

## Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Permainan Truth or Dare Berbasis *Problem Based Learning*

### *Level of Student Satisfaction with the Truth or Dare Game in Problem-Based Learning*

Hesty Ratnasari<sup>1</sup>, Iesyah Rodliyah<sup>2</sup>  
[hestyratnasarii@gmail.com](mailto:hestyratnasarii@gmail.com)

Universitas Hasyim Asy'ari

#### Abstrak

Media pembelajaran yang kurang menarik dapat memicu respon buruk yang diberikan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu media belajar yang menarik untuk siswa adalah melalui permainan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat kepuasan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *truth or dare* berbasis *problem based learning*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket yang berisi pernyataan tertutup dan mencakup 3 indikator dengan menggunakan skala likert. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Sumobito dengan subjek penelitian kelas VII-C tahun pelajaran 2023/2024. Adapun hasil yang diperoleh adalah pada indikator kognitif menghasilkan nilai persentase 79% (sangat kuat), afektif 79% (sangat kuat), dan konatif 81% (sangat kuat). Persentase nilai respon secara keseluruhan adalah 80% dengan kategori sangat kuat.

**Kata kunci:** *Truth or Dare*, *Problem Based Learning (PBL)*, Tingkat Kepuasan

#### Abstract

*Learning media that is less interesting can trigger bad responses given by students during learning. One of the interesting learning media for students is through games. This research uses descriptive quantitative methods to describe the level of student satisfaction after participating in learning using problem-based learning-based truth or dare games. The data collection technique in this research is in the form of a questionnaire containing closed statements and includes 3 indicators using a Likert scale. This research was carried out at SMPN 2 Sumobito with research subjects in class VII-C even semester of 2023/2024. The results obtained were that the cognitive indicators produced a percentage value of 79% (very strong), affective 79% (very strong), and conative 81% (very strong). The overall response value percentage is 80% in the very strong category.*

**Keywords:** *Truth or Dare*, *Problem-Based Learning (PBL)*, *Level of Satisfaction*

#### PENDAHULUAN

Matematika merupakan pembelajaran yang seringkali dianggap tidak menyenangkan oleh siswa (Ayu, 2017). Mempelajari matematika menjadi tantangan tersendiri untuk siswa, terlebih lagi bagi guru yang mengajarkannya, baik mulai jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dan sesuai dengan bidangnya. Selain, itu, mereka juga dituntut untuk mampu

menyampaikan materi sekreatif mungkin agar dapat diterima oleh siswa (Sopian, 2016). Dalam proses penyampaian materi terdapat berbagai macam teknik yang digunakan oleh guru, teknik-teknik penyampaian materi ini lah yang disebut sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rancangan pedoman bagi guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran (Fajriah & Sari, 2016). Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan gambaran secara sistematis (Kurniasih dkk., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti terkait proses pembelajaran matematika di SMPN 2 Sumobito, peneliti menyimpulkan bahwasannya siswa kurang fokus ketika guru memaparkan materi yang berdampak pada suasana kelas yang tidak kondusif karena beberapa siswa sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika, sehingga secara tidak langsung juga akan berpengaruh pada kemampuan pemahaman siswa terkait konsep matematika. Apabila kemampuan pemahamannya berkurang maka hasil belajarnya pun belum bisa optimal, ini dapat dilihat pada nilai Ujian Tengah Semester dimana rata-rata nilai yang diperoleh adalah 77 dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Selain itu, guru matematika di SMPN 2 Sumobito juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan apabila dihadapkan pada soal yang berbentuk cerita. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran berbasis masalah sehari-hari yang sering disebut model *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dimana *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Eismawati dkk., 2019; Rusdiyanto & Mahmuda, 2019), keaktifan siswa (Widana & Diartiani, 2021), motivasi dan *self-efficacy* (Herzamzam, 2021), kemampuan berpikir kritis (Putri & Fauzan, 2019), kemampuan pemecahan masalah (Siagian dkk., 2019), kemandirian belajar serta kemampuan berpikir kreatif (Budiyanto & Rohaeti, 2014). Menurut Isrok'atun & Rosmala (2021), *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang diawali dengan memberikan masalah kepada siswa dimana masalah tersebut erat kaitannya dengan dunia nyata. Selain itu, *Problem Based Learning* juga memang dirancang untuk mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Irawati, 2018).

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, adanya metode yang sesuai sehingga mampu memberikan kesan kepada siswa juga bisa

mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Oktaviani dkk. (2019), permainan atau *games* dapat menjadi metode belajar yang menyenangkan serta menarik minat siswa. Hal yang sama juga berlaku pada penerapan *Games Truth or Dare* dalam pembelajaran. *Truth or Dare* merupakan sebuah permainan berkelompok dengan menggunakan kartu yang bertuliskan *Truth* atau kebenaran serta *Dare* atau tantangan. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan dengan jawaban iya atau tidak, bisa juga benar atau salah (Sitohang dkk., 2023). Sedangkan pada kartu *Dare* akan berisi pertanyaan yang meminta siswa untuk menjelaskan atau menjabarkan sesuatu (Sawaludin dkk., 2023).

Melalui media permainan yang menarik serta model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Rahmi & Yogica, 2021). Permainan yang dimaksud disini adalah *Truth or Dare* dengan model pembelajaran berupa *Problem Based Learning*. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hardianti dkk. (2022), memperoleh hasil dimana nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari pemberian media permainan *Truth or Dare* pada model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 10 Pinrang untuk materi termokimia. Hal yang sama juga dilakukan oleh Izzah dkk. (2023) pada penelitiannya yang menggunakan permainan *truth or dare* pada model *problem based learning* secara daring untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan data bahwasannya ditemukan pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi. Selain itu, di tahun 2023, Sagala dkk. melalui penelitian tersebut dinyatakan bahwasannya media yang digunakan terbukti valid dan cukup efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Namun, dari ketiga penelitian yang dilakukan, belum ada penjelasan terkait bagaimana tingkat kepuasan yang dirasakan oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis tingkat kepuasan siswa setelah melaksanakan pembelajaran *Games Truth or Dare* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Sumobito dengan subjek penelitian kelas VII C. Adapun hasil yang peneliti harapkan melalui penelitian ini adalah agar dapat menjadi bahan pertimbangan serta masukan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kepuasan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan *games truth or dare* yang berbasis model *prolem based learning*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Sumobito semester genap tahun 2023/2024 dengan sampel penelitian kelas VII C. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel melalui pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Adapun pertimbangan yang dilakukan dikarenakan tidak semua kelas telah melaksanakan pembelajaran *games truth or dare* yang berbasis *problem based learning*. Sehingga pengambilan data hanya dilaksanakan pada kelas yang sudah menerima pembelajaran tersebut yakni kelas VII C.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik angket dengan instrumen berupa lembar angket respon siswa. Lembar angket tersebut terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup 3 indikator yaitu kognitif, afektif, dan konatif dengan jenis angket tertutup. Pernyataan yang diberikan dibagi menjadi 2 yakni positif dan negatif, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kisi-kisi angket respon siswa seperti dibawah ini:

**Tabel 1. Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

Indikator	Nomor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Kognitif	3, 6, 8, 10, dan 11	5 dan 7
Afektif	1, 13, dan 15	2 dan 14
Konatif	12	4

Menurut Siregar (2015) teknik pengolahan data dapat dilakukan dengan menghitung skor pada setiap pernyataan, baik itu pernyataan negatif ataupun positif yakni dengan menggunakan skala likert sebagai berikut:

**Tabel 2. Skor Penilaian Skala Likert**

Kategori Jawaban Siswa	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

Setelah data terkumpul dan menghitung skor perolehan pada setiap pernyataan sesuai dengan ketentuan yang ada, pada tahap selanjutnya adalah menghitung persentase nilai dari setiap pernyataan. Adapun rumusnya:

$$\%NRS = \frac{\sum_{i=1}^n NRS}{NRS \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\%NRS$  = Persentase Nilai Respon Siswa

$\sum_{i=1}^n NRS$  = Total Nilai Respon Siswa (NRS) pada setiap pernyataan

$NRS maks = n \times 4$ , dengan  $n$  adalah banyaknya seluruh siswa

Pada tahap terakhir yaitu menginterpretasikan persentase nilai respon siswa dengan beberapa kategori yang kemudian hasilnya disajikan secara deskriptif.

Tabel 3. Kategori Respon Siswa

%NRS	Kategori
$0\% \leq \%NRS < 25\%$	Sangat lemah
$25\% \leq \%NRS < 50\%$	Lemah
$50\% \leq \%NRS < 75\%$	Kuat
$75\% \leq \%NRS \leq 100\%$	Sangat Kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditunjukkan oleh munculnya perasaan senang atau emosi positif di dalam diri siswa (Andriani dkk., 2021). Melalui penelitian ini, dalam menentukan tingkat kepuasan siswa digunakan lembar angket respon yang dibagikan setelah pembelajaran selesai. Menurut (Widoyoko, 2018), respon merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dengan memberikan tanggapan mengenai sesuatu. Perilaku atau sikap siswa ini mempunyai dampak yang cukup terhadap kemampuan belajar siswa selama pembelajaran (Choiroh dkk., 2022). Berdasarkan angket respon siswa yang disebarakan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *games truth or dare* berbasis model *problem based learning* diperoleh hasil seperti di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah	No	Nama Siswa	Jumlah
1.	Adelia Permatasari	42	17.	M. Ikhsan Asnawi	38
2.	Ahmat Agus	54	18.	M. Naufal Azka	42
3.	Aisah Fitri	45	19.	M. Raditya Teguh	46
4.	Alfino Julio	50	20.	M. Zafa Rizky	43
5.	Aprilia Lailatul	50	21.	Nadhifah R	57
6.	Aurel Nur	50	22.	Nafa Adelia	54
7.	Dicky Setiawan	44	23.	Novita Nur	55
8.	Dirga Gustav	41	24.	Putri Natasa Auliya	49
9.	Fadhil Affandi	56	25.	Rasya Rausan	48
10.	Fathimatul 'Izza	45	26.	Renes Dwi	44
11.	Hino Payoda	48	27.	Rheta Felly	47
12.	Laili Nirwana	45	28.	Riska Widianti	48
13.	M. Yusuf Maulana	53	29.	Ronald Bakti	51
14.	M. Dendra Bagus	41	30.	Sabrina Hemala	51
15.	M. Rizky Aditya	53	31.	Widya Nilam	55
16.	M. Arif Hidayat	42	32.	Yakarim	33

Setelah dilakukan perhitungan mengenai jumlah nilai respon pada setiap siswa seperti yang kita ketahui pada tabel diatas, didapatkan hasil bahwasannya nilai tertinggi jumlah respon siswa adalah 57 dan nilai terendah adalah 33. Apabila dilihat secara sekilas, ini merupakan perolehan nilai yang cukup baik, namun tetap diperlukan analisis lebih lanjut yakni dengan menggunakan rumus persentase yang kemudian dilakukan pengambilan kriteria berdasarkan pedoman penilaian yang sudah ada. Hasil analisis pada masing-masing pernyataan dapat dilihat ada tabel di bawah ini:

**Tabel 5. Analisis Hasil Respon Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Kognitif	Bahasa yang digunakan dalam kartu <i>truth or dare</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahami	82%	Sangat Kuat
	Terdapat beberapa kata di dalam kartu <i>truth or dare</i> yang membuat saya bingung	65%	Kuat
	Informasi di dalam kartu <i>truth or dare</i> mudah dipahami	83%	Sangat Kuat
	Aturan permainan dalam <i>truth or dare</i> tidak jelas, sehingga menyulitkan saya ketika mengikutinya	80%	Sangat Kuat
	Gambar/foto di dalam kartu <i>truth or dare</i> tidak sesuai dengan isi materi sehingga menyulitkan pemahaman saya	77%	Sangat Kuat
	Ukuran kartu <i>truth or dare</i> tidak tepat sehingga saya sulit memahaminya	74%	Kuat
	Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi sudah tepat sehingga memudahkan saya dalam membaca kartu <i>truth or dare</i>	83%	Sangat Kuat
	Pemilihan warna kertas pada kartu <i>truth or dare</i> sudah tepat sehingga mempermudah saya membacanya	86%	Sangat Kuat
Afektif	Pembelajaran melalui permainan <i>truth or dare</i> terasa lebih menyenangkan	89%	Sangat Kuat
	Permainan <i>truth or dare</i> membuat saya menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	76%	Sangat Kuat
	Permasalahan dalam kartu <i>truth or dare</i> menarik untuk di selesaikan	84%	Sangat Kuat
	Kartu <i>truth or dare</i> menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf sehingga membuat saya kesulitan dalam membacanya	73%	Kuat
	Masalah yang dipaparkan pada kartu <i>truth or dare</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari	73%	Kuat
Konatif	Setelah saya selesai mengikuti permainan <i>truth or dare</i> saya sulit menguasai materi bangun datar segiempat	71%	Kuat
	Permainan <i>truth or dare</i> ini memotivasi saya untuk aktif berdiskusi dalam kelompok	91%	Sangat Kuat

Nilai persentase tertinggi dari tabel analisis hasil respon siswa terdapat pada pernyataan “Permainan *truth or dare* ini memotivasi saya untuk aktif berdiskusi dalam kelompok” dimana sebanyak 91 % siswa setuju dengan pernyataan tersebut, sehingga tergolong pada kategori sangat kuat. Data tersebut juga didukung melalui hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Para siswa terlihat bersemangat dan menjadi lebih aktif khususnya ketika sesi diskusi kelompok. Mereka tidak lagi segan untuk mengajukan pertanyaan apabila mengalami kebingungan ketika proses memecahkan masalah.

Sedangkan nilai persentase terendah ditemukan pada pernyataan “Terdapat beberapa kata di dalam kartu *truth or dare* yang membuat saya bingung” yaitu sebesar 65% dengan kategori kuat. Artinya sebanyak 65% siswa setuju bahwa dalam media tersebut masih ditemukan kata-kata yang membuat siswa bingung. Sehingga hal ini perlu dijadikan evaluasi khususnya bagi peneliti agar pemilihan kata yang dipakai bisa lebih disederhanakan lagi supaya tidak membuat siswa kebingungan dalam memahami maksud dari permasalahan tersebut. Adapun persentase dari masing-masing indikator secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Respon Siswa pada Setiap Indikator**

Indikator	Persentase	Kategori
Kognitif	79%	Sangat Kuat
Afektif	79%	Sangat Kuat
Konatif	81%	Sangat Kuat
Rata-rata	80%	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel tersebut pada masing-masing indikator memiliki kategori sangat kuat dengan rincian sebagai berikut:

1. Kognitif

Dalam indikator kognitif terdapat 8 pernyataan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun persentase yang diperoleh dari hasil angket respon siswa pada aspek kognitif adalah 79%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hardianti dkk. (2022) bahwasannya terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menerima pembelajaran games *truth or dare* yang berbasis *problem based learning*.

2. Afektif

Dalam indikator afektif terdapat 5 pernyataan yang bertujuan untuk mengukur ketertarikan siswa atau perasaan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung. Adapun persentase yang diperoleh dari hasil respon siswa pada aspek afektif adalah 79%. Hal ini didukung oleh

pendapat Hasan dkk. (2021) bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik, fokus, dan termotivasi terhadap materi ajar

### 3. Konatif

Dalam indikator konatif terdapat 2 pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau perilaku siswa akibat stimulus yang diberikan yakni berupa pembelajaran tersebut. Adapun persentase yang diperoleh dari hasil respon siswa pada aspek konatif adalah 81%. Hal ini terlihat ketika proses diskusi berlangsung, dimana siswa menjadi aktif terlibat dan tidak lagi malu untuk bertanya. Selain itu, pernyataan ini juga didukung oleh Puspitasari & Widiyanto (2016) , mereka menjelaskan bahwa ketika semakin banyak informasi yang dimiliki siswa maka akan semakin banyak pula pertanyaan yang muncul.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Tingkat kepuasan siswa setelah menerima pembelajaran games *truth or dare* berbasis *problem based learning* pada materi bangun datar yang diukur melalui angket respon siswa memperoleh hasil persentase yakni 80% dengan kriteria sangat kuat. Hasil ini menunjukkan bahwasannya siswa memiliki respon yang positif setelah dilaksanakannya pembelajaran tersebut. Selain itu, hal tersebut juga ditunjukkan dengan keaktifan mereka selama proses diskusi.

Berdasarkan pemaparan mengenai persentase siswa pada setiap pernyataan, ditemukan beberapa evaluasi oleh peneliti. Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan sehingga bisa dijadikan perbaikan untuk kedepan, diantaranya yaitu: penyederhanaan atau pemilihan kata yang digunakan dalam kartu *truth or dare* serta jenis font, ukuran font, dan ukuran kartu juga turut berperan pada tingkat kepuasan siswa ketika selesai pembelajaran dengan menggunakan games tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.830>
- Ayu, C. (2017). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *MENARA Ilmu*, 1(74), 1–6. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/70>
- Budiyanto, & Rohaeti, E. E. (2014). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Siswa SMA Melalui Pembelajaran

- Berbasis Masalah. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(2), 166–172.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/36176>
- Choiroh, S. S., Prastowo, S. H. B., & Nuraini, L. (2022). Identifikasi Respon Peserta Didik Terhadap E-LKPD Interaktif Fisika Berbantuan Live Worksheets Pokok Bahasan Pengukuran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(04), 144–150.  
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/34891>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–78.  
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>
- Fajriah, N., & Sari, D. (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi SPLDV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Paie-Share di Kelas VIII SMP. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68–75.  
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/2291/2009>
- Hardianti, Anwar, M., & Syahrir, M. (2022). Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 3(2), 38–47. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/ChemEdu/index>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herzamzam, D. A. (2021). Peningkatkan Motivasi dan Self Efficacy Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2133–2144.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1177>
- Irawati, T. N. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Axioma*, 3(1), 51–59.  
<https://ejournal.uij.ac.id/index.php/AXI/article/view/309/295>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.  
[https://books.google.co.id/books/about/Model\\_Model\\_Pembelajaran\\_Matematika.html?hl=id&id=5xwmEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Model_Model_Pembelajaran_Matematika.html?hl=id&id=5xwmEAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Izzah, N., Muharram, & Auliah, A. (2023). 2.2.3 Pengaruh Permainan Truth or Dare pada Model Pembelajaran Problem Based Learning secara

- Daring terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Larutan Penyangga). *Jurnal Chemica*, 24(1), 108–118.
- Kurniasih, E., Abidin, Z., & Wibowo, S. (2022). *Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal* (R. Hartono, Ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Oktaviani, T., Dewi, E. R. S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/17409>
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang Dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPN 1 Kartoharjo. *Jurnal Florea*, 3(1), 39–45. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/view/786>
- Putri, S. A., & Fauzan, A. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika Hal*, 8(2), 90–96.  
<https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/view/6230>
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399–405.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Rusdiyanto, & Mahmuda, M. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Axioma*, 4(2), 112–119.
- Sagala, A. F. H., Mariani, & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1571–1581.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2336>
- Sawaludin, R. W., Hidayat, W., & Sari, R. O. (2023). Uji Kelayakan Media Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa. *FOKUS*, 6(5), 372–379.  
<https://doi.org/10.22460/fokusv6i5.14540>
- Siagian, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of Learning Materials Oriented on Problem-Based Learning Model to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Metacognition

- Ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331–340. <https://doi.org/10.29333/iejme/5717>
- Siregar, S. (2015). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. PT Kharisma Putri.
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(10), 4530–4537. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/1717>
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–96. <https://media.neliti.com/media/publications/434154-none-2ee35493.pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widana, W., & Diartiani, P. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10(1), 88–98. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4657740>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Belajar.