

ABSTRAK

CRISTINA SIHOMBING. Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap minat belajar siswa di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. Penelitian kuantitatif pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan model *Quasi Eksperimen* yang berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* sistematis. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menggunakan kelas VA (kelas kontrol) dengan jumlah sampel sebanyak 18 orang siswa dan kelas VB (kelas eksperimen) dengan jumlah sampel sebanyak 17 orang siswa. Instrumen yang digunakan yaitu angket yang berisi 27 butir pernyataan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* pada kelas eksperimen yaitu 85,06 sedangkan rata-rata minat belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yaitu 70,56. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample Test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05 atau nilai sig $0,000 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024.

Kata Kunci : Media Permainan *Truth or Dare*, Minat Belajar



ABSTRACT

CRISTINA SIHOMBING. The Influence of the Truth or Dare Game Media on Students' Interest in Learning in Class V of SDN 106806 Cinta Rakyat Year 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research was motivated by students' low interest in learning and lack of use of learning media. This research was carried out with the aim of finding out whether there was an influence of the Truth or Dare game media on students' interest in learning in class V at SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. Quantitative research in this research uses an experimental research design with a Quasi Experimental model in the form of a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all class V students at SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. The sampling technique in this research used a systematic simple random sampling technique. Thus the researcher decided to use class VA (control class) with a sample size of 18 students and class VB (experimental class) with a sample size of 17 students. The instrument used was a questionnaire containing 27 statement items. Data analysis in this study used the normality test, homogeneity test, and independent sample test. The results of data analysis show that the average interest in learning using the Truth or Dare game media in the experimental class is 85.06, while the average interest in learning using conventional learning in the control class is 70.56. Based on the results of the Independent Sample Test, a Sig (2-tailed) value of 0.000 was obtained with a significance level of 0.05 or a sig value of $0.000 < 0.05$. So, it can be concluded that there is an influence of the Truth or Dare game media on the learning interest of class V students at SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024.

Keywords: Truth or Dare Game Media, Interest in Learning

