

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Geografi



Oleh

Hasna Afiyah Putri

2001338

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Terhadap Pengembangan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi

Oleh
Hasna Afyah Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Hasna Afyah Putri 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

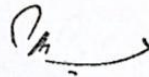
Hasna Afyah Putri

NIM 2001338

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si

NIP. 19670812 199702 1 001

Pembimbing II

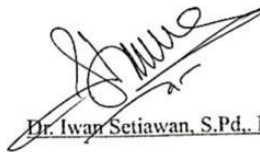


Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19790226 200501 1 008

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 19710604199903100

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Terhadap Pengembangan Berpikir kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pertanyaan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, April 2024



Hasna Afiyah Putri

NIM 2001338

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, petunjuk dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Terhadap Pengembangan Berpikir kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi”. Tidak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya.

Bandung, April 2024

Hasna Afyah Putri

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta saran kepada peneliti sejak awal sampai peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti sejak awal sampai dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan support kepada mahasiswa pendidikan geografi untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
4. Seluruh Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI atas ilmu dan bimbingan yang diberikan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh Staff Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah membantu proses administrasi selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua penulis yaitu, bapak Asep Supriatna dan ibu Neli Daliansyah yang telah memberikan do'a restu serta dukungan dan pengorbanan sehingga penulis dapat menuntaskan proses gelar sarjana ini dengan baik.
7. Bapak Ali, S.Pd. selaku kepala sekolah SMA Pasundan 4 Bandung dan ibu Dra. Tita Hayati selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMA Pasundan 4 Bandung yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Ibu Lisa Handayani S.Pd. selaku guru mata Pelajaran geografi SMA Pasundan 4 Bandung yang telah membimbing penulis selama penelitian berlangsung dan membantu penulis melengkapi data – data yang dibutuhkan selama proses penyusunan skripsi.

Hasna Afiyah Putri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Teman - teman Pendidikan Geografi Angkatan 2020 yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah menemani penulis selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Oleh:

Hasna Afyah Putri (2001338)

Pembimbing:

Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si¹⁾, dan Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Pd.²⁾

Email: hasnaafy@upi.edu

ABSTRAK

Media pembelajaran digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dari materi yang akan di ajarkan. Media *truth or dare* adalah inovasi media yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena memenuhi indicator berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *quasi* eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur terdapat atau tidak terdapat perkembangan pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dan sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *truth or dare*. Terdapat 2 variabel pada penelitian ini, yaitu media pembelajaran *truth or dare* dan berpikir kreatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 4 Bandung dengan melibatkan kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas eksperimen setelah dilakukan tindakan penggunaan media pembelajaran *truth or dare*, dan terdapat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas kontrol setelah penggunaan power point. Kelas eksperimen menunjukkan perkembangan berpikir kreatif yang lebih unggul dibanding kelas kontrol.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Truth or Dare*, dan Berpikir Kreatif.

**THE INFLUENCE OF THE USE OF TRUTH OR DARE LEARNING
MEDIA ON THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE
THINKING IN GEOGRAPHY SUBJECT**

By:

Hasna Afiyah Putri (2001338)

Advisor:

Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si¹⁾, and Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Pd.²⁾

Email: hasnaafy@upi.edu

ABSTRACT

Learning media is used by teachers in teaching and learning activities as a tool to convey messages from the material to be taught. Truth or dare media is an innovative media that can develop students' creative thinking abilities. Creative thinking has indicators of fluency, originality, flexibility and elaboration. This research uses a quantitative approach and quasi-experimental methods. This research aims to measure whether there is development of students' creative thinking abilities after and before learning actions using truth or dare learning media. There are 2 variables in this research, namely truth or dare learning media and creative thinking. This research was carried out at SMA Pasundan 4 Bandung involving class XI IPS 1 and class XI IPS 2 as samples. The results of the research show that there is development of students' creative thinking abilities in the experimental class after using truth or dare learning media, and there is development of students' creative thinking abilities in the control class after using power point. The experimental class showed superior development of creative thinking compared to the control class.

Keywords: Learning Media, Truth or Dare, and Creative Thinking.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Penelitian Terdahulu.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Konsep Teoritis.....	11
2.2 Kerangka Berpikir.....	22
2.3 Hipotesis.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Lokasi Penelitian.....	29

Hasna Afyah Putri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Desain Penelitian	24
3.3 Subyek Penelitian	25
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Analisis Instrumen	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
3. 8 Tahap Penelitian	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	41
4.2 Data Hasil Penelitian	43
4.3 Hasil Analisis Data	56
4.4 Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	64
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Implikasi	64
5.3 Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian	26
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Indikator Berpikir Kreatif	28
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Test	30
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Reliabilitas Instrumen Test	31
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Test	32
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran	32
Tabel 3.7 Hasil Uji Kesukaran Instrumen Test	33
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda	34
Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Test	34
Tabel 3.10 Kriteria Nilai N - Gain	38
Tabel 3.11 Diagram Alur Penelitian	40
Tabel 4.1 Daftar Sarana Prasarana	42
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.3 Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen Sebelum Tindakan	47
Tabel 4.4 Hasil Postest Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.5 Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen Setelah Tindakan	49
Tabel 4.6 Hasil Tugas Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.7 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.8 Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran Menggunakan Power Point	52
Tabel 4.9 Hasil Postest Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.10 Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran Menggunakan Power Point	54
Tabel 4.11 Hasil Tugas Kelas Kontrol	56
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas.....	57
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas	57
Tabel 4.14 Hasil Uji T Paired Sample Test Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.15 Hasil Uji T Paired Sample Test Kelas Kontrol.....	59

Tabel 4.16 Hasil Uji T Independent Sample Test.....	59
Tabel 4.17 Hasil N – Gain Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.18 Hasil N - Gain Kelas Kontrol.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peta Lokasi Penelitian	24
Gambar 4. 1 Diagram Sebaran Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen Sebelum Tindakan.....	48
Gambar 4.2 Diagram Sebaran Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen Setelah Tindakan.....	50
Gambar 4.3 Diagram Sebaran Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Kontrol Sebelum menggunakan Power Point.....	52
Gambar 4. 4 Diagram Sebaran Nilai Indikator Berpikir Kreatif Kelas Kontrol Setelah pembelajaran menggunakan power point.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Kelas Eksperimen....	71
Lampiran 2 Alur Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Kelas Kontrol	76
Lampiran 3 Silabus	81
Lampiran 4 Kisi - Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran	85
Lampiran 5 Angket Validasi Media Pembelajaran.....	86
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran	88
Lampiran 7 Media Pembelajaran Truth Or Dare.....	90
Lampiran 8 Media Pembelajaran Power Point.....	94
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	98
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 11 Bahan Ajar	111
Lampiran 12 Lembar Kerja Siswa (LKPD)	118
Lampiran 13 Lembar Kerja Siswa (LKPD) Keterampilan	123
Lampiran 14 Instrumen Penilaian	124
Lampiran 15 Kisi – Kisi Lembar Test Berpikir Kreatif	127
Lampiran 16 Lembar Test Berpikir Kreatif.....	128
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas Instrumen Test Berpikir Kreatif	136
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Berpikir Kreatif	138
Lampiran 19 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Test Berpikir Kreatif.....	138
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Test Berpikir Kreatif	138
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas	139
Lampiran 22 Hasil Uji Homogenitas	139
Lampiran 23 Hasil Uji Hipotesis	139
Lampiran 24 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Truth or Dare.....	141
Lampiran 25 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Power Point	142
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 27 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	146

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1:36.
- Agusmi, Septika, Y. (2022). *Analisis Faktor – Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Peta Kelas X IPS Di SMA Negeri 12 Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, H, dan Wahyuni, Esa Nur. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Bintara, Hendrik Alzairi. (2022). *Analisis Konten Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Buku Siswa Kelas V Tema 9 Benda – Benda di Sekitar Kita Kurikulum 2013*. Skripsi. IAIN Curup.
- Cantillon,P., Hutchinson,L, & Wood,D (2010). *ABC of Learning And Teaching In Medicine*. London:BMJ Publishing Group Ltd.
- Daniyati, A dkk., (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* Vol.1, No.1:283.
- Dinata, K. (2021). *Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. UPI

- Fanny, Ayunda., & Sakti, Norida (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.17822>
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Hake, R. (2002). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High School Physcs, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. Indiana University (Emeritus), 24245
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Hardianti., Anwar, M., Syahrir, M. (2022). Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3 (2) 38-47.
- Hasibah, N. (2021). *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan*. Undergraduate thesis, Sriwijaya University.

- Haq, D. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Inquiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Geografi*. Skripsi. UPI.
- Heinich, et al (1982). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Heinich, Robert, et al. (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning. Seventh Edition*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc
- Iklima, A. (2021). *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al – Washliyah Sei Mencirim*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ismienar, dkk. 2009. *Thinking*. Malang. Universitas Negeri Malang
- Khodijah, N. (2006). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 672-688).
- Maxwell, J. C. (2004). *Berpikir Lain Dari yang Biasanya (Thinking For A Change)*. Batam: Karisma Press.
- Miftah, M. (tanpa tahun). *FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA*. Peneliti bidang pendidikan pada BPMP Kemdikbud.
- Munandar, Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka. Cipta.

- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, Eline. (2014). *Meningkatkan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Melalui Pendekatan Open Ended*. Skripsi. UPI
- Nur, Anisha. (2023). *Pengaruh Media Monopoli Geografi (MONOGEO) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuryadi., dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. (2023). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109-118.
- 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.
- Rizqiyah, Nisrina Anisatur. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare. *JUPE* Volume 6 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.
- Rohani, A. (1997). *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Salim. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media.

- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2018). Implementation of the Student Centered Learning Approach in Science Learning and Its Relevance to Student Learning Outcomes in Class VIII of SMP Negeri 4 Singaraja. *Journal of Indonesian Science Education and Learning*, 1(1), 12–22.
- Syahfitri, M. M. (2008). *Analisa Unsur Hara Fosfor (P) pada Daun Kelapa Sawit secara Spektrofotometri di Pusat Penelitian Kelapa Sawit (PPKS) Medan*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Setyosari, P. dan Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, W dkk., (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Utami, Hartanti Yekti dan Mulyana, S. (2021). *Buku Panduan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Siswa*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Utami, Rina Puji. (2017). *Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar*. STKIP PGRI Nganjuk.
- Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013). Higher order thinking berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar berorientasi pembentukan karakter siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 161–171.
- Wijaksono, G. (2023). *Pengaruh Penggunaan Google My Maps Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 14 Bandung*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.