikombinasikan dengan permainan truth or dare sebagai media stimulasi interaktif, bertujuan agar siswa lebih aktif dan terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan game truth or dare membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus membangun keberanian, kejujuran, dan kerjasama antar siswa. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi tidak hanya tergantung pada model yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan siswa dan efektivitas guru dalam memfasilitasi kegiatan.

2. Pengaruh model pembelajaran TPS berbasis game truth or dare terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil posttest, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi (82,25) dibandingkan dengan kelas kontrol (77). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model TPS berbasis game truth or dare. Namun, meskipun secara deskriptif terlihat ada perbedaan, hasil uji statistik menunjukkan hal berbeda.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05), sehingga dilakukan uji homogenitas yang hasilnya menunjukkan data homogen (Sig. > 0,05). Dengan asumsi normalitas tidak terpenuhi, dilakukan uji non-parametrik Mann-Whitney U-test, yang memberikan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,397 (> 0,05). Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara statistik.

Dengan demikian, model pembelajaran TPS berbasis game truth or dare belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Mataram. Faktor-faktor seperti sampel yang terlalu kecil, adaptasi terhadap model baru, intensitas pendampingan guru, dan karakteristik siswa bisa menjadi penyebab belum optimalnya dampak model tersebut (Wajdi, F., Ardiansyah, H., & Ma'ruf 2024)

Namun demikian, dari segi partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran, model ini tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn peserta didik di SMPN 11 Mataram tidak terpengaruhi oleh penerapan model pembelajaran TPS berbasis game truth or dare. Dilihat dari uji normalitas, dan homogenitas yang tidak valid, maka dilakukan uji non-parametrik menggunakan uji Man Whitney U-test menunjukkan bahwa hasilnya tidak signifikan, yang dimana nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,397 > 0,05$. Meskipun hasil tes akhirnya menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan, namun peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode ini memiliki pengaruh meskipun sangat kecil, lebih baik ada perubahan meskipun sedikit daripada tidak sama sekali. Dapat dilihat dari tabel 1.1 bahwa memang ada perbedaan capaian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen meskipun tidak jauh beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, R. Y. 2019. "Pengaruh Teknik Treasure Hunt Game Berbasis Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III." *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika* 3(1):1–7.
- Creswell, J. W. 2014. "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Edisi Ke-4." Pp. 147–50 in. California: SAGE Publications.
- Dewi, N. K. T. Y., Yulianti, D. A., & Suarnajaya, I. W. 2021. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa." *Journal Of Education Action Research* 5(1):40–47.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. 2022. "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and Development* 10(3):492–95.
- Kamil, M., Maulana, A., & Fauziah, D. 2021. *Evaluasi Hasil Belajar Dan Kompetensi*. Jakarta: Prenada

Media.

- Ningrum, T. M., Arifin, R., & Mulyani, S. 2021. "Uji Normalitas Dan Uji Parametrik Dan Non Parametrik Satu Kelompok." *Jurnal Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas Lampung* 1(1):1–6.
- Saigo. L., Bano, V. O. & Ndjoeroemana, Y. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Di SMP Negeri 2 Kandatang." *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi* 10(2):83–90.
- Santoso, S. 2017. *Menguasai Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sianturi, R. 2022. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8(1):386–90.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan)*. ke-3. edited by A. Nuryanto. Bandung: Alfabeta.
- Wajdi, F., Ardiansyah, H., & Ma'ruf, A. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Media Utama.