

PENGARUH MEDIA PERMAIANAN *TRUTH OR DARE*
(TOD) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2023/2024

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan (1); Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024. (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024. Masalah yang dialami sekolah yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Sampel siswa kelas IV-A (kontrol) sebanyak 31 orang, kelas IV-B (eksperimen) sebanyak 31 orang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan instrumen penelitian adalah tes essay sebanyak 5 soal. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata pada kelas eksperimen 70,32 di kelas kontrol siswa mendapatkan nilai rata-rata 50,80. Table frekuensi nilai tes akhir pada kelas eksperimen dan kontrol di distribusikan dalam table frekuensi absolute dan frekuensi relatif kemudian digambarkan ke dalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) di kelas Eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $F_{hitung} = 28,93712375 > t_{tabel} = 5,99146$ dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a di tolak H_0 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD), Matematika.

**NFLUENCE OF *TRUTH OR DARE* (TOD) GAME
MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING
CLASS STUDENTS IV SD NEGERI
064023 KEMENANGAN TANI
T.P 2023/2024**

ABSTRACT

*The purpose of this research was (1): To determine the learning outcomes of students who used the Truth Or Dare Game Media on the Learning Outcomes of Class IV Students at SD Negeri 064023 Selamat Tani T.A 2023/2024. (2) To find out the learning outcomes of students who do not use the Truth Or Dare Game Media on the Learning Results of Class IV Students at SD Negeri 064023 Selamat Tani T.A 2023/2024. (3) To find out the significant influence of the Truth Or Dare Game Media on Class Student Learning Results IV SD Negeri 064023 Tani Victory T.A 2023/2024. The problem experienced by the school is the low student learning outcomes in mathematics subjects with spatial materials. The sample of class IV-A (control) students was 31 people, class IV-B (experiment) was 31 people. This type of research is quantitative with the research instrument being an essay test with 5 questions. Based on the calculation results, the average in the experimental class was 70.32, in the control class students got an average score of 50.80. The frequency table of final test scores in the experimental and control classes is distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in the form of a histogram to determine student learning outcomes after learning using the Truth Or Dare (TOD) game in the Experimental and Control classes. Based on the results of the *t* test which were obtained? mathematics in class IV at SD Negeri 064023 Ministry of Agriculture T.P 2023/2024.*

Keywords: Learning Outcomes, Truth Or Dare (TOD) Game Media, Mathematics