

**PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP  
KREATIFITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN *MATEMATIKA* KELAS 3  
SDN 066052 MEDAN DENAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna melengkapi tugas – tugas dan memenuhi syarat – syarat  
guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Program Studi  
Pendidikan Guru sekolah Dasar*

Oleh :

**AMELIA RIZAL MATONDANG**

**NPM : 1902090138**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

sudah layak disidangkan.

Medan, 7 April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Sramsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Nama Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
1/4-2026	Revisi Sample Penelitan		
2/4-2026	Revisi modul Ajar		
4/4-2026	Revisi lembar Observasi		
6/4-2026	Revisi Daftar Lampiran		
7/4-2026	Revisi Kesimpulan		
8/4-2026	Revisi halaman Daftar Isi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Yang menyatakan



*Amelia*

Amelia Rizal Matondang  
NPM. 1902090138

## ABSTRAK

**Amelia Rizal Matondang. 1902090138. Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas 3 SDN 066052 Medan Denai, untuk mengetahui bagaimana kreatifitas belajar siswa sebelum meggunakan media *Truth or Dare* dan untuk mengetahui bagaimana kreatifitas belajar siswa sesudah meggunakan media *Truth or Dare*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai melalui pengukuran yang bersifat objektif dan dianalisis secara statistik. Berdasarkan hasil penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare*, Terhadap Kreatifitas belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 066052 Medan Dena” dapat dilihat bahwa Penggunaan Media Kartu *Truth or Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis uji t didapatkan nilai signifikan  $0,000 < \alpha$  maka didapatkan nilai yang signifikan.

**Kata Kunci: Media Kartu *Truth or Dare*, Kreatifitas Belajar, Matematika**

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan semangat, kesempatan dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai”**. Dan tak lupa shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari pihak yang istimewa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaannya, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk memperbaikinya. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** Selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku ketua prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** Selaku Dosen Pembimbing Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Bapak Dafrizal Matondang dan Ibu Umi Kalsum** Selaku orang tua yang telah merawat dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang, serta bekerja keras untuk selalu memberikanku yang terbaik hingga diriku dapat menyelesaikan pendidikan.
9. **Afdhal Putra Yuliansyah** Selaku suami yang selalu mendukung apapun yang terbaik kepada diriku serta menjadi pendukung sekaligus penguat agar aku menyelesaikan pendidikan.
10. **Azka Alghifari dan Aqila Salsabila Almahyra** Selaku anak - anakku yang memberikan semangat terhadap diriku untuk menyelesaikan pendidikan.
11. Seluruh keluarga besarku terkhusus nenek, bunde dan udak yang mendukung dan membantu segala kebutuhanku untuk menyelesaikan pendidikan.

Medan, September 2026

Amelia Rizal Matondang

NPM : 1902090138

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang masalah.....	1
1.2. Identifikasi masalah.....	5
1.3 Pembatasan masalah .....	5
1.4 Rumusan masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Media Pembelajaran .....</b>	<b>8</b>
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	12
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	13

<b>2.2 <i>Truth or Dare</i> .....</b>	<b>14</b>
2.2.1. Pengertian Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	14
2.2.2 Tujuan Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	16
2.2.3 Manfaat Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	18
2.2.4 Faktor-faktor Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	19
2.2.5 Langkah – Langkah Media Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	21
2.2.6 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	22
<b>2.3 Kreativitas Belajar .....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Pengertian kreativitas belajar .....	24
2.3.2 Tujuan Kreativitas Belajar .....	27
2.3.3 Manfaat Kreativitas Belajar .....	28
2.3.4 Faktor-faktor Kreativitas Belajar .....	30
2.3.4 Indikator Kreativitas Belajar .....	32
<b>2.4. Matematika .....</b>	<b>34</b>
2.4.1 Pengertian Matematika .....	34
2.4.2 Tujuan Matematika .....	35
2.4.3 Manfaat Matematika .....	37
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Matematika .....	39
2.5 Penelitian Relevan .....	41
2.6 Kerangka Konseptual .....	44
2.7 Hipotesis Penelitian .....	45
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	48
3.2 Desain Penelitian .....	48

3.3 Variabel Penelitian .....	50
3.3.1. Definisi Operational Variabel .....	51
3.4 Populasi dan Sampel .....	51
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	53
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	54
3.6 Uji Validasi dan Reliabilitas.....	55
3.6.1 Validasi Tes .....	55
3.6.2 Reliabilitas Tes.....	56
3.7 Teknik Analisi Data .....	57
3.7.1 Uji Normalitas.....	58
3.7.2 Uji Homogenitas .....	58
3.7.3 Uji t.....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	62
4.2. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian .....	71
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.5 Penelitian Relevan.....	41
Table 3.2 Desain One Grup Pretest – Posttest.....	49
Table 3.4 Sampel Penelitian .....	52
Table 3.6.1 Rumus Validitas Tes.....	55
Table 3.6.2 Rumus <i>Cronbach's Alpha</i> .....	56
Table 3.6.3 Kategori Reliabilitas .....	57
Table 3.7.3 Rumus Uji t .....	59
Table 3.8 Waktu Penelitian .....	60
Table 4.1 Uji Validitas Instrumen .....	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	63
Table 4.3 Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol .....	64
Table 4.4 Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas eksperimen.....	64
Table 4.5 Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol.....	66
Table 4.6 Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas eksperimen .....	67
Table 4.7 Uji Kolmogorov-Smirnov.....	69
Table 4.8 Uji Homogenitas .....	70
Table 4.9 Uji Hipotesis .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paragdimia Penelitian .....	45
Gambar 3.1 Rumus Uji Homogenitas .....	58
Gambar 4.1 Diagram Pre Test .....	63
Gambar 4.2 Diagram Pre Test .....	64
Gambar 4.3 Diagram Post Test .....	67
Gambar 4.4 Diagram Post Test .....	68

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Eksperimen)

Lampiran 3 K1

Lampiran 4 K2

Lampiran 5 K3

Lampiran 6 Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran 7 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal

Lampiran 8 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal

Lampiran 9 Surat Keterangan Seminar Proposal

Lampiran 10 Surat Izin Riset

Lampiran 11 Surat Balasan Sekolah

Lampiran 12 Lembar Validasi Observasi Kreatifitas Peserta Didik

Lampiran 13 Lembar Observasi Krestifitas Peserta Didik

Lampiran 14 Dokumentasi

Lampiran 15 Turnitin

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang masalah**

Pendidikan menjadi langkah awal untuk menciptakan generasi penerus bangsa. Hal pertama yang dapat dilakukan dimulai dari sekolah, dimana disana akan mendapatkan dan diajarkan banyak hal seperti membaca, menulis, berhitung dan akan berlanjut menyesuaikan jenjang sekolah yang ada. Di sekolah ini lah nantinya akan terdapat proses kegiatan belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan fase kemajuan yang cukup lama dalam semua cara berperilaku karena keterlibatan dan kolaborasi dengan iklim termasuk siklus mental, yang sebagian besar dilakukan melalui tes hasil belajar (Sinar, 2018:21). Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu perkembangan latihan yang dimaksudkan untuk memberdayakan pengalaman pendidikan agar terjadi (Karwono dkk, 2018:20).

Pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika siswa langsung terlibat dalam pembelajaran. Selain duduk diam-diam memperhatikan materi, siswa juga ikut berbincang dengan guru atau siswa lain untuk memperoleh informasi. Kontribusi siswa dalam pembelajaran akan menjadi peluang berkembang bagi siswa dan siswa akan lebih mudah memahami ide-ide materi pembelajaran.

Untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, korespondensi yang baik harus dilakukan antara siswa dan pendidik. Dikatakan Hamalik, ia

melihat bahwa hubungan korespondensi akan berjalan sesuai harapan dengan hasil yang paling ekstrim jika menggunakan alat yang disebut media korespondensi (Arsyad, Azhar, 2013:4).

Media korespondensi dalam pembelajaran disebut juga media pembelajaran. Terlebih lagi, media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap efektivitas belajar siswa. Media pembelajaran akan menjadi satu kesatuan latihan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media merupakan upaya inovatif dan tepat untuk mempertemukan siswa. Selain itu pemilihan media juga harus diubah sesuai dengan target pembelajaran dan kemampuan yang ingin dicapai.

Setiap jenis media mempunyai kapasitas dan kualitas atau sorotan tertentu yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu. Ciri-ciri khusus dari suatu media yang memperoleh perolehan membedakannya dari jenis media yang lain. Pemanfaatan media disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa, karena banyak sekali jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik, namun ada manfaat dan kerugiannya dari setiap media yang digunakan. Pemanfaatan media apa pun akan bermanfaat untuk membantu menghidupkan imajinasi siswa.

Siswa berpikir bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menyusahkan dan melelahkan. Hal ini membuat minat siswa berkurang, cepat lelah, cepat lesu dan yang mengejutkan, dalam berkonsentrasi pada matematika. Kelambatan siswa dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi efektivitas belajar siswa. Untuk menghindari kesalahan persepsi di kalangan siswa, maka penting bagi pendidik untuk memanfaatkan alat-alat untuk

bekerja dengan pengalaman yang berkembang, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Hal di atas didukung dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN 066052 Medan Denai, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Kreatifitas belajar matematika siswa kelas 3 pada ujian semester ganjil T.A 2023/2024 masih tergolong rendah yaitu dari 33 siswa hanya 30% yang lulus KKM. Kondisi ini disebabkan, karena dalam kegiatan pembelajaran guru terlihat mendominasi kelas dengan hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Guru tidak memanfaatkan fasilitas sekolah seperti media dan sumber belajar terkait materi yang diajarkan. Guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan dan mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada penjelasan materi yang jelas. Guru kurang memberikan kesempatan untuk siswa berfikir dan mencari terlebih dahulu jawaban atas pemecahan soal yang dikerjakannya.

Siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran Matematika karena hanya mendengarkan, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa adanya media pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya diam mendengarkan. Sehingga pembelajaran pasif mengakibatkan semangat belajar dan minat belajar siswa kurang dan membuat siswa kurang aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Kurangnya variasi model atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan guru kurang menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal penulis dengan guru kelas 3 di SDN 066052 Medan Denai. Media pembelajaran Mind Mapping belum di terapkan pada mata pelajaran Matematika di kelas 3. Hal ini dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, masih didominasi dengan ceramah dan penugasan. Kreatifitas belajar siswa di kelas 3 masih terlihat kurang dalam proses menghafal pada dasarnya hanya untuk jangka waktu pendek. Ketika satu minggu berlalu maka siswa perlu mengingat kembali.

Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan ini dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya media permainan *Truth or Dare* ini siswa dapat belajar secara maksimal dan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Indayanti, Mutham Mimmah, Sigit Priatmoko dan Prafianti bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan kreatifitas

belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkannya pada mata pelajaran Matematika, dengan judul penelitian “Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Guru kurang menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran
3. Masih rendahnya tingkat ke kreativitan belajar siswa di kelas 3 SDN 066052 Medan Denai
4. Media pembelajaran *Truth or Dare* belum diterapkan pada mata pelajaran MATEMATIKA Kelas 3 di SDN 066052 Medan Denai
5. Masih ada beberapa siswa pada pembelajaran MATEMATIKA yang nilainya belum mencapai KKM

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Media *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai”

## **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sesuai dengan batasan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas 3 SDN 066052 Medan Denai?
2. Bagaimana kreatifitas belajar siswa sebelum meggunakan media *Truth or Dare*?
3. Bagaimana kreatifitas belajar siswa sesudah meggunakan media *Truth or Dare*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas 3 SDN 066052 Medan Denai
2. Untuk mengetahui bagaimana kreatifitas belajar siswa sebelum meggunakan media *Truth or Dare*
3. Untuk mengetahui bagaimana kreatifitas belajar siswa sesudah meggunakan media *Truth or Dare*

### **1.6. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini ditinjau secara teoritis dan praktis:

1. Secara Teoritis : Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan tentang pemanfaatan media pada proses pembelajaran matematika

bagi siswa SDN 066052 Medan Denai dan memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara Praktis :

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif selama proses pembelajaran dan memfasilitasi perluasan pengetahuan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan pembelajaran sejarah dan menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi guru mata pelajaran lain untuk menggunakan permainan *Truth or Dare* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan dan pengetahuan penulis dalam mengembangkan gagasan tentang penggunaan permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Haliza, Suad, dan Ermawati (2024), media pembelajaran adalah sarana bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi ajar agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi

Sementara itu, Timu, Nahak, Soinbala, dan rekan-rekan (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Melalui media, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi aktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Menurut Tarigan dan Saskia (2019), media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman. Media juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga materi pelajaran, khususnya Matematika, lebih mudah dipahami.

Sedangkan Arif, Sukmawati, dan Ernawati (2024) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan belajar. Media bukan hanya alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Terakhir, Karlina, Nugraha, dan Merliana (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah inovasi yang dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media dapat berbentuk alat, permainan, atau kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Dengan media, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran menjadi lebih kreatif dan tidak monoton.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik. Penggunaan media pembelajaran, khususnya berbasis permainan seperti kartu *Truth or Dare*, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam menemukan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitas mereka dalam belajar Matematika.

### **2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Haliza, Suad, dan Ermawati (2024), media pembelajaran adalah sarana bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian

materi ajar agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi

Sementara itu, Timu, Nahak, Soinbala, dan rekan-rekan (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Melalui media, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi aktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Menurut Tarigan dan Saskia (2019), media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman. Media juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga materi pelajaran, khususnya Matematika, lebih mudah dipahami.

Sedangkan Arif, Sukmawati, dan Ernawati (2024) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan belajar. Media bukan hanya alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Terakhir, Karlina, Nugraha, dan Merliana (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah inovasi yang dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media dapat berbentuk alat,

mainan, atau kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Dengan media, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran menjadi lebih kreatif dan tidak monoton.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik. Penggunaan media pembelajaran, khususnya berbasis permainan seperti kartu *Truth or Dare*, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam menemukan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitas mereka dalam belajar Matematika..

### **2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya, (2017: 15) kemampuan pemanfaatan media pembelajaran adalah “menangkap suatu benda atau peristiwa tertentu, mengendalikan keadaan atau benda tertentu, serta memperluas semangat dan inspirasi siswa dalam belajar”. Kemudian menurut Hujair, (2013: 5-6) media pembelajaran baik secara keseluruhan maupun secara eksplisit sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

Haliza, Suad, & Ermawati (2024) berpendapat media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, serta mendukung pencapaian hasil belajar kognitif. Arif, Sukmawati, & Ernawati

(2024) juga berpendapat manfaat dari media adalah membantu siswa mencapai tujuan belajar secara optimal, meningkatkan aktivitas belajar, serta memperbaiki hasil belajar. Terakhir menurut Karlina, Nugraha, & Merliana (2023) media pembelajaran bermanfaat sebagai inovasi yang dapat membuat proses belajar lebih kreatif, menarik, dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah mempermudah pemahaman materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa. Media pembelajaran pada dasarnya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menangkap, mengendalikan, dan menghadirkan kembali suatu objek atau peristiwa agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Melalui pemanfaatan media, proses belajar menjadi lebih efektif karena materi tersampaikan dengan jelas, konsep lebih mudah dipahami, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Selain itu, media juga berperan dalam meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran tidak monoton, melainkan lebih menarik dan bermakna.

#### **2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu metode untuk mengembangkan lebih lanjut latihan pengalaman pengajaran dan pendidikan. Karena beragamnya media, setiap media mempunyai kualitas yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting untuk memilihnya dengan hati-hati dan

pasti agar dapat dimanfaatkan dengan baik, (Asnawir, 2002: 15). Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih dan melibatkan media dalam pembelajaran, misalnya saja yang berhubungan dengan; tujuan pendidikan yang ingin dicapai, ciri-ciri siswa atau fokusnya, jenis konfigurasi pembelajaran yang diinginkan apakah hanya suara, atau visual saja atau kedua-duanya, atau mungkin media diam atau bergerak, dll, landasan atau keadaan alam, kondisi lingkungan, dan derajatnya. siapa yang dilayani.

Saat menggunakan media, pendidik harus fokus pada beberapa standar tertentu sehingga penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Standar menurut Nana Sudjana yang dikutip (Syaiful & Aswan, 2006: 120) adalah:

- ❖ Menemukan jenis media yang tepat
- ❖ Letakkan atau pertimbangkan subjek yang sesuai.
- ❖ Menyajikan media dengan baik.
- ❖ Setting atau pemusatan media secara cemerlang, tempat dan keadaan

Melihat pengertian di atas, cenderung beralasan bahwa dalam pendidikan dan pengalaman pendidikan, pengembangan lebih lanjut kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi dan kelayakan penentuan media. Seorang instruktur harus mampu memilih media dengan baik dan hati-hati.

### **2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan kelebihan dari media pembelajaran yaitu :

- ❖ Meningkatkan motivasi belajar → pembelajaran terasa seperti permainan, sehingga siswa lebih bersemangat.
- ❖ Mengurangi kejenuhan → suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.
- ❖ Melatih keberanian dan kepercayaan diri → siswa terdorong untuk menjawab pertanyaan atau tantangan.

## **2.2. *Truth or Dare***

### **2.2.1. Pengertian Permainan *Truth and Dare***

Permainan TOD merupakan permainan yang berisi penjelasan yang harus ditanggapi dengan tepat dan pertanyaan yang harus ditanggapi dengan kuat. Permainan TOD merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan dua jenis kartu (Priatmoko, dkk. 2008: 231). Kartu utama adalah kartu realitas yang berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai penjelasan bagi siswa untuk menjawab dengan keputusan jawaban yang salah atau tepat, sedangkan tantangan berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai pertanyaan-pertanyaan yang jawaban yang diajukan siswa adalah dengan cara mengatasi masalah tersebut sesuai dengan petunjuk penyelidikan.

Herliani (2016:233), mengungkapkan bahwa permainan *Truth or Dare* merupakan suatu metodologi pembelajaran yang mengajak siswa

untuk maju secara efektif dan bertujuan untuk membuat siswa bekerja sama dalam pengalaman pendidikan dan menumbuhkan imajinasi pada siswa. Menurut Haliza, Suad, & Ermawati (2024) Media *Truth or Dare* adalah media pembelajaran berbentuk permainan kartu yang berisi pertanyaan (truth) dan tantangan (dare) yang disesuaikan dengan materi ajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kemudian pendapat Timu, Nahak, & Soinbala (2024) Permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran merupakan metode inovatif yang mendorong siswa aktif menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas tertentu secara menyenangkan, sehingga pembelajaran lebih interaktif.. Menurut Tarigan & Saskia (t.t.) (2024) *Truth or Dare* adalah media permainan edukatif yang memodifikasi konsep permainan tradisional menjadi sarana belajar, khususnya dalam pembelajaran Matematika, agar siswa lebih berani, kreatif, dan terlibat aktif.

Dari pendapat para ilmuwan dapat disimpulkan bahwa Permainan *Truth or Dare* (ToD) pada dasarnya merupakan modifikasi dari permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Media ini menggunakan kartu yang berisi dua jenis tantangan, yaitu pertanyaan (truth) dan tugas/aksi (dare). Pertanyaan pada kartu berfungsi melatih kemampuan berpikir siswa dalam menjawab dengan benar sesuai pengetahuan yang dimiliki, sedangkan tantangan mendorong siswa untuk melakukan suatu tindakan atau menyelesaikan permasalahan sesuai petunjuk yang diberikan.

Sebagai media pembelajaran, *Truth or Dare* memiliki tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa bosan,

serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Melalui mekanisme permainan, siswa didorong untuk lebih berani mengemukakan pendapat, berpikir kreatif, sekaligus berlatih mengambil keputusan. Permainan ini juga melibatkan interaksi kelompok sehingga dapat menumbuhkan kerja sama, komunikasi, serta rasa percaya diri.

Selain itu, *Truth or Dare* dipandang efektif karena mengintegrasikan aspek kognitif (melalui pertanyaan), afektif (melalui keberanian dan sikap saat menjawab atau menerima tantangan), dan psikomotorik (melalui pelaksanaan tantangan). Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan sosial peserta didik.

Media *Truth or Dare* merupakan metode pembelajaran inovatif berbasis permainan kartu yang mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, partisipasi, serta hasil belajar siswa melalui kombinasi pertanyaan dan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran.

## **2.2. Tujuan Permainan *Truth or Dare***

Menurut Haliza, Suad, & Ermawati (2024) Permainan *Truth or Dare* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa dengan menyajikan pertanyaan dan tantangan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Adapula pendapat Timu, Nahak, & Soinbala (2024) Tujuan permainan TOD adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun melaksanakan tugas. Kemudian pendapat

Tarigan & Saskia (t.t.)(2019) Permainan *Truth or Dare* bertujuan agar siswa lebih berani, kreatif, dan terlibat aktif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Arif, Sukmawati, & Ernawati (t.t.) (2024) juga berpendapat Tujuan penggunaan media kartu ini adalah mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendorong mereka berpartisipasi lebih aktif di kelas. Terakhir pendapat Priatmoko, Binadja, & Putri (2008:231) Permainan ini bertujuan untuk mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa melalui pertanyaan dan tantangan yang bersifat edukatif.

Permainan *Truth or Dare* dalam konteks pembelajaran memiliki tujuan utama untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Dengan adanya kombinasi antara pertanyaan (truth) dan tantangan (dare), siswa tidak hanya dituntut untuk berpikir kritis dalam menjawab, tetapi juga berani mengambil tindakan sesuai instruksi yang diberikan. Hal ini secara tidak langsung mendorong perkembangan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.

Selain itu, tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keberanian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan cara bermain sambil belajar, siswa terdorong untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan teman sekelas. Permainan ini juga mampu mengurangi rasa jenuh dan kecemasan, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media *Truth or Dare* adalah mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Permainan ini bukan hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, keterampilan sosial, dan sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar. Dengan demikian, *Truth or Dare* dapat menjadi salah satu media pembelajaran efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

### **2.2.3. Manfaat Permainan *Truth or Dare***

Menurut Haliza, Suad, & Ermawati (2024) Media *Truth or Dare* bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa karena memadukan pertanyaan dan tantangan sesuai materi ajar. Kemudian berdasarkan pendapat Timu, Nahak, & Soinbala (2024) Permainan ini bermanfaat menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar. Adapun pendapat Tarigan & Saskia (2019) *Truth or Dare* bermanfaat meningkatkan hasil belajar Matematika, keberanian, dan kreativitas siswa karena mendorong mereka untuk aktif menjawab maupun melakukan tantangan.

Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) juga berpendapat manfaat media *Truth or Dare* adalah mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menumbuhkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Terakhir pendapat dari Karlina, Nugraha, & Merliana (2023) Media kartu *Truth or Dare* bermanfaat sebagai sarana pembelajaran kreatif yang

menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta menambah pengalaman belajar yang menyenangkan.

Permainan *Truth or Dare* bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dengan model permainan yang menggabungkan pertanyaan dan tantangan, siswa merasa tertarik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini membantu mengurangi rasa bosan terhadap materi yang dianggap sulit sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Selain itu, manfaat lain dari *Truth or Dare* adalah meningkatkan kreativitas, keberanian, serta rasa percaya diri siswa. Saat menghadapi pertanyaan maupun tantangan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat, serta mengambil keputusan dengan cepat. Proses ini tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif, seperti sikap percaya diri, tanggung jawab, dan keberanian untuk mencoba hal baru.

Lebih jauh, permainan ini juga memberikan manfaat sosial, yaitu melatih siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman. Karena dilakukan dalam suasana kelompok, *Truth or Dare* memperkuat keterampilan sosial dan membangun interaksi positif di antara siswa. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter siswa yang aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan baik.

#### **2.2.4. Faktor-faktor Permainan *Truth or Dare***

Haliza, Suad, & Ermawati (2024) Mengungkapkan faktor penting dari permainan *Truth or Dare* adalah pertanyaan (truth) dan tantangan (dare)

yang harus disesuaikan dengan materi ajar agar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Timu, Nahak, & Soimbala (2024) Faktor yang memengaruhi keberhasilan permainan ini adalah interaktivitas dan keterlibatan siswa, karena suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan.

Tarigan & Saskia (2019) Faktor yang menentukan efektivitas permainan adalah keberanian dan kreativitas siswa, sebab melalui TOD siswa dilatih untuk berpikir cepat dan berani mengambil keputusan dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan. Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) Faktor lain adalah suasana kelas dan partisipasi siswa. Jika permainan dikelola dengan baik, TOD mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Karlina, Nugraha, & Merliana (2023) Faktor penting dari TOD adalah desain kartu dan isi pertanyaan. Pertanyaan dan tantangan harus relevan dengan tujuan pembelajaran agar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor utama dalam permainan *Truth or Dare* adalah isi kartu yang terdiri dari pertanyaan dan tantangan. Kualitas pertanyaan dan tantangan harus sesuai dengan materi pembelajaran agar tujuan belajar tercapai. Jika pertanyaan terlalu mudah atau tidak relevan, maka siswa kurang tertantang. Sebaliknya, jika terlalu sulit, siswa bisa merasa tertekan. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.

Faktor lain yang berpengaruh adalah keterlibatan dan interaksi siswa selama permainan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih berani dan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun melaksanakan tantangan. Keberanian dan kreativitas yang muncul dari siswa sangat penting untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa percaya diri, sekaligus meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan permainan *Truth or Dare* juga ditentukan oleh pengelolaan guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru harus mampu mengatur alur permainan agar tidak menimbulkan kegaduhan berlebihan dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan demikian, faktor pertanyaan dan tantangan, keterlibatan siswa, kreativitas, keberanian, serta pengelolaan guru menjadi kunci penting dalam efektivitas penggunaan *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

#### **2.2.5. Langkah-langkah Permainan *Truth or Dare***

Dalam penerapan media permainan *Truth or Dare* ada beberapa langkahlangkah yang harus diperhatikan guru sebelum menggunakan media permainan ini. Berikut pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan *Truth or Dare*. Menurut Sigit Priatmoko, dkk langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan *Truth or Dare* adalah sebagai berikut :

- Tahap persiapan, Pada tahap ini guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian menjelaskan aturan permainan secara jelas agar semua siswa memahami mekanismenya. Persiapan ini

penting untuk menciptakan suasana belajar yang terarah sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan di antara siswa sebelum permainan dimulai.

- Tahap inti, yaitu pelaksanaan permainan. Permainan dimulai dengan perwakilan kelompok melempar koin untuk menentukan jenis kartu yang akan dimainkan, apakah kartu Truth atau kartu Dare. Kartu yang diperoleh dibacakan, lalu didiskusikan oleh kelompok untuk menemukan jawaban atau melaksanakan perintah yang tertera. Jawaban yang benar akan diberi skor, sedangkan jawaban salah akan dilemparkan ke kelompok lain. Mekanisme ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, berdiskusi, dan aktif dalam menjawab pertanyaan.
- Tahap penutup, Tahap terakhir adalah penutup. Pada bagian ini guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan perolehan nilai dan memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Selain itu, guru juga memberikan klarifikasi dan melengkapi jawaban siswa agar tidak ada miskonsepsi. Tahap penutup ini tidak hanya memberikan motivasi bagi siswa, tetapi juga memastikan bahwa pembelajaran berlangsung efektif dan tujuan yang diharapkan tercapai.

#### **2.2.6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Truth or Dare***

Permainan *Truth or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- Haliza, Suad, & Ermawati (2024): Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif karena berbentuk permainan yang menarik.

- Timu, Nahak, & Soimbala (2024): Membuat suasana pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan siswa.
- Tarigan & Saskia (2019): Meningkatkan keberanian, kreativitas, dan hasil belajar Matematika.
- Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024): Mengurangi kejenuhan siswa, menumbuhkan partisipasi aktif, dan melibatkan semua siswa dalam proses belajar.
- Karlina, Nugraha, & Merliana (2023): Menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kekurangan media permainan Truth and Dare :

- Membutuhkan waktu lebih banyak jika pengaturan permainan tidak terkontrol (Timu, dkk., 2024).
- Bisa menimbulkan suasana kelas gaduh karena bentuknya permainan (Tarigan & Saskia, 2019).
- Tidak semua siswa nyaman atau berani tampil, sehingga ada yang kurang aktif (Arif, dkk., 2024).
- Membutuhkan persiapan ekstra dalam menyusun kartu pertanyaan dan tantangan yang relevan (Karlina, dkk., 2023).
- Kurang efektif jika digunakan pada materi yang abstrak dan kompleks (Haliza, dkk., 2024).

Media *Truth or Dare* memiliki lebih banyak kelebihan daripada kekurangan. Kelebihannya terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif, serta

mengasah kreativitas, keberanian, dan keterampilan sosial. Dengan konsep permainan, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan cara yang lebih interaktif.

Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, terutama dari segi teknis. Guru membutuhkan waktu dan persiapan lebih dalam menyiapkan kartu pertanyaan maupun tantangan yang sesuai dengan materi. Selain itu, tanpa pengelolaan kelas yang baik, permainan bisa menimbulkan suasana gaduh dan tidak semua siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi.

Secara keseluruhan, menurut saya, *Truth or Dare* tetap merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terutama di sekolah dasar. Kekurangan yang ada dapat diminimalisasi jika guru mampu mengatur jalannya permainan, menyesuaikan materi dengan pertanyaan/tantangan, serta memberi dukungan kepada siswa yang masih malu atau ragu. Dengan cara ini, manfaat media *Truth or Dare* dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2.3. Kreatifitas Belajar**

### **2.3.1. Pengertian Kreatifitas Belajar**

Menurut Markus Oci (n.d.) kreatifitas belajar adalah kemampuan mengembangkan ide-ide baru dan menyelesaikan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Kreatifitas ini dapat ditingkatkan dengan penggunaan media, stimulus, serta lingkungan belajar yang mendukung. James J. Gallagher sebagaimana dikutip oleh (Rahmawati & Kurniati, 2010:13), mengatakan bahwa “Kreativitas/kreatifitas adalah suatu siklus psikologis

yang melaluinya seseorang individu membuat pemikiran-pemikiran atau benda-benda inovatif, atau menggabungkan kembali pemikiran-pemikiran dan benda-benda tersebut, dalam gaya yang baru bagi orang yang bersangkutan” (imajinasi adalah suatu siklus psikologis yang dilakukan oleh manusia sebagai suatu pemikiran atau benda yang inovatif, atau gabungan keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Adapula menurut Gavvu (2023) kreatifitas belajar berkaitan erat dengan proses belajar yang mampu mengembangkan potensi kreatif. Melalui pengalaman belajar yang kreatif, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta menemukan makna autentik dari pembelajaran. Menurut Beghetto (2016) kreatifitas belajar adalah integrasi antara kognisi kreatif dengan teori belajar. Dalam konteks kelas, kreativitas muncul ketika siswa diberi ruang untuk berpikir divergen, mengajukan pertanyaan, dan menghubungkan pengetahuan dengan cara yang baru.

Menurut Tiara dan Farida (2019:1411-1418) kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan/membuat sesuatu yang baru sebagai pemikiran, atau karya/barang asli yang agak berbeda dengan yang telah ada sebelumnya atau menghasilkan sesuatu yang baru melalui siklus penalaran tingkat yang tidak dapat disangkal.

Kreatifitas belajar pada dasarnya merupakan kemampuan individu dalam mengembangkan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah melalui interaksi dengan lingkungannya. Kreatifitas tidak hanya muncul secara spontan, tetapi dapat ditingkatkan melalui dukungan media, stimulus, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam hal ini, kreatifitas menjadi bagian

penting dari proses belajar karena memungkinkan peserta didik untuk menemukan cara-cara baru dalam memahami pengetahuan serta memecahkan persoalan.

Lebih lanjut, kreatifitas juga dipahami sebagai suatu siklus psikologis yang mendorong individu melahirkan gagasan atau karya inovatif, baik melalui pemikiran baru maupun dengan menggabungkan ide-ide yang telah ada sebelumnya. Proses ini menekankan pentingnya imajinasi serta kemampuan berpikir yang beragam, yakni keberanian menghasilkan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan. Dengan demikian, kreatifitas tidak hanya terbatas pada penciptaan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi juga mencakup pengolahan kembali gagasan menjadi bentuk yang lebih bermakna dan orisinal.

Dalam konteks pendidikan, kreatifitas belajar terwujud ketika siswa diberi ruang untuk berpikir bebas, bertanya, bereksperimen, serta menghubungkan pengetahuan dengan cara-cara baru. Kreativitas memungkinkan peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam sekaligus memunculkan pengalaman belajar yang autentik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya melalui proses penalaran tingkat tinggi. Oleh karena itu, kreatifitas belajar menjadi aspek penting yang harus ditumbuhkan dalam diri siswa agar mereka mampu beradaptasi, berinovasi, dan memberikan kontribusi positif dalam berbagai bidang kehidupan.

### **2.3.2. Tujuan Kreatifitas Belajar**

Menurut Oci (n.d.) Tujuan kreativitas belajar adalah mengembangkan ide-ide baru dan menyelesaikan masalah melalui interaksi dengan lingkungan, sehingga siswa mampu berpikir lebih fleksibel dan inovatif. Kemudian Gavvu (2023) juga berpendapat kreatifitas belajar bertujuan untuk mengembangkan potensi kreatif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka dapat menemukan pemahaman yang lebih mendalam dan autentik. Menurut Beghetto (2016) kreatifitas belajar bertujuan mengintegrasikan kognisi kreatif dengan teori belajar, sehingga siswa dapat berpikir divergen, mengajukan pertanyaan, serta menghubungkan pengetahuan secara inovatif dalam konteks kelas.

Rahmawati & Kurniati (2010) Tujuan pengembangan kreativitas pada anak adalah agar mereka mampu menghasilkan gagasan atau karya baru, baik berupa pemikiran maupun produk, yang berbeda dari sebelumnya dan bermanfaat bagi dirinya maupun lingkungannya. Guilford (dalam Utami Munandar, 2016) menekankan bahwa kreativitas belajar bertujuan untuk melatih kelancaran, keluwesan, orisinalitas, serta elaborasi berpikir peserta didik.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu tujuan dari kreatifitas belajar yakni kreatifitas belajar pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide baru dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Melalui proses kreatif, siswa dapat berpikir lebih fleksibel, inovatif, dan berani mencoba hal-hal baru

yang bermanfaat dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Tujuan ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas mendorong siswa untuk tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mengolah dan memanfaatkannya dalam bentuk yang lebih bermakna.

Selain itu, kreativitas belajar bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang autentik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya kreativitas, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan ini menekankan bahwa kreativitas dapat menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membangun semangat belajar yang berkelanjutan.

Kreatifitas belajar juga berkaitan dengan pengembangan potensi diri siswa secara menyeluruh. Kreativitas memungkinkan mereka menghasilkan gagasan atau karya yang orisinal, menghubungkan pengetahuan lama dengan cara baru, serta menjadikan pembelajaran lebih variatif dan bermakna. Dengan demikian, kreatifitas belajar tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan individu yang adaptif, inovatif, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi lingkungannya.

### **2.3.3. Manfaat Kreatifitas Belajar**

Oci (n.d.) menyatakan bahwa kreatifitas belajar membantu siswa mengembangkan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini bermanfaat dalam membentuk cara berpikir yang inovatif dan adaptif. Gavvu (2023) menekankan bahwa kreativitas

belajar memungkinkan siswa memperoleh pengalaman autentik, pemahaman yang lebih mendalam, serta makna yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Beghetto (2016) menjelaskan bahwa kreatifitas yang terintegrasi dengan teori belajar dapat mendorong siswa untuk berpikir divergen, mengajukan pertanyaan, dan menemukan cara baru dalam menghubungkan pengetahuan. Rahmawati & Kurniati (2010) menegaskan bahwa kreatifitas bermanfaat dalam melatih anak untuk menghasilkan gagasan atau karya inovatif sejak dini, sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang. Karlina, Nugraha, & Merliana (2023) menunjukkan bahwa kreatifitas dapat dikembangkan melalui media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak monoton.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa kreatifitas belajar memberikan manfaat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Melalui kreativitas, siswa terdorong untuk menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah secara inovatif, serta beradaptasi dengan berbagai situasi pembelajaran. Hal ini membantu mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga membentuk pola pikir kritis, fleksibel, dan terbuka terhadap perubahan.

Selain itu, kreativitas belajar menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena siswa dilibatkan secara aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan. Dengan berani bertanya, mencoba, serta menghubungkan informasi lama dengan pengalaman baru, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Kreativitas juga mendorong tumbuhnya motivasi

intrinsik, sehingga belajar tidak hanya sekadar kewajiban, melainkan kebutuhan untuk mengembangkan diri.

Lebih jauh, kreativitas dalam pembelajaran berperan sebagai sarana pengembangan potensi diri sejak dini. Siswa yang terbiasa berpikir kreatif akan lebih siap menghadapi tantangan, mampu berinovasi, serta berkontribusi dalam lingkungan sosial maupun akademik. Oleh karena itu, kreativitas belajar tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan hidup (*life skills*) yang relevan untuk masa depan.

#### **2.3.4. Faktor-faktor Kreatifitas Belajar**

Rahmawati & Kurniati (2010) Kreatifitas dipengaruhi oleh faktor internal seperti kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan kepribadian anak, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Oci (n.d.) kreatifitas belajar berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Media, stimulus, serta suasana belajar yang mendukung merupakan faktor penting yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Gavvu (2023) berpendapat kreatifitas erat kaitannya dengan pengalaman belajar yang bermakna. Faktor yang memengaruhinya adalah pemberian kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen, bertanya, dan menemukan makna autentik dari pembelajaran.

Kemudian Beghetto (2016) kreatifitas belajar dipengaruhi oleh kesempatan untuk berpikir beragam, mengajukan pertanyaan, dan menghubungkan pengetahuan dengan cara baru. Lingkungan kelas yang memberi kebebasan intelektual menjadi faktor pendukung penting. Karlina,

Nugraha, & Merliana (2023) faktor media inovatif juga memengaruhi kreativitas belajar. Media pembelajaran yang kreatif, seperti permainan atau kartu, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa kreatifitas belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, motivasi, serta kepribadian yang mendorong siswa untuk berani bereksperimen dan menghasilkan ide-ide baru. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat, yang dapat memberikan dukungan, dorongan, dan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreatifnya.

Selain itu, kreativitas sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diberikan di sekolah. Lingkungan kelas yang interaktif, kesempatan untuk bertanya, serta kebebasan berpikir divergen menjadi faktor penting dalam menumbuhkan kreativitas. Jika siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, maka mereka lebih mudah menemukan makna autentik, menghubungkan pengetahuan lama dengan pengalaman baru, dan memunculkan ide-ide orisinal.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media seperti permainan, kartu, atau alat bantu kreatif lainnya mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan. Dengan kombinasi

dukungan internal, lingkungan yang kondusif, dan media yang tepat, kreativitas belajar siswa dapat berkembang secara optimal.

### **2.3.5. Indikator Kreatifitas Belajar**

Rahmawati & Kurniati (2010) menekankan kreatifitas ditunjukkan melalui kemampuan anak untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dari sebelumnya. Indikatornya meliputi kelancaran berpikir (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Adapun pendapat dari Beghetto (2016) Indikator kreativitas belajar terlihat dari kemampuan siswa mengajukan pertanyaan, menghubungkan pengetahuan lama dengan cara baru, serta berpikir divergen untuk menghasilkan ide-ide alternatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Gavvu (2023) kreatifitas belajar tampak ketika siswa dapat mengembangkan potensi kreatifnya melalui pengalaman belajar yang autentik, sehingga mampu menemukan makna baru dan pemahaman yang lebih mendalam. Disampaikan oleh Oci (n.d.) Indikator kreatifitas belajar mencakup kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan ide-ide baru melalui interaksi dengan lingkungan, yang didukung oleh media, stimulus, dan sarana belajar yang kondusif.

Karlina, Nugraha, & Merliana (2023) kreatifitas belajar ditunjukkan melalui keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan media inovatif, seperti kartu permainan, yang membuat pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi, serta mendorong munculnya ide-ide segar dalam memahami materi.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu kreatifitas belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya. Siswa kreatif ditandai dengan kelancaran berpikir dalam mengemukakan banyak ide, keluwesan dalam melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, serta orisinalitas dalam menyampaikan gagasan yang unik. Selain itu, kreativitas juga tercermin dari kemampuan siswa mengembangkan atau memperinci ide menjadi sesuatu yang lebih bermakna

Kreatifitas belajar juga tampak ketika siswa mampu mengajukan pertanyaan kritis, mencari alternatif solusi, serta menghubungkan pengetahuan lama dengan cara yang baru. Proses ini menuntut adanya pengalaman belajar yang autentik, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun makna dan pemahaman baru. Dengan demikian, kreativitas bukan sekadar produk akhir, melainkan sebuah proses berpikir kritis yang mendorong pemahaman mendalam.

Maka penulis ingin menggunakan indicator yang dikemukakan oleh Rahmawati & Kurniati (2010) yaitu menekankan kreatifitas ditunjukkan melalui kemampuan anak untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dari sebelumnya. Indikatornya meliputi kelancaran berpikir (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration).

## **2.4 Matematika**

### **2.4.1. Pengertian Matematika**

Menurut Sundayana (2013) Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan struktur, pola, dan hubungan yang dapat digunakan untuk memahami serta menjelaskan berbagai fenomena. Matematika juga dipandang sebagai alat berpikir logis, sistematis, dan abstrak. Tarigan & Saskia (2019) menekankan matematika dipahami sebagai bidang studi yang menekankan pada keterampilan berhitung, pemahaman konsep, dan penerapan logika dalam memecahkan masalah, termasuk melalui media pembelajaran yang mendukung seperti permainan *Truth or Dare*.

Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) mengatakan matematika merupakan ilmu yang tidak hanya berorientasi pada angka, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran inovatif. Menurut Anggraini, Sofiarini, & Adha (2021) matematika adalah ilmu yang menekankan pada keteraturan, logika, dan pemecahan masalah. Penerapannya dalam pembelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan melalui media kreatif, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah.

Tehayanti, Tampubolon, & Rosnita (2015) matematika dipahami sebagai mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat diajarkan lebih efektif dengan menggunakan media nyata agar siswa dapat menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu dapat disimpulkan matematika pada dasarnya merupakan ilmu tentang pola, struktur, hubungan, dan keteraturan yang bersifat logis, sistematis, serta abstrak. Ilmu

ini berfungsi sebagai alat berpikir yang membantu manusia memahami, menjelaskan, dan memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan. Dengan demikian, matematika tidak hanya dipandang sebagai kumpulan angka dan rumus, tetapi juga sebagai cara berpikir yang terorganisir.

Selain itu, matematika berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya dilatih untuk menghitung atau menghafal rumus, melainkan juga untuk mengembangkan logika dalam menemukan solusi terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memerlukan metode yang tepat agar konsep abstrak dapat dipahami secara nyata.

Lebih jauh, matematika juga memiliki peran praktis dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, baik berupa permainan, alat peraga, maupun media nyata, dapat membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman konkret. Dengan cara ini, pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, bermakna, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### **2.4.1. Tujuan Matematika**

Sundayana (2013) Tujuan Pembelajaran Matematika adalah agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tarigan & Saskia (2019) menekankan Pembelajaran Matematika bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media, sehingga mereka tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga mampu

menerapkan matematika secara lebih bermakna. Kemudian Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) berpendapat tujuan Matematika adalah membantu siswa mencapai hasil belajar optimal melalui pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga pemahaman terhadap konsep matematika lebih mendalam.

Menurut Anggraini, Sofiarini, & Adha (2021) tujuan pembelajaran Matematika adalah menumbuhkan motivasi serta keterlibatan siswa dengan menggunakan media yang kreatif, sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi. Tehayanti, Tampubolon, & Rosnita (2015) mengatakan tujuan Matematika ialah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak melalui media konkret atau realita, agar siswa dapat menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari.

Dari pendapat para peneliti terdahulu dapat disimpulkan tujuan utama pembelajaran Matematika adalah membantu siswa memahami konsep dasar secara jelas dan sistematis. Dengan pemahaman tersebut, siswa diharapkan mampu menghubungkan berbagai konsep matematika serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan Matematika bukan sekadar hafalan rumus, tetapi ilmu yang berguna untuk melatih logika, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Selain itu, Pembelajaran Matematika juga bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media kreatif, baik berupa permainan, kartu, maupun alat peraga, dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Dengan suasana

pembelajaran yang interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses membangun pemahaman.

Tujuan lainnya adalah menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir abstrak siswa. Media konkret atau realita membantu siswa menjembatani konsep abstrak Matematika dengan pengalaman nyata, sehingga lebih mudah dipahami. Dengan demikian, Matematika berfungsi tidak hanya untuk menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana melatih pola pikir logis, sistematis, kreatif, dan aplikatif dalam menghadapi berbagai persoalan hidup.

### **2.4.3. Manfaat Matematika**

Tarigan & Saskia (2019) mengatakan Matematika bermanfaat sebagai sarana pengembangan pola pikir logis dan sistematis, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan seperti *Truth or Dare* yang membuat pembelajaran lebih menarik. Kemudian Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) Manfaat Matematika dalam pembelajaran adalah membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dengan dukungan media inovatif seperti kartu permainan.

Sundayana (2013) menekankan Matematika bermanfaat sebagai ilmu dasar yang mendidik siswa berpikir rasional, kritis, dan analitis, sekaligus sebagai bekal dalam memahami berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Anggraini, Sofiarini, & Adha (2021) Manfaat matematika dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai, seperti bianglala, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan,

memotivasi siswa, dan membantu meningkatkan pemahaman konsep. Pendapat Tehayanti, Tampubolon, & Rosnita (2015) Manfaat Matematika juga tampak ketika siswa menggunakan media realita, karena dapat membantu mereka memahami hubungan antara teori Matematika dengan kehidupan nyata, sehingga hasil belajar lebih meningkat.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa Matematika memiliki manfaat utama sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah secara rasional dan terstruktur, sehingga keterampilan berpikir ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam memahami ilmu pengetahuan lain. Dengan demikian, matematika tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai dasar pengembangan intelektual siswa.

Selain itu, matematika juga bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui berbagai pendekatan pembelajaran. Ketika guru memanfaatkan media yang tepat, konsep abstrak dalam matematika dapat disajikan secara konkret sehingga lebih mudah dipahami siswa. Hal ini membantu mereka tidak hanya menguasai rumus, tetapi juga mengerti makna dari setiap konsep yang dipelajari. Dengan begitu, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan mampu menunjang pencapaian hasil belajar.

Manfaat matematika terlihat dari peranannya dalam membangun motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media inovatif seperti permainan, bianglala, maupun media realita menjadikan pembelajaran lebih

menarik dan tidak monoton. Situasi ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, matematika dapat dipahami bukan hanya sebagai ilmu hitung, melainkan juga sebagai bekal penting dalam membentuk pola pikir kreatif, inovatif, dan adaptif bagi siswa.

#### **2.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Matematika**

Menurut Tarigan & Saskia (2019) Matematika memiliki kelebihan dalam melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, tanpa media yang tepat, pembelajaran matematika sering terasa sulit dan membosankan bagi siswa. Pendapat Arif, Sukmawati, & Ernawati (2024) Matematika bermanfaat meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Akan tetapi, kekurangannya terletak pada rendahnya minat belajar siswa jika penyajian materi monoton dan abstrak. Sundayana (2013) menekankan Matematika mempunyai kelebihan dalam membentuk pola pikir kritis, teliti, dan rasional. Namun, salah satu kelemahannya adalah sifatnya yang abstrak sehingga sering sulit dipahami siswa tanpa bantuan media konkret.

Anggraini, Sofiarini, & Adha (2021) mengatakan Matematika dapat mengembangkan keterampilan berhitung, logika, dan pemahaman konsep. Kekurangannya adalah jika hanya diajarkan dengan metode ceramah, siswa mudah jenuh dan sulit mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata. Menurut Tehayanti, Tampubolon, & Rosnita (2015) Kelebihan matematika terletak pada penerapan konsepnya dalam kehidupan

sehari-hari. Namun, kelemahannya adalah siswa kerap kesulitan memahami konsep abstrak jika tidak didukung media atau pengalaman nyata.

Berdasarkan pendapat peneliti terdahulu dapat di simpulkan Matematika memiliki kelebihan utama dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk pola pikir kritis, teliti, serta rasional, sehingga siswa mampu memecahkan masalah secara terstruktur. Selain itu, konsep-konsep matematika memiliki manfaat luas karena dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lain.

Namun demikian, matematika juga memiliki kelemahan karena sifatnya yang abstrak sehingga sering kali sulit dipahami siswa. Tanpa bantuan media konkret atau strategi pembelajaran inovatif, siswa cenderung merasa jenuh, bosan, bahkan menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar serta kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya didukung dengan penggunaan media yang variatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, kelebihan matematika dalam melatih berpikir logis dan kritis dapat dimaksimalkan, sementara kelemahannya dapat diminimalisasi melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

## 2.5. PENELITIAN RELEVAN

**Tabel 2.5. Penelitian Relevan**

<b>No</b>	<b>Peneliti &amp; Tahun</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode / Subjek</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Relevansi dengan Penelitian Sekarang</b>
1	Haliza, S. N., Suad, S., & Ermawati, D. (2024)	Keefektifan penggunaan media <i>Truth or Dare</i> terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD	Kuantitatif eksperimen, siswa kelas IV	<i>Media Truth or Dare</i> efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa	Menjadi dasar bahwa media ToD dapat meningkatkan aspek kognitif, sehingga mendukung penelitian terkait kreativitas belajar

2	Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., dkk. (2024)	Analisis penerapan media <i>Truth or Dare</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas II SD	Kuantitatif, siswa kelas II	Media ToD meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn	Relevan karena menunjukkan ToD mendorong keaktifan yang bisa berhubungan dengan kreativitas
3	Tarigan, D., & Saskia, E. (2019)	Pengaruh media permainan <i>Truth or Dare</i> (ToD) terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah	Eksperimen, siswa kelas V SD	Media ToD berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika	Relevan karena fokus pada mata pelajaran Matematika, sama dengan penelitian sekarang

4	Arif, N. R., Sukmawati, S., & Ernawati, E. (2024)	Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu <i>Truth or Dare</i> pada pembelajaran Matematika kelas IV SD Pertiwi Makassar	Penelitian eksperimen, siswa kelas IV	Penggunaan media kartu ToD meningkatkan hasil belajar Matematika siswa	Relevan karena sama-sama menggunakan media kartu ToD pada Matematika
5	Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023)	Pengembangan media kartu <i>Truth or Dare</i> pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja	Penelitian pengembangan (R&D)	Hasil pengembangan media ToD valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran	Relevan sebagai referensi inovasi pengembangan media ToD

6	Penelitian Sekarang (2025)	Pengaruh media kartu <i>Truth or Dare</i> terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai	Kuantitatif eksperimen, siswa kelas III	(Masih dalam penelitian)	Memperluas kajian sebelumnya dengan fokus pada kreativitas belajar, bukan hanya hasil belajar
---	----------------------------	--	---	--------------------------	---

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media *Truth or Dare* telah banyak digunakan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Haliza, Suad, dan Ermawati (2024) menemukan bahwa media *Truth or Dare* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV. Hasil ini sejalan dengan penelitian Timu, Nahak, dan Soimbala (2024) yang juga menunjukkan bahwa penerapan media *Truth or Dare* mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran PKn kelas II.

Penelitian Tarigan dan Saskia (2019) memperkuat temuan sebelumnya dengan menunjukkan adanya pengaruh positif media *Truth or Dare* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V. Selanjutnya, Arif, Sukmawati, dan Ernawati (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan kartu *Truth or Dare* mampu

meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Sementara itu, penelitian Karlina, Nugraha, dan Merliana (2023) berfokus pada pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem kelas V dan menyatakan bahwa media tersebut valid, praktis, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa sebagian besar penelitian menitikberatkan pada hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif maupun pemahaman konsep, serta peningkatan partisipasi belajar. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum banyak menyoroiti aspek kreativitas belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Matematika di kelas rendah. Dengan demikian, penelitian sekarang yang berjudul “*Pengaruh Media Kartu Truth or Dare terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 066052 Medan Denai*” memiliki kebaruan karena memfokuskan kajian pada *kreativitas belajar siswa*, bukan sekadar hasil belajar. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan pada jenjang kelas III SD, sehingga memperluas konteks penerapan media *Truth or Dare* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## **2. 6. KERANGKA KONSEPTUAL**

Dalam melakukan sebuah penelitian perlu adanya kerangka pikir sebagai konsep dasar penelitian. Kerangka berpikir penelitian ini merupakan sistematika berpikir yang ditetapkan dan disajikan untuk dapat memperindah dalam meneliti yang sebenarnya. Menurut Edi Kusnadi (2008: 57) mengatakan bahwa kerangka berfikir adalah suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variable atau lebih dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti.

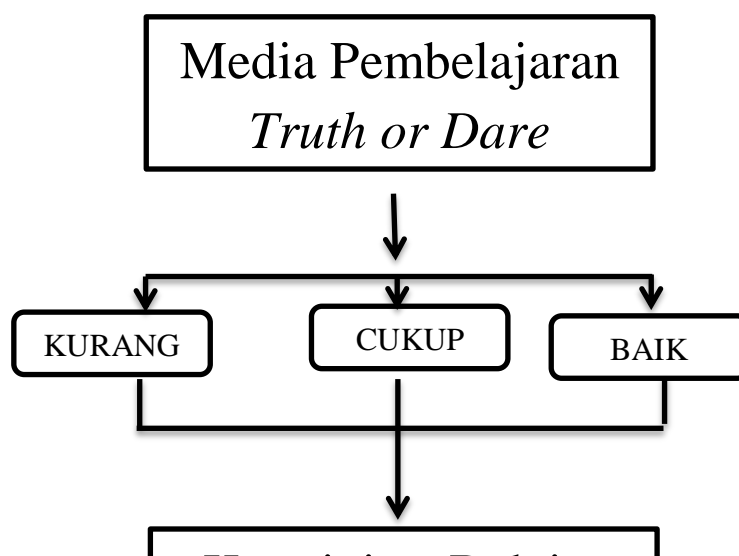
Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah suatu konsep penelitian yang mana memiliki 2 variabel yang saling berkesinambungan terhadap permasalahan dalam suatu penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kerangka berpikir yang penulis sajikan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan variable bebas (X) yang akan memberikan pengaruh terhadap variable terikat (Y).
2. Kreatifitas belajar siswa merupakan variable terikat (Y) yang muncul karena adanya variable bebas.
3. “Semakin baik penggunaan media *Truth or Dare* pada pelajaran matematika maka, semakin kreatif siswa dalam pembelajaran di sekolah”.

Paradigma menurut Sugiono (2014: 8) adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variable yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. Berikut paradigma penelitian ini:

**Gambar 2.6 Paradigma Penelitian**



## 2.7 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan dalam perumusan masalah (Nasehudin, 2012:110). Berdasarkan kajian teori dan kerangka piker, hipotesis yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai melalui pengukuran yang bersifat objektif dan dianalisis secara statistik.

Pendekatan eksperimen dipilih karena dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media kartu *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran Matematika, kemudian mengamati perubahan pada variabel terikat yaitu kreativitas belajar peserta didik.

Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen, karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh dan menggunakan kelas yang telah ada di sekolah sebagai subjek penelitian. Melalui metode ini, diharapkan dapat diketahui secara jelas pengaruh penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini termasuk dalam penelitian quasi

eksperimen, di mana penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding (kontrol).

Dalam desain ini, peserta didik diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran Matematika dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Setelah perlakuan diberikan, peserta didik kembali diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar setelah menggunakan media kartu *Truth or Dare*.

Perbedaan hasil antara pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai

**Tabel 3.2 Desain Penelitian One Group Pretest–Posttest**

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Kelas III	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes awal (pretest) kreativitas belajar peserta didik

X : Perlakuan menggunakan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Matematika

O<sub>2</sub> : Tes akhir (posttest) kreativitas belajar peserta didik

Melalui desain penelitian ini, peneliti dapat membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar peserta didik setelah diterapkannya media kartu *Truth or Dare*.

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi fokus penelitian dan dapat diukur untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### 1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu *Truth or Dare*. Media kartu *Truth or Dare* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi pertanyaan (truth) dan tantangan (dare) yang digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk mendorong keaktifan dan kreativitas peserta didik.

#### 2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 066052 Medan Denai. Kreativitas belajar peserta didik berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, menyelesaikan

masalah, serta mengekspresikan pemikiran secara beragam dalam proses pembelajaran.

### 3.3.1 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel penelitian agar dapat diukur secara objektif.

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur
1	Media kartu <i>Truth or Dare</i> (X)	Media pembelajaran berupa kartu berisi pertanyaan dan tantangan Matematika yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas peserta didik	1. Kejelasan aturan permainan 2. Kesesuaian materi Matematika 3. Keterlibatan aktif peserta didik 4. Suasana belajar menyenangkan	Lembar observasi
2	Kreativitas belajar peserta didik (Y)	Kemampuan peserta didik dalam mengemukakan ide, menyelesaikan masalah, dan berpikir kreatif dalam pembelajaran Matematika	1. Kelancaran berpikir 2. Keluwesan berpikir 3. Keaslian ide 4. Kemampuan mengelaborasi	Angket kreativitas belajar (Skala Likert)

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018:117) Populasi adalah suatu wilayah yang dirangkum yang terdiri atas benda-benda atau subjek-subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang masih diudara oleh para ilmuwan untuk dipusatkan dan kemudian digambar. Populasi dalam ulasan ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 066052 Medan Denai tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas 3A dan 3B yang berjumlah 40 siswa.

#### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:118). Sesuai dengan judul yang akan di bahas khususnya *Truth or Dare* Terhadap Kreatifitas belajar Siswa Kelas 3 SD Negeri 066052, Contoh Ujiannya Adalah Seluruh Kelas 3A dan 3B Berjumlah 40 Siswa.

**Tabel 3.4. Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen (III A)	20
2	Kontrol (III B)	20
	<b>Total</b>	<b>40</b>

Sumber: Data SDN 066052 Medan Denai (2025)

Dengan demikian, seluruh populasi (40 siswa) dijadikan sampel penelitian untuk menguji pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran Matematika. Kelas III A dinyatakan menjadi kelas control dan III B dinyatakan menjadi kelas eksperimen. Metode pengujian yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah pengujian konvensional. Karena pengujian dilakukan terhadap seluruh individu kelas 3 SD Negeri 066052, maka sesuai penilaian Sugiyono (2014: 124) prosedur pengambilan sampel yaitu total sampling yang merupakan contoh strategi penjaminan dengan asumsi seluruh individu dari siswa di kelas 3 yang dijadikan sebagai penguji coba media. .

### **3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data disesuaikan dengan variabel yang diteliti, yaitu media kartu *Truth or Dare* dan kreativitas belajar peserta didik.

#### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

- Observasi : Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Angket (Kuesioner)

- Angket : digunakan untuk mengukur kreativitas belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Angket diberikan kepada peserta didik dalam bentuk pernyataan tertulis yang harus diisi sesuai dengan kondisi yang dialami.
- Dokumentasi : Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung, seperti daftar nama peserta didik, jumlah siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta data lain yang relevan dengan penelitian.

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Lembar Observasi : Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan penggunaan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran Matematika. Instrumen ini berisi indikator-indikator yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.
- Angket Kreativitas Belajar Peserta Didik : Angket kreativitas belajar digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Angket disusun berdasarkan indikator kreativitas belajar, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian ide, dan kemampuan mengelaborasi.  
  
Angket disusun menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban, misalnya:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

### 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian harus memenuhi syarat **valid** dan **reliabel** agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

#### 3.6.1 Validitas Tes

Sesuai Sugiyono (2018:121) menyatakan bahwa: “Hasil penelitian adalah sah jika ada persamaan antara informasi yang dikumpulkan dengan informasi yang benar-benar terjadi pada item yang diteliti Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 20 for *windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 20 for *windows*. Cara menghitung tingkat validitas atau indeks validitas yaitu mencari koefisien product moment dengan hitungan statistik, melalui rumus:

Table 3.6.1 Rumus Validitas Tes

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X : Skor masing-masing responden variabel X

Y : Skor masing-masing responden variabel Y

N : Jumlah responden

### 3.6.2 Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali-kali untuk mengukur gejala yang sama. Apabila hasil tes konsisten, maka instrumen dapat dipercaya (*reliable*) atau dapat diandalkan (*dependable*). Untuk menguji reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r table 3.3 Rumus yang digunakan yaitu:

**Tabel 3.6.2 Rumus *Cronbach's Alpha***

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \alpha_o^2}{\alpha_1^2} \right]$$

Keterangan:

r : Koefisien reliabilitas

k : Jumlah pernyataan

$\alpha_1^2$  : Varian total

$\Sigma\alpha_b^2$  : Jumlah varian butir

Reliabilitas dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien alpha ( $\alpha$ ). Alpha ( $\alpha$ ) yang memiliki standar nilai  $> 0.6$  artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila alpha ( $\alpha$ ) memiliki nilai  $> 0.7$  artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat. Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.6.3.

**Table 3.6.3 Kategori Reliabilitas Instrumen**

<b>Alpha</b>	<b>Reliabilitas</b>
$r_{11} < 0,20$	Reliabilitas Sangat Rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Reliabilitas Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Reliabilitas Sedang
$0,70 < r_{11} < 0,90$	Reliabilitas Tinggi
$0,90 < r_{11} < 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20. Data dikatakan reliabel apabila mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari ( $>0,60$ ). Dan sebaliknya apabila *Cronbach's Alpha* ditemukan angka koefisien lebih kecil ( $>0,60$ ), maka tidak reliabel (Ghozali, 2005:42).

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kelanjutan dari siklus penanganan informasi untuk memahami cara menguraikan informasi tersebut, kemudian membedah informasi tersebut dari hasil-hasil yang selama ini ada pada tahap hasil penanganan informasi. Informasi yang diperoleh melalui instrumen penelitian kemudian ditangani dan diperiksa dengan hasil yang dapat menjawab tujuan eksplorasi.

#### **3.7.1 Uji Normalitas**

Priyanto (2008:28) memahami, uji kewajaran digunakan untuk melihat apakah informasi yang disampaikan masyarakat lazim atau tidak. Uji kewajaran digunakan untuk mengukur informasi skala ordinal, bentangan, atau proporsi. Saat menggunakan strategi parametrik, prasyarat keteraturan harus dipenuhi, khususnya bahwa informasi berasal dari dispersi biasa. Jika informasinya tidak rutin beredar atau jumlah tesnya sedikit dan jenis informasinya palsu atau ordinal maka strateginya. Dalam penelitian digunakan uji one sample *kolmogorov-smornov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal apabila signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

#### **3.7.2 Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel penelitian (kelas III A dan kelas III B) memiliki varians yang sama. Uji ini penting agar analisis dapat dilanjutkan dengan teknik

statistik parametrik. Menurut Sugiyono (2018: 140), uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji F, yaitu:

**Gambar 3.7.2 Rumus Uji Homogenitas**

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

- Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka data homogen.
- Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka data tidak homogen.

Taraf signifikansi:  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan:

- Pembilang:  $dk_1 = n_1 - 1$
- Penyebut:  $dk_2 = n_2 - 1$

dengan  $n_1$  dan  $n_2$  = jumlah sampel masing-masing kelompok.

### 3.7.3 Uji t

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari treatment dalam kreatifitas belajar siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan treatment. Sugiyono mendefinisikan rumus uji-t dengan rumus :

**Table 3.7.3 Rumus Uji t**

$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\{n\sum D^2 - (\sum D)^2 / (N-1)\} / N\sum Y^2}}$
--

Keterangan:

D : Different/ selisih kelompok *post test-pre test*

N : Jumlah subjek

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai thitung lebih besar nilai ttabel ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05 ( $p < 0,05$ ). Artinya terdapat peningkatan antara dua kelompok sampel. Setelah itu untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif, maka perlu diadakan perhitungan masing-masing kelompok.

### **3.8 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

#### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 066052 Medan Denai, Tegal Sari Mandala Ii, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan November 2025, Seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.8. Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan									
		Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	
1	Survei awal dan penentuan lokasi penelitian										
2	Pengajuan judul										
3	Penyusunan proposal										
4	Bimbingan proposal										
5	Acc proposal										
6	Seminar Proposal										
7	Bimbingan Skripsi										
8	Acc Skripsi										
9	Sidang S										

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **4.1.1. Analisis Data Penelitian**

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SDN 066052 Medan Denai. Adapun subjek penelitian yaitu Kelas III A dengan 20 peserta didik menjadi golongan eksperimen melalui mengaplikasikan Media Kartu *Truth or Dare* serta Kelas III B yang berjumlah 20 peserta didik menjadi golongan control yang melaksanakan pembelajaran dengan metode saja. Dua kelas akan diajarkan dengan topik serupa yakni perihal mata pelajaran Matematika.

##### **4.1.1 Uji Analisis**

###### **a) Uji Validitas**

Uji validitas instrumen dilakukan peneliti untuk melihat kevalidan suatu lembar soal tes yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pelaksanaan dalam melakukan uji validitas diujiakn dikelas VI yang berjumlah 21 siswa. Jumlah soal yang divalidkan sebanyak 20 soal yang berbentuk pilihan berganda. Uji validitas merupakan suatu pengukuran yang memperlihatkan tingkat kevalidan suatu instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian. Melakukan uji coba instrumen dilakukan diluar sampel peneliti. Berdasarkan hasil uji validitas dengan membandingkan rhitung > rtabel dengan  $\alpha = 0,005$ , maka dari

keseluruhan soal yang berjumlah 20 soal yang diujikan hanya 15 soal dinyatakan valid dan 5 soal tidak valid, nilai kevalidan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1**  
**Uji Validitas Instrumen**

No Soal	rtabel	rhitung	Keterangan
1	0,243	0,459	Valid
2	0,243	0,559	Valid
3	0,243	0,011	Valid
4	0,243	0,640	Tidak Valid
5	0,243	0,955	Valid
6	0,243	0,955	Valid
7	0,243	0,351	Tidak Valid
8	0,243	0,955	Valid
9	0,243	0,955	Valid
10	0,243	0,744	Valid
11	0,243	-0,154	Valid
12	0,243	0,870	Tidak Valid
13	0,243	0,351	Valid
14	0,243	0,722	Valid
15	0,243	0,790	Valid
16	0,243	0,870	Tidak Valid
17	0,243	0,394	Valid
18	0,243	-0,126	Valid
19	0,243	0,123	Valid
20	0,243	0,559	Tidak Valid

#### b) Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya pengujian validitas instrument selanjutnya dilakukannya uji realibilitas untuk menentukan tingkat kestabilan instrumen yang digunakan dalam dalam penelitian ini.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	15

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil reliabilitas pre test sebesar 0,987 termasuk kategori sedang ( $r_{11} = 0,987 > 0,6$ ). Dengan demikian tes ini dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya.

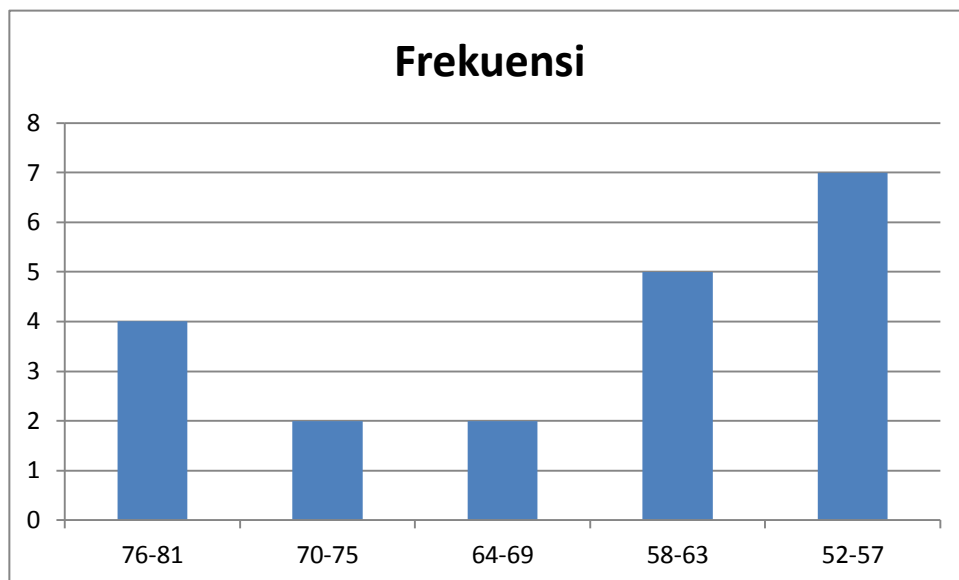
**4.1.2. Hasil Analisis Pre Test****a. Hasil Analisis Pre Test Kelas Kontrol****Tabel 4.3****Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
76-81	3	14%
70-75	3	14%
64-69	7	33%
58-63	5	24%
52-57	3	14%
Total	20	100%
Rata-rata		56,72
Nilai Maximum		81
Nilai Minimum		56

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 76-81 adalah sebanyak 3 peserta didik, nilai 70-75 sebanyak 3 peserta didik, nilai 64-69

sebanyak 7 peserta didik, nilai 58-63 sebanyak 5 peserta didik, nilai 52-57 sebanyak 3 peserta didik.



**Gambar 4.1 Diagram Pre Test Kelas Kontrol**

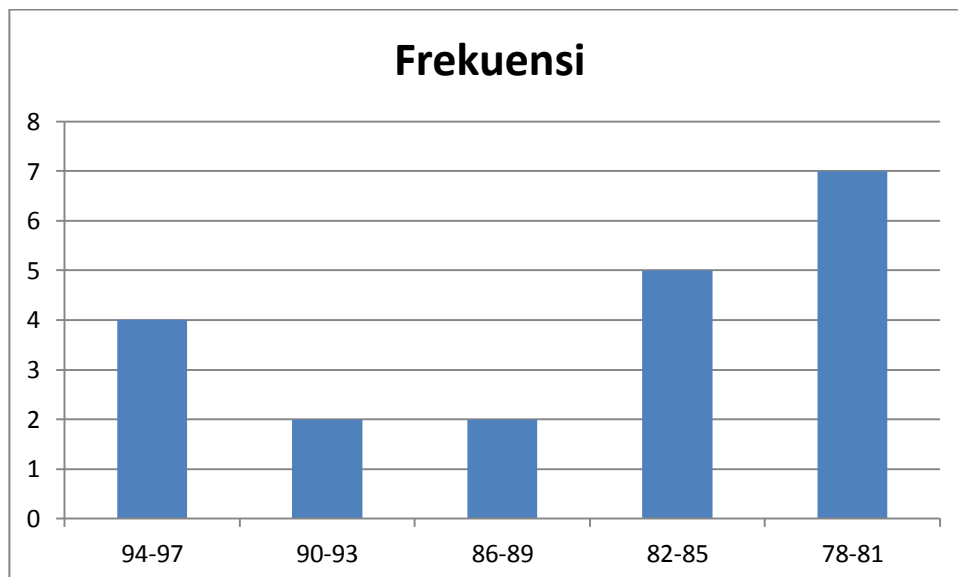
#### b. Hasil Analisis Pre Test Kelas eksperimen

**Tabel 4.4 Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas eksperimen**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
94-97	8	40%
90-93	5	25%
86-89	2	10%
82-85	3	15%
78-81	2	10%
Total	20	100%
Rata-rata		72,24
Nilai Maximum		97
Nilai Minimum		81

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 94-97 adalah sebanyak 8 peserta didik, nilai 90-93 sebanyak 5 peserta didik, nilai 86-89 sebanyak 2 peserta didik, nilai 82-85 sebanyak 3 peserta didik, nilai 78-81 sebanyak 2 peserta didik.



**Gambar 4.2 Diagram Pre Test**  
**Kelas Eksperimen**

### 4.1.3. Hasil Analisis Post Test

#### a. Hasil Analisis Post Test Kelas Kontrol

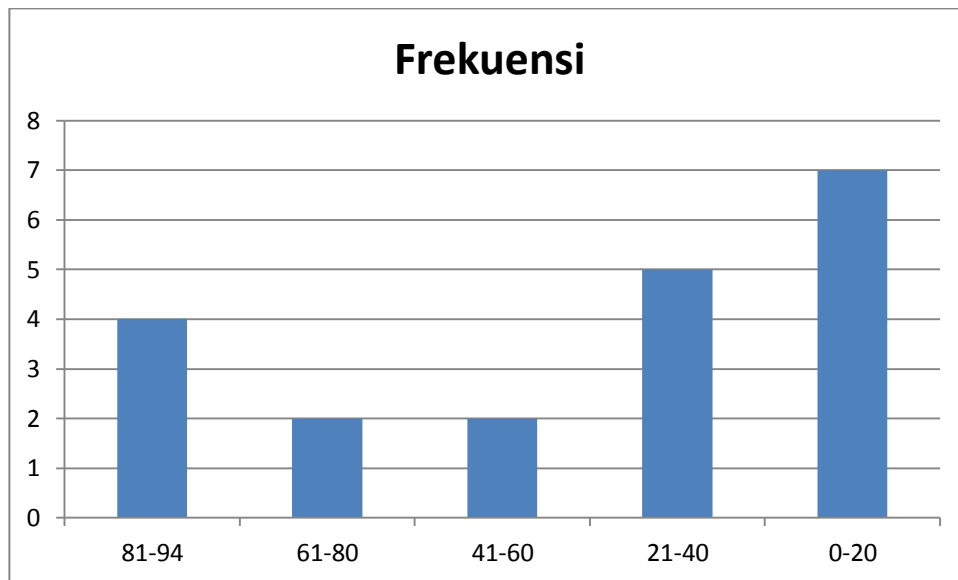
**Tabel 4.5**

**Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
81-94	4	19%
61-80	14	67%
41-60	3	14%
20-40	0	0%
0-20	0	0%
Total	20	100%
Rata-rata		58,80
Nilai Maximum		94
Nilai Minimum		53

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-94 adalah sebanyak 4 peserta didik, nilai 61-80 sebanyak 14 peserta didik, nilai 41-60 sebanyak 3 peserta didik, nilai 20-40 sebanyak 0 peserta didik, nilai 0-20 sebanyak 0 peserta didik..



**Gambar 4.1 Diagram Post Test  
Kelas Kontrol**

**b. Hasil Analisis Post Test Kelas eksperimen**

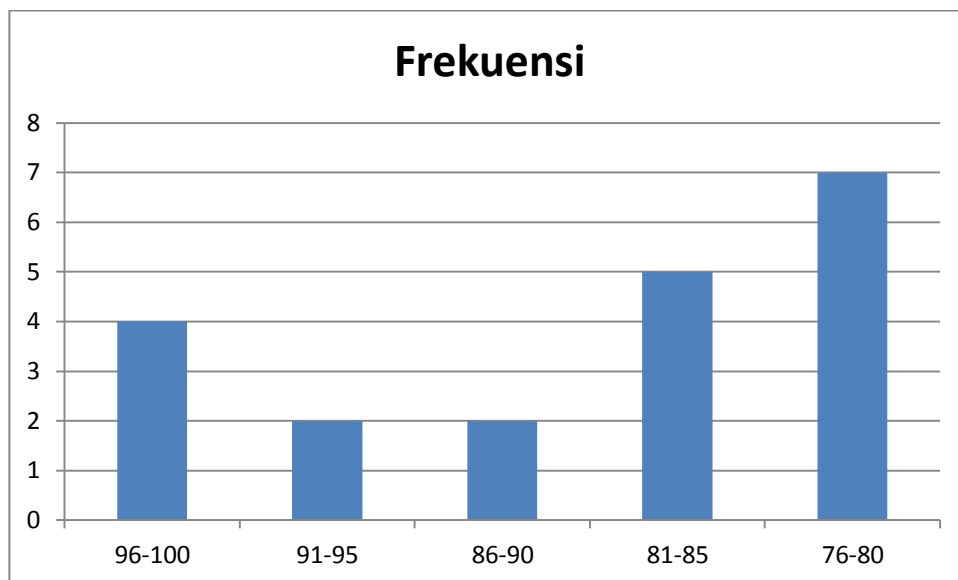
**Tabel 4.6**

**Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas eksperimen**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
96-100	4	20%
91-95	13	65%
86-90	2	10%
81-85	0	0%
76-80	1	5%
Total	20	100%
Rata-rata		74,32
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		78

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 96-100 adalah sebanyak 4 peserta didik, nilai 91-95 sebanyak 13 peserta didik, nilai 86-90 sebanyak 2 peserta didik, nilai 81-85 sebanyak 0 peserta didik, nilai 76-80 sebanyak 1 peserta didik.



**Gambar 4.2 Diagram Post Test**

**Kelas Eksperimen**

#### **4.1.2. Pengajuan Prasyarat Analisis**

##### **a) Uji Normalitas**

Penelitian melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS 25. Adapun tabel hasil pengujian normalitas:

**Tabel 4.7**  
**Uji Kolmogorov-Smirnov**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		kontrol	experiment
N		20	20
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	70.4762	84.3810
	Std. Deviation	9.27156	10.34638
Most Extreme Differences	Absolute	.202	.179
	Positive	.202	.150
	Negative	-.179	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.927	.818
Asymp. Sig. (2-tailed)		.357	.515

a. Test distribution is Normal.

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,357 dan 0,515 lebih besar dari 0,05.

## b) Uji Homogenitas

**Tabel 4.8**  
**Uji Homogenitas**

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.352	1	18	.249

Berdasarkan hasil Test of Homogeneity of Variances terhadap data hasil belajar, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 1,352 dengan derajat kebebasan  $df1 = 1$  dan  $df2 = 60$ , serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,249. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dilihat bahwa varians data hasil belajar dari kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians telah terpenuhi dan data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t atau ANOVA.

### 1. Uji Hipotesis

#### a. Uji *Independent T-Test*

Uji *Independent T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang saling independen atau tidak berpasangan. Uji ini umumnya diterapkan pada data berskala interval

atau rasio dengan asumsi data berdistribusi normal dan varians kedua kelompok relatif homogen. Melalui perbandingan nilai rata-rata dan signifikansi (nilai  $p$ ), uji ini dapat menunjukkan apakah perbedaan yang terjadi bersifat kebetulan atau secara statistik bermakna, sehingga membantu peneliti dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh suatu perlakuan atau perbedaan karakteristik antar kelompok.

**Tabel 4.9 Uji Hipotesis**  
**Independent Samples Test**  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		ttest for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	1.352	.249	8.865	60	.000	19.74194	2.22693	24.19646	15.28742
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			8.865	54.071	.000	19.74194	2.22693	24.20652	15.27735

Sumber: Data diolah dengan menggunakan SPSS (2026)

Berdasarkan hasil Independent Samples Test pada data hasil belajar, diperoleh nilai Levene's Test dengan signifikansi sebesar 0,249 ( $> 0,05$ ), sehingga dapat dilihat bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu,

interpretasi uji t mengacu pada baris Equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 8,865 dengan  $df = 60$  dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 19,74 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok cukup besar. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 15,29 hingga 24,20, yang tidak melewati angka nol, sehingga semakin menegaskan bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap kreatifitas belajar peserta didik kelas III SDN 066052 Medan Denai. Secara teoretis, metode Scramble merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menuntut peserta didik untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik (Huda, 2020).

#### **4.2. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kreatifitas belajar peserta didik dengan menggunakan Media Kartu *Truth or Dare*, kreatifitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode konvensional dan pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap kreatifitas belajar peserta didik Kelas III di SDN 066052 Medan Denai. Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *post-test* yang diujikan oleh peserta didik Kelas III SDN 066052 Medan Denai. Kemudian untuk menghitung hipotesis pada penelitian ini dengan cara melihat nilai signifikasinya. Dari data hasil Uji-T menggunakan *Independent Samples Test* maka didapatkan hasil bahwa Media Kartu *Truth or Dare* berpengaruh terhadap kreatifitas belajar peserta didik Kelas III SDN 066052 Medan Denai, dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi  $0,000 < \alpha$ . Hal ini menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Terdapat pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap kreatifitas belajar peserta didik dikarenakan dengan menggunakan Media Kartu *Truth or Dare* dapat dilakukan dengan cara menunjukkan sesuatu kepada audiens dan menjelaskan atau mendeskripsikan. Dan dengan menggunakan *Media Kartu Truth or Dare* proses pembelajaran membutuhkan media sederhana yang mudah di temukan di lingkungan sekitar sesuai kebutuhan. Disamping itu, dengan Media Kartu *Truth or Dare* peserta didik lebih termotifasi untuk belajar serta memudahkan peserta didik untuk berani berpendapat, (Musfiroh, 2020).

Hasil penelitian dilakukan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Atmasari, J., Marta, R., & Fitra, 2020) dalam jurnal penelitian dengan judul “pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap kreatifitas belajar Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak”. Hasil penelitian ini adalah Media Kartu *Truth or Dare* Berpengaruh terhadap kreatifitas belajar pada anak kelompok B di Gugus II kecamatan Beleleng.”

Hasil penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Farikhah, 2019) yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media

Kartu *Truth or Dare* berbantuan Media *Big Book* terhadap kreatifitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika di kelas III MI Ianatusshibyan Semarang". Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan Media Kartu *Truth or Dare* berbantu big book terhadap kreatifitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika di kelas III MI Ianatusshibyan sangat berpengaruh dan terdapat perbedaan. Menurut (Fadilah et al, 2020) juga menyatakan bahwa Media Kartu *Truth or Dare* memberikan pengaruh yang besar terhadap keterampilan berbicara peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa metode efektif digunakan dalam kreatifitas belajar peserta didik usia MI/SD.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-T (Independent Samples Test), diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < \alpha$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Truth or Dare memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa kelas III SDN 066052 Medan Denai.
2. Sebelum penerapan media Truth or Dare, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membuat siswa kurang aktif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang termotivasi dalam mengembangkan kreativitas belajar.
3. Setelah penggunaan media Truth or Dare, siswa menjadi lebih aktif, berani berpendapat, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga membantu siswa dalam mengekspresikan ide dan meningkatkan kreativitas belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan kekurangan-kekurangan yang masih harus disempurnakan, antara lain sebagai berikut:

### 1. Bagi Peserta didik

Peneliti berharap sebaiknya peserta didik memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru sehingga aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah agar dapat menanggapi Media Kartu *Truth or Dare* khususnya mata pelajaran Matematika yang diberikan oleh guru secara tepat, sehingga dapat memberi ilmu baru dan dapat meningkatkan hasil belajar.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan Media Kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran Matematika mata pelajaran Matematika agar peserta didik merasa lebih senang dengan variasi Model Pembelajaran yang aktif.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian yang serupa agar memperhatikan kondisi, karakteristik dan kemampuan peserta didik sebagai subjek penelitian sehingga dapat melakukan persiapan sebagai mungkin dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir, H. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP Semarang.
- Hujair, A. S. (2013). *Media Pembelajaran INteraktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Nasehudin, T. S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sadiman, A., & Dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2013). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful, B., & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haliza, S. N., Suad, S., & Ermawati, D. (2024). Keefektifan penggunaan media *Truth or Dare* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Handayani*, 14 Juli 2024.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soimbala, H. V., dkk. (2024). Analisis penerapan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 13 Juli 2024.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh media permainan *Truth or Dare (ToD)* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. (Artikel Penelitian, 27 November 2019).
- Arif, N. R., Sukmawati, S., & Ernawati, E. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran Matematika kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar. *Jurnal Guruku*, 18 April 2024.
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023). Pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 30 November 2023.

- Oci, M. (n.d.). *Kreativitas belajar*. [Book chapter]. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-818630-5.14031-x>
- Gavvu. (2023, January 1). *Creativity and learning*. [Book chapter]. <https://doi.org/10.1891/1945-8959.15.1.6>
- Beghetto, R. A. (2016, February 1). Creative learning: A fresh look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15(1), 6–23. <https://doi.org/10.1891/1945-8959.15.1.6>
- Anggraini, R., Sofiarini, A., & Adha, I. (2021, September 24). Penerapan media pembelajaran bianglala pada pembelajaran Matematika kelas III SD Negeri 4 Srikaton. *Linggau Journal Science Education*.
- Tehayanti, F., Tampubolon, B., & Rosnita. (2015, April 27). Pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III.

## Lampiran RPP

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 066052 Medan Denai

Kelas / Semester : 3 / 1

Tema : Benda di Sekitarku (Tema 3)

Sub Tema : Aneka Benda di Sekitarku (Sub Tema 1)

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks berjudul Aneka Benda-benda di Sekitar Kita, siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks.
2. Dengan membaca tentang sifat fisik benda, siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan sifat fisiknya.
3. Dengan melengkapi tabel, siswa dapat menuliskan pokok informasi dengan tepat.
4. Dengan memerhatikan pengarahannya guru, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan panjang baku yang sering digunakan.
5. Dengan menirukan tepukan guru, siswa dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana.

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ( <b>Orientasi</b> ) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi	15 Menit

	<p>yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</p> <p>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</p>	
<b>(Sintak Model Discovery Learning)</b>		
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca wacana yang ada di Buku Siswa.</li> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dari wacana yang dipakai.</li> <li>• Setelah membaca siswa mengerjakan latihan di Buku Siswa yaitu, memilih mana yang benda dan mana yang bukan benda berdasarkan wacana yang telah dibaca (tentang cahaya dan suara). (<i><b>Critical Thinking and Problem Solving</b></i>)</li> <li>• Siswa dapat mengelompokkan berdasarkan warna, ukuran, bentuk atau lainnya. Misalkan, untuk warna, siswa mengelompokkan benda yang berwarna putih, atau berdasarkan bentuk, mengelompokkan jadi satu benda yang bentuknya persegi.</li> <li>• Kegiatan dilanjutkan dengan siswa memerhatikan panjang benda yang diambil, dan mengurutkan benda mulai dari yang paling pendek ke benda yang paling panjang (alternatif kegiatan bisa juga siswa diminta untuk berbaris berdasarkan tinggi badan mulai dari yang paling pendek ke yang paling tinggi).</li> <li>• Siswa diminta untuk mengobservasi mana yang paling tinggi dan paling pendek.</li> <li>• Siswa diperkenalkan dengan satuan yang biasa digunakan untuk mengukur sehari-hari, seperti m, cm, km.</li> </ul>	140 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan cara pengukuran dengan menggunakan penggaris sederhana.</li> <li>• Siswa mengerjakan latihan di Buku Siswa. <b>(Mandiri)</b></li> <li>• Setelah siswa memahami tentang tepukan pola irama. Siswa diperkenalkan lagu yang berjudul “Teka-Teki”.</li> </ul> <p>Siswa berlatih bersama-sama sesuai dengan guru. Untuk bait selanjutnya siswa dapat memvariasikan tepukan.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p><b>Guru</b> : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	15 Menit
<b>Refleksi dan Konfirmasi</b>		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
<b>ASSESSMENT (Penilaian)</b>		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Medan, Januari 2026

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

Rosmawati, S.Pd.,M.Pd.Nur Fadila Hafni, S.Pd.

Nip :

Nip :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**EKSPERIMEN**

Satuan pendidikan	: SDN 066052 Medan Denai
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pengukuran Panjang
Kelas/ Semester	: III/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian Kuantitatif dengan desain:

Pre-Experimental Design (One Group Pretest-Posttest Design)

Desain :

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan :

$O_1$  = Pretest (tes awal)

X = Perlakuan (media kartu Truth or Dare)

$O_2$  = Posttest (tes akhir)

### **B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Truth or Dare, siswa diharapkan mampu:

- Memahami konsep satuan panjang (cm dan m).
- Mengukur panjang benda dengan benar.
- Menyelesaikan soal pengukuran panjang.
- Menunjukkan peningkatan kreativitas belajar.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel Bebas (X) : Media kartu Truth or Dare

Variabel Terikat (Y) : Kreativitas belajar siswa

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Kegiatan Pretest (O<sub>1</sub> )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran (salam, doa).</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa akan dilakukan tes awal.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal pretest (individu).</li> <li>• Guru mengumpulkan hasil pretest.</li> </ul> <p>Tujuan: Mengetahui kemampuan awal dan kreativitas siswa sebelum perlakuan.</p> <p><b>Kegiatan Inti (Perlakuan / Treatment - X)</b></p> <p>a. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan apersepsi tentang pengukuran panjang.</li> <li>• Guru menjelaskan aturan permainan Truth or Dare.</li> </ul>	35 Menit
Kegiatan Inti	<p><b>Kegiatan Inti (Discovery Learning + Eksperimen)</b></p> <p><b>1. Stimulation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan konsep satuan panjang.</li> <li>• Guru mendemonstrasikan cara mengukur.</li> </ul> <p><b>2. Problem Statement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi dalam kelompok kecil.</li> <li>• Guru memberikan kartu Truth or Dare.</li> </ul>	70 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>3. Data Collection (Eksperimen Permainan)</b> Siswa memainkan kartu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Truth (Pertanyaan konsep):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Apa itu cm dan m?</li> <li>○ Berapa cm dalam 1 meter?</li> </ul> </li> <li>• <b>Dare (Tantangan kreatif):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ukur panjang meja!</li> <li>○ Buat soal sendiri!</li> <li>○ Bandingkan panjang benda!</li> </ul> </li> </ul> <p><b>4. Data Processing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi dan mencatat hasil.</li> </ul> <p><b>5. Verification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi kelompok.</li> <li>• Guru memberikan umpan balik.</li> </ul> <p><b>6. Generalization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan materi bersama guru.</li> </ul> <p><b>Fokus Eksperimen:</b> Mengamati peningkatan kreativitas melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan</li> <li>• Ide baru</li> <li>• Cara menyelesaikan masalah</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<b>Kegiatan Posttest (O<sub>2</sub>) – 35 Menit</b>	<b>35 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan soal posttest.</li> <li>• Siswa mengerjakan secara individu.</li> <li>• Guru mengumpulkan hasil.</li> </ul> <p>✦ Tujuan:</p> <p>Mengetahui peningkatan hasil belajar dan kreativitas setelah perlakuan.</p>	

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Tes (Pretest & Posttest)

Bentuk : Pilihan ganda & uraian

Materi : Pengukuran panjang

### 2. Lembar Observasi Kreativitas

Indikator : Kelancaran berpikir, keaslian ide, keaktifan, keberanian

## F. Teknik Pengumpulan Data

- Tes (pretest & posttest)
- Observasi
- Dokumentasi

## G. Teknik Analisis Data

- Menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest
- Menghitung peningkatan (gain score)
- Uji hipotesis (uji t)

## H. Penilaian

- Pengetahuan : Hasil tes
- Keterampilan : Praktik pengukuran
- Sikap : Keaktifan dan kerjasama

## I. Refleksi

- Evaluasi keterlaksanaan eksperimen
- Kendala penggunaan media
- Perbaikan pembelajaran

Kepala Sekolah

Rosmawati, S.Pd.,M.Pd  
Nip :


Medan, Februari 2025

Guru Kelas 3

Nur Fadila Hafni S.Pd  
Nip :

**K1**

FORM K 1





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

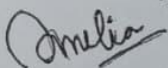
Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Amelia Rizal Matondang  
 N P M : 1902090138  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 139 IPK = 3,63

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai	
	Pengaruh Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai	
	Penanaman Sikap Sosial Kepada Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai	


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Maret 2025  
 Hormat Pemohon,  
  
 Amelia Rizal Matondang

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

K2

FORM K 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelia Rizal Matondang  
 NPM : 1902090138  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

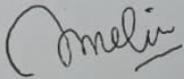
**"Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai"**

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

**Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit**


Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Maret 2025  
 Hormat Pemohon,



Amelia Rizal Matondang

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2004/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

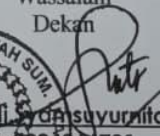
Nama : **Amelia Rizal Matondang**  
 N P M : **1902090138**  
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
 Judul : **Pengaruh Media Truth or Dare terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 066052 Medan Denai**


Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **29 Agustus 2026**

Medan, 06 Rabi'ul Awwal 1447 H  
 29 Agustus 2025 M


Wassalam  
 Dekan  
  
**Dr. Hj. Ansyurmita, M.Pd**  
 NIDN. 0004066701







Dibuat rangkap 4 (lima) :


1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**




## Surat Keterangan Seminar Proposal



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terampil

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---



**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

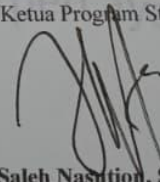
Nama	: Amelia Rizal Matondang
NPM	: 1902090138
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Kartu <i>Truth or Dare</i> terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 26 Bulan November Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.


Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**

## Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama	: Amelia Rizal Matondang
NPM	: 1902090138
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Kartu <i>Truth or Dare</i> terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Dengan hasil seminar sebagai berikut:



Hasil Seminar Proposal

Disetujui

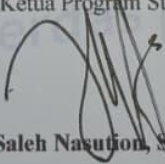
Disetujui dengan adanya perbaikan

Ditolak

Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.</p>
--	--

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Amelia Rizal Matondang  
 NPM : 1902090138  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai  
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan modul di sesuaikan dengan sekolah.
2.	Perbaikan Metode Penelitian
3.	Perbaikan kisi-kisi pre test dan post test.

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui


Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

## Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

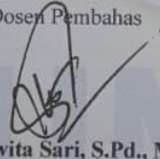
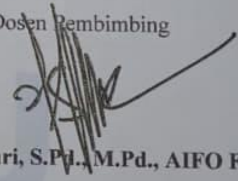
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

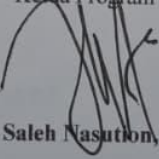
Nama : Amelia Rizal Matondang  
 NPM : 1902090138  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Pada hari Rabu, Tanggal 26 Bulan November Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
--	--

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi  
  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki modul disesuaikan dengan Sekolah.
2.	Perbaiki Metode Penelitian.
3.	Perbaiki krsi - krsi pretest - post test.

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

**Surat Izin Riset**


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK/KIPPT/XXI/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 344/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Sya'ban 1447 H  
 31 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Negeri 066052 Medan Denai**  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Amelia Rizal Matondang**  
 N P M : 1902090138  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media Kartu Truth or Dare terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 066052 Medan Denai**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum


  
 Dekan  
**Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.**  
 NIDN.0004066701

\*\*Penting!!\*\*






**Surat Balasan Sekolah**



PEMERINTAH DAERAH SUMATERA UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
**UPT SD NEGERI 066052 MEDAN DENAI**  
Alamat : Jl. Cucak Rawa I P. Mandala, Telp. 081361183736  
Email : [sdn066052baru@gmail.com](mailto:sdn066052baru@gmail.com)  
**KOTA MEDAN**

Medan, 09 Februari 2026

Nomor : 422/09/SD52/11/2026  
Lampiran : -  
Hal : Pemberian Izin Riset

Kepada Yth ,

Bapak /Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

di Tempat

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : 344/11.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 31 januari 2025 tentang permohonan izin penelitian :

Nama : Amelia Rizal Matondang  
NPM : 1902090138  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap *Kreatifitas Belajar* Peserta Didik Pada Mata *Pelajaran Matematika* Kelas 3 SDN 066052 Medan Denai

Demikian surat ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah



**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIFITAS PESERTA  
DIDIK**

Petunjuk :

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda *ceklis* pada kolom yang tersedia, berikut makna validasi :
  - 5 Sangat Baik**
  - 4 Baik**
  - 3 Cukup Baik**
  - 2 Kurang Baik**
  - 1 Tidak Baik**
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - a. dapat digunakan tanpa revisi
  - b. dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - c. Dpat digunakan dengan revisi sedang
  - d. dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - e. Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1	Format observasi : - Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilain					
2	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah di ukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berkomunikasi peserta didik d. Penulisan mengikuti EYD					

**Penilaian Secara Umum**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi					

Medan, Januari 2026

Validator

Ismail Saleh Nasution M.Pd

## LEMBAR OBSERVASI

Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 066052 Medan Denai

Menggunakan Media Kartu *Truth or Dare*

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Penilaian di tunjukkan pada peserta didik yang telah di tentukan
2. Berilah tanda *Ceklis* pada kolom sesuai dengan indicator penelitian dengan kriteria peserta didik yang ingin di observasi

No.	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keterbukaan terhadap ide	1. Rasa ingin tahu yang besar					
		2. Tertarik terhadap tugas- tugas yang dirasakan sebagai tantangan					
		3. Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru					
2.	Berani mengambil resiko	1. Bertanya tanpa diminta					
		2. Berani memberikan kritik atau memberi masukan kepada yang lain					
		3. Tidak mudah putus asa					
3.	Respon terhadap pandangan baru	1. Bersikap responsive terhadap apa yang dikatakan guru maupun orang lain					
		2. Dapat menghargai dirinya maupun orang lain					
		3. Mempunyai rasa humor					
4.	Inkubasi	1. Mengerjakan kesimpulan dan tugas					
Jumlah							
Kriteria							

Keterangan :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

$$N = \text{Skor yang di peroleh} : \text{Skore Ideal} \times 100$$

Berdasarkan persentase yang di peroleh, dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria

Kategori penilaian kreativitas peserta didik

Persentase%	Kriteria Penilaian
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
00-21	Tidak Kreatif

## Dokumentasi







## 1775884148961\_SKRIPSI AMELIA 1902090138 TURNITIN.pdf

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	368 words — 2%
2	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet	191 words — 1%
3	<a href="https://files1.simpkb.id">files1.simpkb.id</a> Internet	165 words — 1%
4	<a href="http://www.1800agent4u.com">www.1800agent4u.com</a> Internet	104 words — 1%
5	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet	83 words — 1%
6	<a href="https://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet	64 words — < 1%
7	<a href="https://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet	63 words — < 1%
8	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	63 words — < 1%
9	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet	59 words — < 1%
10	<a href="https://repository.upstegal.ac.id">repository.upstegal.ac.id</a> Internet	56 words — < 1%

**Turnitin**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. IDENTITAS

Nama Lengkap : Amelia Rizal Matondang  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan/28 September 2001  
Alamat : Jalan Kenari Raya 3 No.109 P. Mandala  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan

### B. ORANG TUA

Nama Ayah : Dafrizal Matondang  
Nama Ibu : Umi Kalsum  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Alamat : Jalan Kenari Raya 3 No. 109 P. Mandala

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri 066666 Medan Denai
2. SMP Negeri 13 Medan
3. SMA Negeri 1 Kualuh Selatan
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara