

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data

1. Diskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Karangtengah 4 Ngawi suatu lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Ronggowarsito No. 2, RT 19 RW 06 Dusun Lingkungan Sidorejo Desa Karang Tengah, Kec. Ngawi, Kab, Ngawi, Prov. Jawa Timur berada di bawah Kementerian Pendidikan. Sekolah tersebut Dengan jumlah guru di SDN Karang tengah 4 Ngawi berjumlah 29 orang. Dan siswa sebanyak 544 anak dengan rincian sebagai berikut : Siswa kelas 1 berjumlah 85 siswa, untuk kelas 2 berjumlah 96 siswa, sedangkan kelas 3 berjumlah 97 siswa, dan kelas 4 berjumlah 89 siswa, untuk kelas 5 berjumlah 87 siswa dan kelas 6 berjumlah 90 siswa.

Penelitian ini dilakukan tiga kali dalam seminggu, yakni pada tanggal 13-15 Mei 2024. Pada hari pertama dilakukan *pretest* di kelas 5B sebagai kelas eksperimen dan kelas 5A sebagai kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal siswa. Pada hari kedua dilakukan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare* di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol menggunakan kegiatan pembelajaran konvensional. Pada hari ketiga dilakukan *posttest* di

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan tes uji coba instrumen dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen soal yang akan digunakan dalam penelitian..

2. Diskripsi Statistik Hasil Penelitian

Deskripsi hasil analisis data mengenai keterampilan berpikir kritis dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen model *Two Stay Two Stray* diberi perlakuan dengan *media truth or dare*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Data keterampilan berpikir kritis diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25.0 for Windows*.

3. Tingkat Kesukaran

Kesukaran tes adalah kemampuan tes untuk menjaring jumlah peserta tes yang dapat menjawab soal tes dengan benar. Adapun hasil tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran Butir Soal
1	0,79	Mudah
2	0,79	Mudah
3	0,79	Mudah
4	0,29	Sukar
5	0,79	Mudah
6	0,68	Sedang

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran Butir Soal
7	0,68	Sedang
8	0,68	Sedang
9	0,89	Mudah
10	0,89	Mudah
11	0,89	Mudah
12	0,89	Mudah
13	0,68	Sedang
14	0,68	Sedang
15	0,68	Sedang
16	0,32	Sedang
17	0,89	Mudah
18	0,79	Mudah
19	0,79	Mudah
20	0,32	Sedang
21	0,32	Sedang
22	0,32	Sedang
23	0,32	Sedang
24	0,32	Sedang
25	0,32	Sedang

4. Uji Beda

Daya pembeda tes adalah kemampuan sebuah tes dalam memisahkan kemampuan tes tersebut dalam membedakan subjek yang cerdas dan yang kurang cerdas. Adapun hasil daya pembeda adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tingkat Daya Beda

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran Butir Soal
1	0,888	Sangat Bagus
2	0,888	Sangat Bagus
3	0,888	Sangat Bagus
4	0,778	Sangat Bagus
5	0,888	Sangat Bagus
6	0,529	Bagus
7	0,529	Bagus
8	0,870	Sangat Bagus
9	0,870	Sangat Bagus
10	0,870	Sangat Bagus
11	0,870	Sangat Bagus
12	0,870	Sangat Bagus
13	0,529	Sangat Bagus
14	0,529	Bagus
15	0,529	Bagus
16	0,715	Sangat Bagus
17	0,870	Sangat Bagus
18	0,888	Sangat Bagus
19	0,888	Sangat Bagus
20	0,715	Sangat Bagus
21	0,715	Sangat Bagus
22	0,715	Sangat Bagus
23	0,715	Sangat Bagus
24	0,715	Sangat Bagus
25	0,715	Sangat Bagus

B. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sebaran data dari variabel penelitian normal atau tidak merupakan tujuan dari uji normalitas. Data penelitian kelas eksperimen lengkap dan kelas kontrol dinilai normal. Apabila nilai signifikansi uji normalitas lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi teratur..

Tabel 4.3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest Kelas Konvensional	Posttest Kelas Konvensional	Pretest Kelas Eksperimen (TSTS & ToD)	Posttest Kelas Eksperimen (TSTS & ToD)
N		28	28	28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	71,29	76,00	70,71	81,57
	Std. Deviation	7,226	7,698	7,226	6,094
Most Extreme Differences	Absolute	,147	,143	,144	,148
	Positive	,114	,107	,144	,137
	Negative	-,147	-,143	-,142	-,148
Test Statistic		,147	,143	,144	,148
Asymp. Sig. (2-tailed)		,128 ^c	,150 ^c	,145 ^c	,118 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diperoleh nilai signifikansi skor kemampuan awal sebesar 0,145 untuk kelas eksperimen dan 0,128 untuk kelas kontrol. Karena nilai signifikansi awal kelas eksperimen dan kontrol sama-sama lebih besar dari nilai alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa: Skor kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Mengenai uji normalitas hasil tes kemampuan reflektif siswa, data pada tabel menunjukkan nilai signifikansi hasil tes kemampuan reflektif kelas eksperimen sebesar 0,118 dan kelas kontrol sebesar 0,150. Karena kedua nilai signifikansi hasil tes kemampuan reflektif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari nilai alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes kemampuan reflektif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah terdapat perbedaan hasil tes kemampuan reflektif dan data nilai kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji homogenitas data nilai. Dengan menggunakan software SPSS 25, uji Lavene Statistics digunakan untuk uji homogenitas ini. Hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil uji homogenitas skor kemampuan awal adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,104	1	54	,298
	Based on Median	1,200	1	54	,278
	Based on Median and with adjusted df	1,200	1	53,011	,278
	Based on trimmed mean	1,092	1	54	,301

Nilai signifikansi kelas eksperimen dan kontrol pada kolom “Based on Mean” adalah sebesar 0,298 berdasarkan hasil uji

homogenitas tersebut di atas. Dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi nilai data yang konsisten pada kedua kelas karena nilai signifikansinya lebih tinggi dari nilai alpha sebesar 0,05.

3. Uji Hipotesis

Standar analisis telah terpenuhi setelah data hasil penelitian dilakukan uji reliabilitas dan normalitas. Penting untuk memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis sebelum melakukan uji hipotesis secara menyeluruh. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis adanya hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan Media *Truth or Dare* (ToD). Untuk memastikannya digunakan Uji t (*Two Tailed*).

Apakah ada perbedaan atau tidak serta melakukan perbandingan nilai rata-rata tes kemampuan refleksi peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.5 Hasil Uji t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kelas Konvensional - Posttest Kelas Konvensional	-4,714	1,560	,295	-5,319	-4,109	15,990	27	,000
Pair 2	Pretest Kelas Eksperimen (TSTS & ToD) - Posttest Kelas Eksperimen (TSTS & ToD)	-10,857	2,851	,539	-11,963	-9,752	20,153	27	,000

Berdasarkan hasil perhitungan analisis Uji t di kelas eksperimen dapat di lihat bahwa nilai thitung = 20,153. Hasil perhitungan ini kemudian di konsultasikan dengan ttabel = 2.051 untuk a 5% dengan df = 27, apabila thitung = 20,153 > dari ttabel = 2.051 yang berarti ada Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan Media *Truth or dare (ToD)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5, Sedangkan pada kelas kontrol dapat di lihat bahwa nilai t hitung = 15,990. Hasil perhitungan ini kemudian di konsultasikan dengan ttabel = 2.042 untuk a 5% dengan df = 27, apabila thitung = 15,990 > dari ttabel = 2.042.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mendapat perlakuan. Peningkatan ini diperoleh dari hasil posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Perbandingan antara skor keuntungan aktual dan maksimum dikenal sebagai keuntungan yang dinormalisasi, atau N-Gain. Hasil pengujian N-gain dihitung menggunakan SPSS 25.0 for Windows seperti gambar dibawah ini.

Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Konvensional	28	,10	,40	,1780	,08255
NGain_Konvensional_Persen	28	10,00	40,00	17,8019	8,25493
NGain_Eksperimen	28	,20	,60	,4803	,09447
NGain_Eksperimen_Persen	28	20,00	60,00	48,0258	9,44684
Valid N (listwise)	28				

Nilai rata-rata hasil belajar dari skor kemampuan awal dan skor tes pada kelas eksperimen dan kontrol, khususnya pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare* diperoleh berdasarkan keseluruhan Hasil perhitungan tes N-Gain score yang telah disajikan. Dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,48 maka kelas tersebut tergolong sedang. dengan persentase nilai 20% sebagai minimum dan persentase nilai 60% sebagai tertinggi. Dengan persentase skor minimal 10% dan persentase skor maksimal 25%, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran tradisional tergolong “kurang efektif” karena rata-rata skor N-Gainnya sebesar 0,18.

C. Pembahasan

Temuan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Truth Or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sebelum diberikan intervensi pembelajaran selama satu bulan dibahas dalam penelitian ini. Temuan observasi siswa menunjukkan

sejumlah permasalahan, termasuk ketergantungan guru pada teknik tradisional dalam menyajikan isi pelajaran dan kebutuhan siswa akan teknologi interaktif yang belum mereka kenal. Paradigma *Two Stay Two Stray (TSTS)* bersama dengan media *truth or dare* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melihat kondisi permasalahan yang ada, peneliti ingin menawarkan solusi dengan menggunakan media *truth or dare* berbasis model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* dalam pembelajaran kelas 5.

Hal ini sejalan dengan penjelasan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan interaktif karena melibatkan percakapan sepanjang proses belajar mengajar. Melalui latihan percakapan, pendekatan pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* mendorong siswa untuk berperan aktif dalam mengenali, mengorganisasikan, dan berbagi pengetahuan yang telah dipelajarinya dengan kelompok lain.

Siswa dapat menyempurnakan kemampuan berpikir kritis dan penalaran mereka dengan latihan ini, sehingga memperoleh pengetahuan yang relevan dengan isi pelajaran. Selain itu, fase diskusi dan penyampaian temuan diskusi menyoroti kapasitas siswa dalam mengkomunikasikan pemahaman atau hasil belajarnya kepada orang lain. Untuk meningkatkan interaksi sosial mereka di kelas, siswa diharapkan

berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang konten yang relevan dengan kehidupan nyata.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mempraktekkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS): 1) Siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan empat orang; 2) Topik diskusi diberikan kepada setiap kelompok dan perlu didiskusikan; 3) Setelah selesai, dua peserta diajak mengunjungi tim lainnya; 4) Dua anggota yang masih hidup bertugas menyambut tamu dari tim lain dan menginformasikan hasil percakapan mereka; 5) Setelah diberikan informasi, pengunjung kembali menawarkan ilmu yang diperoleh dari kelompok selanjutnya; 6) Kelompok kemudian mengevaluasi dan membandingkan hasil kerja mereka; 7) Terakhir, presentasikan hasil kerja kelompok.

Hal ini sesuai dengan penjelasan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan paradigma *two stay two stray learning*. Langkah-langkah tersebut antara lain: Pembagian kelompok belajar pada tahap pertama, dilanjutkan dengan pemberian topik diskusi pada tahap kedua, kerjasama kelompok pada tahap ketiga, bergabung dengan kelompok lain pada tahap keempat, dan penyambutan tamu pada tahap kelima. Fase enam dan tujuh melibatkan presentasi kelompok dan mendiskusikan materi yang dipelajari dari penjelasan kelompok lain.

Truth or dare merupakan salah satu jenis materi pembelajaran interaktif yang diperlukan di kelas untuk membantu pembelajaran. Materi pembelajaran permainan visual dan gerak yang tidak menghilangkan esensi permainan itu sendiri, seperti kartu dengan latihan sederhana yang berkaitan dengan rasa percaya diri. Permainan seperti kebenaran atau tantangan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis. Hanya ada satu jenis permainan *Truth or Dare* perintah dan pernyataan dan dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Karena media permainan *Truth or Dare* dapat memberikan umpan balik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif, maka penggunaannya dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Hasil analisis data keterampilan berpikir kritis dideskripsikan berdasarkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipisahkan. Dengan bantuan media *truth or dare* model *two stay two stray* diberi perlakuan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sama sekali. IBM SPSS Statistics 25.0 for Windows digunakan untuk mengolah data yang berasal dari keterampilan berpikir kritis.

Deskripsi data: Nilai rata-rata sebesar 70,71 dengan standar deviasi sebesar 7,2 diperoleh dari hasil perhitungan analisis data tes kelas eksperimen I. Sedangkan nilai rata-rata sebesar 71,29 dengan standar deviasi 7,2 diperoleh dari analisis data tes kelas kontrol I. Tes akhir kelas

eksperimen menghasilkan nilai rata-rata 81,57 dengan standar deviasi 6,0 berdasarkan analisis data. Tes akhir kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata 76,0 dengan standar deviasi 7,69 berdasarkan analisis data.

Terbukti dari hasil komputasi analisis uji t kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung sebesar 20,153. Hasil komputasi kemudian dibandingkan dengan ttabel = 2,051 untuk 5% dengan df = 27, jika thitung = 20,153 > dari ttabel = 2,051 maka model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *Truth or Dare* (ToD) Media, berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 secara sementara. Sedangkan thitung = 15,990 terlihat pada kelas kontrol. Kemudian jika thitung = 15,990 > maka ttabel = 2,042, maka hasil perhitungannya diperiksa menggunakan ttabel = 2,042 untuk 5% dengan df = 27.

Hal yang dijelaskan oleh Fatimah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penerapan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Kalimantan Wetan” menunjukkan bahwa tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar. Di SDN 2 Kalimantan Wetan, siswa kelas V PPKn banyak mempelajari mata kuliah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Kalimantan Wetan dengan hasil belajar PPKn Asimptotik dipengaruhi oleh media *truth or dare*. Tanda (2-ekor) = 0,000.

Juniantari dan Kusmariyatni (2019) melaporkan dalam artikel jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran kooperatif two stay two stray berbantuan mind map terhadap hasil belajar IPA*” mengungkapkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar IPA siswa kelas V yang diajar menggunakan model konvensional, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan *mind map*. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPA yang cukup besar antara siswa pada kelompok pembelajaran kooperatif *two stay two stray* yang mendapat bantuan *mind map* dengan siswa pada kelompok pembelajaran tradisional. Keduanya tetap ada, disimpulkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* melalui metode *Lesson Study* dan kelompok siswa yang tidak mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* kelima. siswa kelas SDN Penarukan menurut Arthaningsih dan Diputra (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Melalui Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Matematika*”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Penarukan memperoleh manfaat yang signifikan dari pendekatan pembelajaran

kooperatif *two stay two stray* melalui *Lesson Study* terhadap hasil belajar matematika.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan permasalahan yang diangkat dari rumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *truth or dare* yang dipadukan dengan model pembelajaran *two stay two stray* memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kritis SDN Karangtengah 4 siswa kelas V Ngawi. Pengaruh tersebut terlihat dari nilai rata-rata sebesar 81,57 pada siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two-stray* yang didukung media *truth or dare*, dibandingkan dengan nilai rata-rata yang lebih rendah sebesar 76,00 pada siswa yang tidak mendapat perlakuan dengan menggunakan model ini.

Temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel sehingga menyebabkan penolakan H_0 dan penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa media *truth or dare* dalam hubungannya dengan paradigma pembelajaran *two stay two stray* memberikan pengaruh tentang kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi. Dengan demikian jika dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare* maka dapat ditentukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model tersebut lebih unggul.

B. Saran

Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka penulis memberikan saran kepada :

1. Peneliti

Dapat menjadi referensi apabila nanti menjadi seorang guru, bahwasanya model pembelajaran *two stay two stray* yang dipadukan dengan media *truth or dare* diyakini dapat membantu siswa sekolah dasar mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

2. Guru

Sebagai upaya memberikan pilihan lain kepada siswa dalam pengajaran di kelas supaya siswa dapat merasakan variasi pembelajaran yang membuatnya tidak jenuh. Penerapan model pembelajaran *two stay two stray (TSTS)* dengan bantuan media *truth or dare* dapat menjadi alternatif.

3. Siswa

Meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga siswa dapat lebih berperan aktif dalam belajar dan pemahaman pembelajaran saat memanfaatkan media *truth or dare* bersamaan dengan model pembelajaran *two stay two stray*.

4. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menambah wawasan bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran disekolah dengan menggunakan *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arlinda. (2017). 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV B SDN 21 Sitorajo Kecamatan Kuantan Tengah'. *Jurnal Primary Program Studi PGSD FKIP Universitas Riau* 6 (2): 555–62.
- Arthaningsih, Ni Kadek Juni, and Komang Sujendra Diputra. (2018). 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Melalui Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Matematika Komang Sujendra Diputra'. *Journal of Education Technology* 2 (4): 128–36.
- Berdiati, Ika. (2010). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)*. Bandung: Segi Asry.
- Changwong, K., A. Sukkamart, and B. Sisan. (2018). 'Critical Thinking Skill Development: Analysis of A New Learning Management Model for Thai High Schools'. *Journal of International Studies* 11 (2): 37–48.
- Fanny, Cintya Devi Ayunda, and Norida Canda Sakti. (2021). 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRUTH AND DARE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA'. *Edunomic Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 9 (2): 108–21. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.
- Fatimah, Ima Siti. (2023). 'Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan'. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 1 (1): 1–5. <https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/about>.
- Ghanim, Amalia Fitri, and dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V*. Cet. 1. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan BSKAP KEMDIKBUDRISTEK. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Handayani, F., Maharani, R. A., & Fitria, Y. (2022). Penilaian dan Jenis Tes yang Dibuat Oleh Guru di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 726-737.
- Hixson, Nate, Jason Ravitz, and A Whisman. (2012). 'Extended Professional Development in Project-Based Learning: Impacts on 21st Century Teaching and Student Achievement.' *Charleston, WV: West Virginia Department of Education, Division of Teaching and Learning, Office of Research*, 94.
- Juniantari, I Gusti Ayu Sri, and Ni Nyoman Kusmariyatni. (2019). 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA'. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3 (3): 370–77.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar pendidikan*. Kencana.

- Melindawati, Silfi, Sri Apfany, Ade Irma Suryani. (2020). 'Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Konsep Dasar IPS di STKIP Adzkie'. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 5 (2). 125-137.
- Nurmiati, Nurmiati, Muhammad Danial, and Muhammad Arsyad. (2023). 'Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Project Based Learning (PjBL) Dalam Penerapan Merdeka Belajar'. *Chemistry Education Review* 6 (2): 134–40. <https://doi.org/10.26858/cer.v6i2.13315>.
- Pusantra, Deki. (2020). 'Penerapan Model Cooperative Learning Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Sikap Demokrasi Dan Prestasi Belajar Siswa (Pembelajaran pada PPKN Kelas XI SMAN 1 Gumay Talang)' *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 10 (1). 22-30.
- Rofiqoh. (2020). 'Model Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar'. *SHEs: Conference Series* 3 (3): 2037–2042. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Rosyda Attaqiana, Mita, Achmad Binadja, and Saptorini. (2016). 'Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa'. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 10 (2): 1798–1806.
- Rahim, Rika, Syaifudin, Rieno Septra Nery. (2017). 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa'. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1 (1), 39–54.
- Rahman, Fitria Royani, Intan Oktaviani Agustina, Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri. (2022). 'Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar untuk menjadi Guru Profesional Sekolah Dasar'. *Jurnal Pendidikan Sekolah*. Volume 4 Nomor 6. E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351
- Sagala, Aisyah Fitri Handayani, Mariani Mariani, and Abil Mansyur. (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): 1571–81. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2336>.
- Sulistiyanti, L., Siahaan, J., & Junaidi, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dipadukan dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 17-23.

- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi kemampuan berpikir kritis (kajian tentang manfaat dari kemampuan berpikir kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320-325.
- Tarigan, Daitin, and Elma Saskia. (2019). 'PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE (TOD) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI V SDN 107399 BANDAR KHALIPAH'. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 84-95.
- Vijayta, Estu Salma, and Isnawati. (2022). 'Profil and Validity Game Media Truth or Dare Based TGT to Train Student Critical Thinking Skills on Circulatory System Topic 11th Grade'. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 11 (1): 66-76. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Wayudi, Maulina, Suwatno, and Budi Santoso. (2020). 'Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas'. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5 (1): 67-82. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>.

