

**PENGARUH MEDIA KARTU KEJUJURAN DAN TANTANGAN
(TRUTH OR DARE) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 9 ARUNGKEKE**

Nurqiyah Syahrani Putri¹, Anin Asnidar², Haslinda³

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}
Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, , Kota Makassar
qyha20@gmail.com¹

Abstract: The formulation of the research problem is "How is the Influence of the Honesty and Challenge Card Media (Truth or Dare) on the Reading Comprehension Ability of Class V Students of SDN 9 Arungkeke, Jeneponto Regency?" This study aims to determine the Influence of the Honesty and Challenge Card Media (Truth or Dare) on the Reading Comprehension Ability of Class V Students of SDN 9 Arungkeke, Jeneponto Regency. This type of research is quantitative or experimental research (pre-experimental design) with a one-group pretest-posttest design. The sample used was 20 students of class SDN 9 Arungkeke, Jeneponto Regency. The instruments used to collect data were observation, tests and documentation. Based on the results of the study, data analysis and discussion, the influence of the Honesty and Challenge Card Media (Truth Or Dare) on the Reading Comprehension Ability of Class V Students of SDN 9 Arungkeke, Jeneponto Regency, which can be seen from the comparison of the pretest and posttest results, this is evident from the increase in the average score of students from 64 in the pre-test to 77 in the post-test and the increase in the number of students who fall into the very high and high categories. In addition, the results of the inferential statistical analysis show that this media has a significant positive impact on the results of the Honesty and Challenge Card Media (Truth Or Dare) on the Reading Comprehension Ability of Class V Students of SDN 9 Arungkeke, Jeneponto Regency

Keywords: Reading Comprehension Ability, Card Media (*Truth Or Dare*)

Abstrak: Rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimanakah Pengaruh Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto?" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (*pre- eksprimental design*) dengan desain *one-grup pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka Berpengaruh Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto,

yang dapat dilihat dari perbandingan tes hasil *pretest* dan *posttest* hal ini terbukti dari peningkatan skor rata-rata siswa dari 64 pada pre-test menjadi 77 pada post-test serta peningkatan jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Selain itu, hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa media ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto

Kata kunci: Kemampuan Membaca Pemahaman, Media Kartu (*Truth Or Dare*)

PENDAHULUAN

Anak dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Dunia anak adalah dunia bermain. Seiring dengan pernyataan tersebut para ahli dalam pendidikan terus mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang akan membuat anak tetap berada pada dunia, yaitu bermain meski dalam suasana belajar sehingga diistilahkan belajar sambil bermain (Setyaputri, 2021 : 913).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hari sabtu, 09 November 2024 di SDN 109 Arungkeke, Wali kelas V mengemukakan bahwasalahasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya mater kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes membaca pemahaman yang hanya mencapai 65, masihdi bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2020 : 78) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu kejujuran dan tantangan (*Truth Or Dare*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan rata-rata sebesar 25%.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran Kartu kejujuran dan tantangan (*Truth Or Dare*) merupakan adaptasi dari permainan yang populer di kalangan anak-anak dan remaja, yang dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran. media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

METODE

Metode dalam penelitian menggunakan metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini *Pre- Eksperimental Design* dengan satu kelompok subjek yaitu *One Group Pretest- Posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilakukan di SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto. Sampel yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah 20 orang. Langkah awal yang dilakukan

adalah diberikan *pre-test* yang dimana dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dasar siswa mengenai kemampuan membaca pemahaman, selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu kejujuran dan tantangan (*Truth or Dare*) pada saat pembelajaran setelah itu diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan hasil belajar siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu kejujuran dan tantangan (*Truth or Dare*). Adapun hasil analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial diuraikan sebagai berikut.

Hasil Analisis Deskriptif

Deskripsi Skor Hasil Belajar Pre-Test dan Post-Test Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto.

Tabel 1. Hasil nilai hitung *Pre-test* dan *Pos-test* Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V

NO	NAMA	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	A.P.Z	56	63
2.	C	75	94
3.	I.W.R	56	75
4.	M.R.P	50	69
5.	M.I	69	75
6.	M.R.A	56	81
7.	M.N.A	69	75
8.	M.N.R	63	69
9.	M.A.S	69	81
10.	M.R.S	69	69
11.	M.R	63	63
12.	M.V	63	69
13.	H.A.R	69	75
14.	N.P.R	63	81
15.	N.K.A.S	50	88
16.	R.R.P	63	81
17.	S.H	75	88
18.	P.S.S	75	88
19.	S.R	63	81
20.	R.A	69	88
Nilai Rata-Rata		64%	77%

Berdasarkan Analisis data nilai *Pre-test* dan *Post-test* dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V dengan jumlah siswa 20 mampu memperoleh nilai rata-rata sebelum diterapkannya media pembelajaran ini, rata-rata nilai pre-test siswa hanya 64, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan media ini, rata-rata skor meningkat menjadi 77 sehingga dapat dilihat berdasarkan analisis Statistik Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil belajar Siswa Kelas V sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil belajar Siswa Kelas V

Statistik	Nilai Statistik <i>Pre-test</i>	Nilai Statistik <i>Post-test</i>
Ukuran sampel	20	20
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	75	94
terendah	50	63
Rentang skor (Range)	25	31
Skor rata-rata (Mean)	64	77
Standar deviasi	7.570	8,931

Berdasarkan yang dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil kemampuan membaca pemahaman siswa ketika diberikan *Pre-Test* kepada 20 siswa sebesar 64 dengan standar deviasi 7,570 dan skor ideal 100 berada pada kategori sedang berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Sedangkan rata-rata hasil kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diberikan *Post-test* atau diterapkannya media kartu kejujuran dan tantangan (*Truth or Dare*) kepada 20 siswa sebesar 77 dengan standar deviasi 8,931 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V

No.	Skor	kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Tinggi	-	-	5	25%
2.	77-84	Tinggi	-	-	4	20%
3.	66-76	Sedang	9	45%	9	45%
4.	51-65	Rendah	9	45%	2	10%
5.	0-50	Sangat Rendah	2	10%	-	-
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan hasil terlihat bahwa persentasi hasil belajar kemampuan membaca pemahaman siswa Ketika diberikan *Pre-Test* yakni 20 siswa terdapat 0% siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 0% siswa yang masuk kategori tinggi, 45% yang masuk kategori sedang, 45% siswa yang masuk kategori rendah dan 10% siswa yang masuk kategori sangat rendah. Sedangkan persentasi hasil belajar kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diberikan *Post-Test* atau diberikan perlakuan yakni 20 siswa terdapat 25% siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 20% siswa yang masuk kategori tinggi, 45% yang masuk kategori sedang, 10% yang masuk kategori rendah dan 0% siswa yang masuk kategori sangat rendah.

Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Setelah Diterapkan Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan

Ketuntasan Hasil	Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Pre-Test	≤ 74	Tidak tuntas	6	30%
	≥ 75	Tuntas	14	70%
Jumlah			20	100
Post -Test	≤ 74	Tidak tuntas	17	85%
	≥ 75	Tuntas	3	15%
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto setelah dilakukan *Pre-test* dan *posttest* yang berjumlah 20 siswa (100%) telah tuntas hasil belajarnya. Ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa sebelum melakukan perlakuan tidak memuaskan secara klasikal karena rata – rata nilai yang diperoleh hanya 64 belum mencapai standar KKM, setelah dilakukan perlakuan pada saat diterapkan Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan memuaskan secara klasikal karena rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 77 telah mencapai KKM yang telah ditentukan disekolah tersebut yaitu 75. Sehingga dapat dilihat perbedaan mendasar bahwa rata-rata nilai siswa pada saat *pretest* adalah 64 sedangkan pada *posttest* adalah 77 Maka dapat disimpulkan bahwa Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan untuk siswa kelas V di SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto, ini memiliki pengaruh yang signifikan dengan meningkatnya Hasil belajar siswa.

Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji *One-sample Kolmogorov-smirnov Test* pada aplikasi SPSS Versi 26.

Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan SPSS versi 26 yaitu:

Pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Tes

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilPretest	.178	20	.095	.923	20	.113
HasilPostTest	.163	20	.174	.943	20	.270

Berdasarkan uji normalitas nilai signifikansi dari *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05, maka data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu Paired Sample Test untuk *pretest* dan *posttest*. pengujian ini dilakukan untuk pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V yang diterapkan dengan Media Kartu Kejujuran dan Tantangan.

Adapun pedoman atau dasar pengambilan Keputusan adalah sebagai berikut:

jika sig.(2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak berarti tidak terdapat Pengaruh Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto.

Jika sig.(2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima terdapat Pengaruh Media Kartu Kejujuran Dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto.

Berikut tampilan output SPSS Version 26 hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas V yaitu sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Hipotesis

	One-Sample Test					
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper	
HasilPretest	37.900	19	.000	64.150	60.61	67.69
HasilPostTest	38.806	19	.000	77.500	73.32	81.68

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 26. pada Uji Hipotesis menggunakan *One-Sample Test* dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh sig.(2-tailed) = 0,000 dengan demikian H0 di tolak dan H1 diterima karena sig.(2-tailed) < α atau (0,000 < 0,05) Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Kartu Kejujuran dan Tantangan (*Truth Or Dare*) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto.

PEMBAHASAN

Menurut Asnidar, dkk (2024: 3) Bahwa Multimedia secara umum merujuk pada penggunaan gabungan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata "Multimedia" berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa latin, yaitu "nouns" (banyak atau bermacam-macam) dan "medium" (media atau alat).

Membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi pondasi bagi kemampuan literasi mereka di masa depan. Namun, dalam praktiknya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dengan baik. Berbagai faktor dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa, seperti kurangnya metode pembelajaran yang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengeksplorasi efektivitas penggunaan Media Kartu Kejujuran dan Tantangan (*Truth or Dare*) dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan Media Kartu Kejujuran dan Tantangan dalam pembelajaran berdampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata siswa. Sebelum menerapkan media pembelajaran *Truth or Dare*, rata-rata nilai *pre-test* siswa hanya 64, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan media ini, rata-rata skor meningkat menjadi 77. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan seperti kartu kejujuran dan tantangan dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai kategori sangat tinggi dan tinggi meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan. Sebelum diterapkan media *Truth or Dare*, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi maupun tinggi, sedangkan setelah diberikan perlakuan, 25% siswa masuk kategori sangat tinggi dan 20% masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* tidak hanya membantu siswa dengan pemahaman sedang dan rendah, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan membaca bagi siswa dengan potensi yang lebih tinggi.

Hasil uji statistik inferensial yang dilakukan dalam penelitian ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa Media Kartu Kejujuran dan Tantangan (*Truth or Dare*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengujian menggunakan *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) = 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini benar-benar memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Kartu Kejujuran dan Tantangan (*Truth or Dare*) memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 9 Arungkeke Kabupaten Jeneponto. Hal ini terbukti dari peningkatan skor rata-rata siswa dari 64 pada *pre-test* menjadi 77 pada *post-test* serta peningkatan jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Selain itu, hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa media ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran media Kartu Kejujuran dan Tantangan (*Truth or Dare*) efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909-915.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asnidar, A., Junaid, Mp., & Andi Paidi, Mp. (2024). *Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa*. Yayasan Drestanta Pelita Indonesia.
- Asnidar, A., & Junaid, J. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 13- 1. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1439>
- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 232. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58343>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Debora Pengambu, F., Studi Psikologi, P., & Marie Stella Tuerah, R. (2023). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 205-212.
- Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(1), 54. <https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567>
- Harianto, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 190-204.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RR\YAI I: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan

- Upayanya
Dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *EDUKASI - Jurnal Pendidikan*, 20(2), 162-176.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol.6 No.1.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1-34.
- Munawarah., Amsal, A., & Nurbayani. (2017). Keefektifan Media Truth and Dare Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Senyawa Karbon. *Prosiding Seminar Nasional MIPA III*, 33-39.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana. 1-23.
- Noya, K. E., Maria, A., Rafael, D., Rato, M. A., Sada, M. A., & Timo, A. R. D. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Pembuatan Media Belajar di SD Inpres Fatufeto 2. *PEMIMPIN: Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 38-41.
- Asnidar, A., Junaid, Mp., & Andi Paidi, Mp. (2024). *Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa*. Yayasan Drestanta Pelita Indonesia.
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2021). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 496, 250-258.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 175-184.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234
- 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://doi.org/10.55681/sentri.v2i10.1717>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *ondatia*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Syam, A. K., Latief, S. A., & Syakur, A. (2024). Efektivitas Penerapan Metode Outing Class Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V SD. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 991-998.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soimbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (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 (JPPI)*, 4(2), 524-533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Utami, H. Y. (2021). Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

August, 55.

Widodo, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 78-89.