



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8136-8155

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta

Ayudhia Nur Luthfia<sup>1✉</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

Email : [ayudhiafia13@gmail.com](mailto:ayudhiafia13@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *truth or dare* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 236 Jakarta. Penelitian ini dilakukan terhitung pada bulan Januari hingga bulan Mei 2025 pada Semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dari bulan Januari hingga Mei 2025 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain penelitian *Non-equalivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 70 siswa, yang terbagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (VIII-E) dan kelas kontrol (VIII-D), masing-masing berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *truth or dare* terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,34 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 73,80. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*, dan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbasis *truth or dare* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 236 Jakarta.

Kata Kunci: *Ilmu Pengetahuan Sosial, Model Pembelajaran Gamifikasi, Truth or Dare,*

## Abstract

This study aims to determine the effect of implementing a gamification learning model assisted by Truth or Dare on the social studies learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 236 Jakarta. The research was conducted from January to May 2025, during the even semester of the 2024/2025 academic year. The approach used is quantitative, employing a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 70 students, divided into two groups: the experimental class (VIII-E) and the control class (VIII-D), with 35 students in each group. The research instrument used was a multiple-choice test administered both before the treatment (pretest) and after the treatment (posttest). The results of the study indicate a significant effect of the gamification learning model assisted by Truth or Dare on students' social studies learning outcomes. This is evidenced by the average posttest score of the experimental class (85.34), which was higher than that of the control class (73.80). Hypothesis testing was carried out using the Independent Sample T-Test, which yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that the gamification learning model based on Truth or Dare has a significant impact on improving the social studies learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 236 Jakarta.

*Keywords: Gamification Learning Model, Truth or Dare, Social Studies*

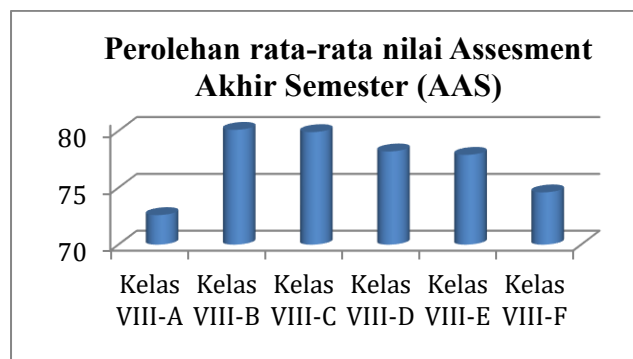
## PENDAHULUAN

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran ini diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Banyaknya sub-ilmu yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPS membuat materi yang diajarkan kepada siswa menjadi cukup luas. Guru sering kali menyampaikan materi ini hanya dalam bentuk konsep dan teori karena merasa kesulitan menyajikan materi secara menarik, yang membuat pembelajaran terkesan membosankan, dan sulit dipahami.

Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang sering terjadi adalah siswa hanya menghafal materi namun esensi tujuan dari materi IPS tersebut masih kurang dipahami siswa. Padahal jika materi IPS dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan melihat keterkaitan dalam kehidupan nyata siswa dalam bermasyarakat. Siswa tidak hanya perlu memahami isi materi, tetapi juga harus mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, pada materi konflik dan integrasi sosial yang terdapat dalam buku pelajaran IPS kelas VIII, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui pengertian konflik atau integrasi, tetapi juga memahami bagaimana proses konflik dan integrasi tersebut terjadi dalam kehidupan nyata mereka. Jika materi ini disampaikan dengan model pembelajaran yang menarik dan relevan maka materi ini dapat dikaitkan langsung dengan pengalaman atau situasi sehari-hari siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada jenjang kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta terkait pembelajaran IPS, terlihat bahwa siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS apabila hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Namun, ketika pembelajaran IPS dilaksanakan dengan model pembelajaran berbentuk permainan atau games, siswa terlihat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, berdasarkan wawancara sederhana dengan beberapa siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran IPS jenuh, , penuh dengan materi, dan sulit dipahami. Hal ini terjadi karena siswa cenderung lebih sering belajar melalui metode hafalan materi, merangkum buku dan ceramah. Selain itu berdasarkan hasil wawancara pra penelitian pada guru di SMP Negeri 236 Jakarta dikeluhkan beberapa kendala dalam menyusun model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Sehingga guru kesulitan untuk menemukan model dan media pembelajaran yang tepat untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tentunya, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata nilai Assessment Akhir Semester (AAS) VIII Semester Ganjil:



Berdasarkan histogram diatas, dapat dilihat bahwa masih terdapat kelas yang memiliki nilai rata-rata Assessment Akhir Semester (AAS) kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang telah ditetapkan sebesar 76, yaitu pada kelas VIII-A dengan nilai rata-rata 72,6 dan kelas VIII-F dengan nilai 74,6. Meskipun pada histogram terlihat bahwa terdapat dua kelas yang mencapai nilai rata-rata mendekati 80 yaitu kelas VIII-C dan VIII-B yang menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan kelas lainnya. Namun, empat kelas lainnya masih menunjukkan hasil yang belum maksimal. Maka peran guru saat ini tidak hanya sekedar pengajar, namun lebih sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, bagi siswa.

Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan relevan dengan siswa agar mereka dapat memahami materi-materi abstrak di dalam

pembelajaran IPS dengan baik, termotivasi untuk belajar, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini adalah model pembelajaran berbasis game atau yang sering dikenal dengan istilah model pembelajaran gamifikasi yaitu model pembelajaran yang memadukan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Bentuk penerapan gamifikasi yang menarik dan relevan dapat dilaksanakan dengan menggunakan media *Truth or Dare*. Media ini memadukan elemen permainan pada aplikasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran gamifikasi berbantuan dengan *Truth or Dare* dapat digunakan untuk menyajikan materi-materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah untuk dipraktikkan langsung oleh siswa di kelas, termasuk materi konflik dan integrasi sosial dalam pelajaran IPS.

Selain itu, aspek gamifikasi terlihat dari melalui media aplikasi yang digunakan dengan menambahkan elemen besaran poin yang berbeda untuk setiap pertanyaan atau tantangan yang dijalankan sehingga siswa merasa tertantang untuk mendapatkan jenis pilihan dengan poin tertinggi. Model pembelajaran gamifikasi melalui media *Truth or Dare* dengan mengaplikasikan materi ajar "Konflik dan integrasi sosial." ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kompetitif, dan terlibat secara langsung dengan materi pembelajaran.

Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti bentuk konflik, faktor terjadinya konflik sosial, cara mewujudkan integrasi di masyarakat serta membangun kecerdasan sosial emosional siswa. Dengan model pembelajaran dan media yang sangat familiar ini dikalangan siswa saat ini, diharapkan mampu menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Kajian Teori

### 1. Hakikat Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar

Dalam bukunya "Theories of Learning", Hilgard dan Bower mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana seseorang mengalami perubahan dalam cara berpikir, merasakan, atau bertindak sebagai akibat dari interaksi yang berulang dengan lingkungannya. Perubahan ini bersifat permanen dan tidak dapat dijelaskan oleh faktor-faktor sementara seperti kelelahan atau pengaruh obat-obatan. (Putri, et al, 2019)

Menurut Djamarah dalam buku Belajar dan Pembelajaran karya Wahid (2023) menjelaskan bahwa terdapat berbagai jenis aktivitas yang dapat dilakukan dalam proses belajar. Aktivitas-aktivitas tersebut mencakup:

- a. Mendengarkan.
- b. Memandang (Pengamatan visual).
- c. Meraba, membau dan mencicipi/mengecap.
- d. Menulis atau mencatat.
- e. Membaca.
- f. Membuat ikhtisar atau ringkasan.
- g. Mengamati tabel, diagram dan bagan.
- h. Menyusun paper atau kertas kerja.
- i. Mengingat.
- j. Berpikir.
- k. Latihan atau praktik.

Unsur-unsur diatas saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu terdapat komponen yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran meliputi:

- a) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Rancangan pembelajaran (kurikulum)
- c) Pendidik (guru)
- d) Peserta didik (siswa)
- e) Strategi dan metode pembelajaran.
- f) Konten atau bahan ajar (materi)
- g) Alat bantu belajar (media)
- h) Penilaian (evaluasi)

(Faizah & Kamal, 2024)

Hasil belajar adalah tujuan akhir dari proses belajar. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang mencakup keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Teori Bloom dalam Ihwan Mahmudi (2022) membagi hasil belajar menjadi tiga kategori utama: pikiran (kognitif), perasaan (afektif), dan tindakan (psikomotor). Ranah kognitif mencakup kemampuan seperti C1 mengingat informasi (pengetahuan), C2 memahami konsep (pemahaman), C3 menerapkan pengetahuan (aplikasi), C4 menganalisis informasi (analisis), C5 menyusun ide-ide baru (sintesis), dan C6 penilaian (evaluasi). Namun terdapat perubahan yang mendasar dari revisi taksonomi Bloom, yaitu

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom Domain Kognitif

	Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Bloom Baru
C1	(Pengetahuan)	(Mengingat)
C2	(Pemahaman)	(Memahami)
C3	(Aplikasi)	(Mengaplikasikan)
C4	(Analisis)	(Menganalisis)
C5	(Sintesis)	(Mengevaluasi)
C6	(Evaluasi)	(Mencipta)

2. Hakikat Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media *Truth or Dare*

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. (Arifin et al, 2024). Dari sisi guru, saat ini telah terjadi perkembangan berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas, seperti Problem Based Learning, Discovery Learning, Inquiry Learning, Project Based Learning, Cooperative Learning, Teaching Factory, Blended Learning, dan Gamification atau Game Based Learning. (Tellma Monna Tiwa, 2020)

Setiap model tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sementara itu, siswa juga perlu mengembangkan kemampuan yang disebut 4C, (Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Innovative). Sehingga guru dan siswa harus senantiasa dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. (Fajri, et al, 2020).

Secara lebih detail Kapp mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. (Srimuliyani, 2023)

Beberapa langkah yang dapat diambil untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran menurut teori Landers, R.N. & Landers, A.K. diantaranya sebagai berikut:

- a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran
- b. Identifikasi Aspek Permainan yang Relevan
- c. Rancang Sistem Poin atau Level
- d. Perancangan Permainan Pendidikan
- e. Berikan Tantangan dan Kompetisi

#### f. Gunakan Teknologi Digital

Selain model pembelajaran, media juga mempengaruhi hasil pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak diminati adalah game edukasi. Salah satu contohnya adalah permainan Truth or Dare. Permainan ini menggabungkan unsur kebenaran (truth) dan keberanian (dare) melalui penggunaan kartu-kartu berisi pertanyaan dan tantangan. Permainan truth or dare yang menggunakan aplikasi memiliki konsep yang serupa dengan permainan yang menggunakan kartu. Dalam permainan ini, ada seorang pemantik yang berperan sebagai pengatur jalannya permainan. Setiap pemain akan diberikan dua opsi, yaitu jujur (truth) atau tantangan (dare). Jika pemain memilih truth, mereka harus menjawab semua pertanyaan dengan jujur. Sementara itu, pemain yang memilih dare wajib menyelesaikan tantangan yang diberikan. Permainan ini berlangsung secara bergiliran hingga waktu yang telah ditetapkan habis. (Aswan, 2023)

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Yogica (2021), pembelajaran yang menggunakan permainan, seperti Truth or Dare, terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar. Pendekatan ini membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mudah diingat oleh siswa.

Untuk mempermudah permainan truth or dare dalam bentuk digital, dapat digunakan aplikasi khusus truth or dare – party game. Aplikasi ini tersedia untuk diunduh di Google Play Store.

#### 3. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki sifat yang dinamis, yang berarti selalu berubah mengikuti perkembangan yang terjadi di masyarakat. Ada beberapa perbedaan antara IPS sebagai bidang studi dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mempersiapkan warga negara yang memiliki keterampilan sosial, spiritual, moral, individual dan vokasional yang memadai sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 (Suastika, 2021).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 236 Jakarta yang berlokasi di Jalan PIK Penggilingan No.10, RT.06/RW.10, Penggilingan, Cakung, Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Januari hingga Mei 2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental yang merupakan salah satu pendekatan pada penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimental yang digunakan yaitu desain Quasi Experimental Design (Eksperimental Semu) dengan tujuan untuk menguji

pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbantuan media Truth or Dare terhadap hasil belajar siswa pada materi konflik dan integrasi sosial.

Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta. Kelas A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi berbasis media *Truth or Dare* dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan tidak model pembelajaran gamifikasi berbasis media *Truth or Dare* (model pembelajaran konvensional). Hal yang membedakan kedua kelas tersebut yaitu kelas kontrol tidak mendapat perlakuan, sedangkan pada kelas eksperimen mendapat perlakuan. Kelas eksperimen (Kelas VIII-E) akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran gamifikasi berbantuan media *Truth or Dare*, sedangkan kelas kontrol (Kelas VIII-D) akan mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Selanjutnya, data hasil belajar yang diperoleh dari kedua kelompok akan dianalisis menggunakan uji t-test untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang merupakan salah satu bentuk desain quasi eksperimen. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak namun dibandingkan berdasarkan perlakuan yang diberikan. Pada tahap awal, seluruh peserta dari kedua kelompok diberikan pretest guna mengukur pengetahuan awal mereka terkait materi yang akan dipelajari. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model gamifikasi yang didukung oleh media Truth or Dare, Sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional tanpa perlakuan khusus. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok kembali diberikan posttest dengan instrumen yang sama seperti pretest. Melalui perbandingan skor pretest dan posttest dari masing-masing kelompok, peneliti dapat mengevaluasi peningkatan hasil belajar dan menguji hipotesis terkait pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbasis *truth or dare* tersebut.

Tabel 3.1 Deesain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Pretest (O1)	Perlakuan (X)	Posttest (O2)
Kelompok Eksperimen (Kelas VIII-E)	O1	X	O2
Kelompok Kontrol (Kelas VIII-D)	O1		O2

## POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta Timur yang berjumlah 214 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak namun dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, kriteria pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan guru pengampu mata pelajaran, agar gaya mengajar dan metode pembelajaran yang digunakan di kedua kelas relatif seragam, serta kesetaraan kemampuan akademik siswa berdasarkan data hasil belajar sebelumnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, yang terpilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VIII-D sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII-E sebagai kelompok eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa, sehingga total jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 70 siswa.

## INSTRUMEN TEST

Instrumen tes hasil belajar IPS dalam penelitian ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMP Negeri 236 Jakarta, dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang diajarkan serta akan diujikan. Instrumen tes yang digunakan berbentuk tes kognitif untuk mengukur penguasaan materi IPS, berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban, yaitu a, b, c, dan d. Sebelum digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest, instrumen terlebih dahulu disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang dikembangkan dari indikator pembelajaran. Secara rinci, instrumen pengukuran terdiri atas 50 butir soal pilihan ganda untuk pelaksanaan pretest, dan 30 butir soal pilihan ganda untuk posttest. Penyusunan soal dilakukan berdasarkan indikator soal yang memetakan keterkaitan antara setiap butir soal dengan indikator materi yang ingin dicapai.

### 1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui validitas butir soal test pilihan ganda, sehingga uji validitas ini menggunakan korelasi point biserial ( $r_{pbis}$ ).

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{pbis}$  : Koefisien korelasi point biserial

$M_p$  : Rata-rata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

$M_t$  : Skor rata-rata dari skor total

$S_t$  : Deviasi standar dari skor total

$p$  : Proporsi sampel yang menjawab benar

$q$  : Proporsi sampel yang menjawab salah

Ketentuan keputusan uji validitas:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  data dinyatakan valid

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  data dinyatakan tidak valid.

Pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai  $r_{tabel}$  dan  $r_{hitung}$ , yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka pada uji instrument soal pretest dapat diketahui butir soal yang memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Uji validitas *pretest* berjumlah 30 butir soal, dan mendapatkan hasil terdapat 7 soal yang tidak valid sehingga gugur dan butir soal valid berjumlah 23 butir soal. Uji coba instrument *posttest* dilaksanakan dikelas VIII-C dengan jumlah siswa 35 orang. Pada uji coba instrument *posttest* ini awalnya berjumlah 50 butir soal, dan mendapatkan hasil terdapat 16 soal yang tidak valid sehingga butir soal valid berjumlah 34 butir soal.

## 2) Uji Realibitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan KR20 (Kuder Richardson). Penggunaan rumus KR20 digunakan karena skor yang diperoleh adalah skor dikotomi 1 dan 0, Uji reliabilitas instrumen dengan KR20 dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas

$S_t^2$  : Varians skor total responden

$k$  : Banyak butir

$p_1$  : Proporsi jawaban yang benar untuk butir nomor

$q_1$  : Proporsi jawaban yang salah untuk butir nomor

Adapun koefisien reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Kriteria
$r_{11} - 0,20$	Sangat rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,40 - 0,70	Sedang
0,70 - 0,90	Tinggi
0,90 - 1,00	Sangat tinggi

(Sumber: Maulana, 2022)

Nilai realibilitas yang diperoleh soal pretest adalah 0,856 dengan N of Item 30 dan nilai realibilitas soal posttest adalah 0,853 dengan N of Item 50. Keduanya termasuk ke dalam kategori reliabel tinggi. Sehingga dapat diartikan bahwa kedua instrument yaitu pretest dan posttest ialah reliable dan konsisten.

### 3) Tingkat Daya Beda

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara sampel siswa yang berkembang tinggi (pandai) dengan sampel siswa yang berkembang rendah (bodoh). Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$D \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

D : daya beda butir soal

JA : banyaknya peserta kelompok atas

Jb : banyaknya peserta kelompok bawah

Ba : banyaknya peserta atas yang menjawab benar

Bb : banyaknya peserta bawah yang menjawab benar

Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Beda

Rentang nilai	Kriteria
0,00 – 0,19	Buruk
0,20 – 0,29	Cukup
0,30 – 0,39	Baik
0,40	Sangat Baik

(Sumber: Sumardi, 2020)

Tabel 3.4 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Soal Pre-test

Kriteria	Item Soal
Buruk	Butir Soal No. 3,4,5,15,17,24,30
Cukup	Butir Soal No.2,7,11,16,21,23,28
Baik	Butir Soal No. 8,14,18,29
Sangat Baik	Butir Soal No. 1,6,9,10,12,13,19,20,22,25,26,27

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Soal Post-test

Kriteria	Item Soal
Buruk	Butir Soal No. 2,3,6,7,8,13,14,15,18,22,24,25,26,27,32,33,35,39,48,50
Cukup	Butir Soal No. 5,9,16,17,19,21,23,29,36,38,41,42,46,47,49
Baik	Butir Soal No. 4,10,20,30,43,44,
Sangat Baik	Butir Soal No. 1, 11, 12, 28,31,34,40,45

## 4) Uji Kesukaran

Rumus ini berfungsi sebagai indikator yang menunjukkan proporsi siswa mampu menjawab soal tersebut secara benar yang biasa dilambangkan dengan "P" Dalam menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:

$$P = \frac{B}{Jx}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J<sub>x</sub> : Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang nilai	Kriteria
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

(Sumber: Sumardi, 2020)

Tabel 3.7 Hasil Uji Kesukaran Soal Instrumen Soal Pre-test

Kriteria	Item Soal
Sedang	Butir Soal No. 1, 6,7,14,15,20,21,22,26,30
Mudah	Butir Soal No. 2,3,4,5,8,9,10,11,12,13,16,17,18,19,23,24,25,27,28,29

Tabel 3.8 Hasil Uji Kesukaran Soal Instrumen Soal Post-test

Kriteria	Item Soal
Sulit	Butir Soal No. 13
Sedang	Butir Soal No. 1, 10, 11, 22,23, 28, 34, 36, 40, 44, 45, 48, 50
Mudah	Butir Soal No. 2,3,4,5,6,7,8,9,12,14,15,16,17,18,19,20,21,24,25,26,27,29,30,31, 32,33,35,37,38,39,41,42,43,46,47,49

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS diperoleh dengan pemberian pretest dan posttest yang diperoleh dengan pemberian materi Konflik dan Integrasi selama proses penelitian berlangsung. Data tersebut digunakan untuk membandingkan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media truth or dare dengan kelas kontrol yang model pembelajaran konvensional, ceramah dan tanya jawab. Berikut disajikan tabel perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

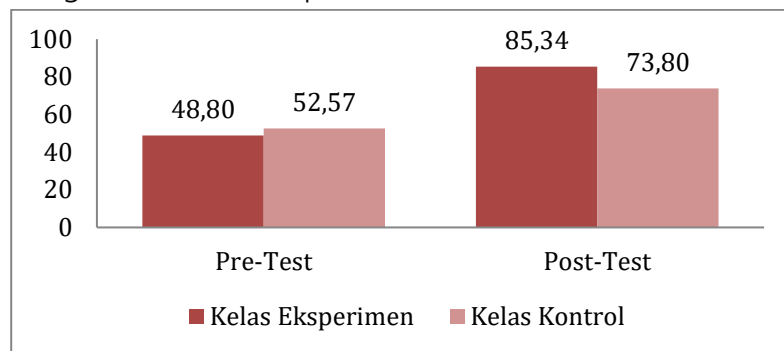
Tabel. 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

DATA	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST
Mean	48,40	85,34	52,57	73,80
Median	48,00	85,00	52,00	74,,00
Variance	144,459	38,526	70,134	78,165
Std. Deviation	12,019	6,207	8,375	8,841
Minimum	26	76	39	59
Maximum	70	100	70	94
Range	44	24	31	35

(Sumber: Hasil perhitungan SPSS IBM Statistics versi 25.0)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 48,80, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai 52,57, sehingga dapat diartikan terdapat selisih skor pretest pada kedua kelas tersebut sebesar 3,77. Hal serupa terdapat pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,34 dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 73,80, artinya terdapat selisih sebesar 11,54 pada nilai rata-rata *posttest* kedua kelas tersebut. Berikut histogram yang menggambarkan perbandingan skor pretest dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan *posttest* pada table diatas, terlihat terdapat perbedaan nilai diantara kedua kelompok kelas tersebut. Perbedaan tersebut terlihat pada nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen lebih rendah dibanding nilai rata-rata pre-test kelas kontrol. Selain itu, perbedaan lainnya terlihat pada nilai rata-rata post-tests kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol.



Berdasarkan grafik histogram, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan sebesar 36,54 poin, dari nilai pretest sebesar 48,80 menjadi 85,34 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan sebesar 21,23 poin, dari nilai pretest 52,57 menjadi 73,80 pada *posttest*. Meskipun kedua kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar, peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis media *Truth or Dare*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

## UJI PRASYARAT ANALISIS

### 1) Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas data untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan yaitu Uji *Kolmogorov-S* dengan menggunakan *software SPSS IBM Statistics* vers 25. Hasil uji disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel. 4.2 Output Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			
	Statistic	Kriteria	Sig.	Keputusan
Pre-Test Eksperimen (Gamifikasi <i>Truth or Dare</i> )	0,131	Sig. > 0,05	0,138	Berdistribusi Normal
Post-Test Eksperimen (Gamifikasi <i>Truth or Dare</i> )	0,133	Sig. > 0,05	0,118	Berdistribusi Normal
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	0,136	Sig. > 0,05	0,100	Berdistribusi Normal
Post-Test Kontrol (Konvensional)	0,142	Sig. > 0,05	0,091	Berdistribusi Normal

(Sumber: Hasil perhitungan *SPSS IBM Statistics* versi 25.0)

Bedasarkan tabel diatas, pengujian normalitas pada ke-empat kelompok data dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05. Maka bedasarkan tabel, dapat diperoleh bahwa hasil uji normalitas pada ke-empat kelompok data yakni data pre-test kelas eksperimen sebesar  $0,138 > 0,05$  (berdistribusi normal). Data post-test kelas eksperimen sebesar  $0,118 > 0,05$  (berdistribusi normal). Data pre-test kelas kontrol sebesar  $0,100 > 0,05$  (berdistribusi normal). Data post-test kelas kontrol sebesar  $0,091 > 0,05$  (berdistribusi normal). Maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov bahwa nilai sig > 0,05, dapat disimpulkan nilai data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

## 2) Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, tahapan selanjutnya yaitu menguji homogenitas data, untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Uji normalitas dilakukan yaitu Uji *Levene* dengan menggunakan *software SPSS IBM Statistics* vers 25. Hasil uji disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Output Uji Homogenitas Levene

Kelas		<i>Levene Statistic</i>	Kriteria	Sig.	Keputusan
Pre-Test Eksperimen dan Pre-Test Kontrol	<i>Based on Mean</i>	3,778	Sig. > 0,05	0,056	Homogen
Post-Test Eksperimen dan Post-Test Kontrol	<i>Based on Mean</i>	2,834	Sig. > 0,05	0,097	Homogen

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05. Berdasarkan tabel 4.3 bahwa output diketahui nilai sig. *Based on Mean* untuk variabel data nilai *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol sebesar  $0,056 > 0,05$ . Data nilai *post-test* eksperimen dan *post-test* kontrol sebesar  $0,097 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa varian data hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

## 3) Uji T

Data yang diperoleh telah memenuhi asumsi dasar analisis, yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-test yang dilakukan melalui bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 25. Uji ini dilakukan terhadap data hasil posttest dari kedua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara keduanya. Hasil uji disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel. 4.4 Output *Independent Sampel T-test*

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Gamifikasi Truth or Dare	Post-Test Eksperimen (Gamifikasi Truth or Dare)	35	85,34	6,207	1,049
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	35	73,80	8,841	1,494

Bedasarkan output uji *Independen samples test statistics* di atas dapat dilihat bahwa untuk mean atau nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 85,34. Sedangkan untuk mean atau nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 73,80 dengan masing-masing sampel di kedua kelas tersebut yaitu 35 siswa. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen yaitu 6,207. Sedangkan nilai standar deviasi pada kelas kontrol yaitu 8,841.

Tabel 4.5 Output Sig Uji *Independent Sampel T-test*

Kelas		Levene's Test for Equality of Variances			
		F	Sig.	Kriteria	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Gamifikasi Truth or Dare	Equal variances assumed	1,211	0,091	Sig < 0,05	0,000

Bedasarkan Tabel output diatas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji *independent sample t-test* yaitu nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ . Maka hasil uji hipotesis dengan uji independent sample t-test adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai antara pos-test kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan rata-rata nilai antara pos-test kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan, terdapat pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbantuan media truth or dare terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 236 Jakarta.

Pemberian perlakuan dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu pada kelas VIII-E. dan pembelajaran dilakukan selama 5 pertemuan. Pada kelas control VIII-D tidak diberikanya perlakuan dan dilakukan 4 pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian test awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 23 soal. Selanjutnya, pada pertemuan-pertemuan berikutnya, kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model gamifikasi berbasis media *Truth or Dare*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional. Pada pertemuan terakhir, seluruh siswa diberikan *posttest* yang terdiri dari 34 soal pilihan ganda sebagai evaluasi akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan.

Skema pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran gamifikasi *truth or dare*, mengikuti sintaks dan rpp yang ada. Skenario dan desain aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan yaitu bermain *truth or dare* dengan bantuan aplikasi pada smartphone yang telah disediakan. Pada proses ini siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok perlu menyediakan satu orang ketua kelompok dan nama untuk kelompoknya. Pemain bebas diperuntukkan apakah memilih *truth* berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus mereka jawab atau memilih *dare* berisikan tantangan-tantangan yang harus mereka lakukan. Setiap *truth* dan *dare* memiliki poin dan tingkat kesukaran yang berbeda-beda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbantuan media *Truth or Dare* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan signifikan pada hasil post-test siswa setelah penerapan model ini, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa tampak lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen meningkat signifikan hingga mencapai 85,34. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional, rata-rata nilai posttest hanya mencapai 73,80. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 11,54 poin antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan yang dicapai oleh kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis media *Truth or Dare* memberikan pengaruh positif yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil pengujian *independent sample t-test*. diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai

$\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media *Truth or Dare* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 236 Jakarta.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Zahara, Prasetyo, dkk. (2021) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Gamifikasi mendorong keterlibatan emosional dan kognitif, menciptakan suasana belajar yang positif, serta memotivasi kolaborasi dan daya ingat siswa. Hal ini mendukung hasil penelitian ini, di mana siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan mudah mengingat materi IPS melalui permainan *Truth or Dare*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahmi dan Yoga (2021) dalam Jurnal Pendidikan dan Pengembangan, yang menunjukkan bahwa media *Truth or Dare Play* (TODP) efektif membantu siswa memahami materi abstrak. Mereka mencatat peningkatan pemahaman konsep dan respons positif siswa. Hal ini mendukung temuan bahwa permainan juga mempermudah siswa memahami materi IPS, khususnya konflik dan integrasi sosial.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, dapat dirumuskan kesimpulan, bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen 48,80 dan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol 52,57. Nilai tersebut didapatkan dari pemberian test awal (*pretest*), yang berarti pemahaman awal siswa sebelum diajarkan materi konflik dan integrasi sosial. Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dan kedua kelas tersebut mendapatkan nilai yang masih dibawah nilai ketuntasan minimal.

Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa pada pemberian test akhir (*posttest*) mendapatkan peningkatan nilai, yaitu pada kelas eksperimen sebesar 85,34 dan pada kelas kontrol sebesar 73,80. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Meskipun kedua kelas sama-sama mengalami adanya peningkatan, namun terlihat adanya selisih peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen 11,54 lebih tinggi dibanding kelas kontrol. pada kelas eksperimen diperoleh nilai *posttest* tertinggi sebesar 100, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa mampu mencapai penguasaan materi secara maksimal setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media *Truth or Dare*.

Hasil output *Independent sample t-test*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS setelah diberikannya perlakuan, diketahui nilai  $\text{sig. (2-tailed)}$

pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran gamifikasi truth or dare menunjukkan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$ . Apabila mengacu pada kriteria pengambilan keputusan uji-*t independent sample t-test*, jika nilai Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbantuan media truth or dare terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 236 Jakarta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Umar, M., Siregar, H. A., (2024) Model-Model Pembelajaran di Era 4.0 dan Disrupsi dalam Implementasi, *Journal on Education*, 6(3), 11110-1111
- Daniyati, A., et al. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1).
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan belajar. *Jurnal Basicedu* , 8(1), 466–476
- Faradibah, S., Rapi, M., & Syahrani. (2021). Pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbasis permainan truth and dare terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA Negeri 6 Bone. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1 (3).
- Muhaymin, S., Muhajir, & Syahrir, M. (2024). Penerapan media Truth or Dare untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn siswa kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(5).
- Nea Rahmi, S., & Yoga, R. (2021). Media kartu permainan berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada materi virus. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*, 5(3).
- Nuryadi, Astuti, Tutut Dewi Utami, Endang Sri & Budiantara, M.. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian* (hal. 110).
- Rasyid, H., Cholifah, T. N., Rustantono, H., & Yanti, Y. E. (2021). Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Eureka Media Aksara*.
- Sri Faradibah Husaimah, Muhiddin, & Syamsuddin. (2024). Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Materi Sistem Koordinasi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2).
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1)
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardi, (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.

- Tiwa, TM (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Jambura* , 1(2), 91–99.
- Wahid, L. A. (2023). Belajar dan pembelajaran. *Bintang Semesta Media*.
- Zahara, Prasetyo, dkk. (2021). Kajian sastra: Gamifikasi di pendidikan dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)* , 1(1).