

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan menjadikan manusia sebagai makhluk hidup untuk belajar. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi dari pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada lingkungan belajar sebagai proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan sebuah interaksi yang memiliki nilai normatif dengan memiliki tujuan, dimana guru berpegang teguh pada ketentuan dan pedoman yang berlaku disekolah dalam pelaksanaan pembelajaran.³ Seperti yang terjadi saat ini pembelajaran saat ini menekankan pada aspek fleksibilitas dimana guru memiliki kebebasan

² Yulia Syafrin et al., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77.

³ *Ibid.*, hal 73.

dalam memilih suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Semenjak dicetuskannya kebijakan Merdeka belajar oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim pada Desember 2019. Mendikbud Nadiem Makarim Anwar sempat menyampaikan bahwa pada tahun mendatang system pengajaran akan berubah dari yang awal bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih membentuk pada karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, sopan, dan berkompetisi.⁴ Untuk mencapai kegiatan belajar yang bermakna maka guru hendaknya melakukan sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar misalnya dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang sekiranya mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual atau metode sistematis yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran. Model dapat memberikan panduan terhadap guru dalam menyusun strategi pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. penggunaan model pembelajaran dapat mengatur materi

⁴ Fir Tri Ajeng Oktavia, Dina Maharani, and Khoirul Qudsiyah, "Merdeka Belajar Pada Pembelajaran," *Edumatic* 4 (2023): 14–23.

pembelajaran, memfasilitasi interaksi siswa didalam kelas dan menciptakan pengalaman belajar dikelas yang menyenangkan.⁵

Model pembelajaran sendiri, saat ini sudah berbagai macam bentuknya. Misalnya model pembelajaran permainan. Model pembelajaran permainan menjadi pendekatan yang sangat menarik dan efektif untuk digunakan khususnya dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran permainan juga dapat mendorong minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun dalam prakteknya guru harus ingat bahwa tidak ada suatu model pembelajaran yang tepat untuk suatu kondisi maupun situasinya. Oleh karena itu dalam memilih suatu model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa, materi yang diajarkan, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri. Seperti dalam menentukan model pembelajaran dalam pelajaran matematika.⁶

Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang menjadi perhatian utama dan dalam kenyataannya, matematika masih merupakan pembelajaran yang sulit dipelajari oleh siswa bahkan merupakan pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Padahal mempelajari ilmu matematika dapat berguna untuk menciptakan teknologi baru dimasa akan mendatang. Pembelajaran matematika yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran dengan urutan sebagai berikut: (1) menjelaskan objek

⁵ Himawan Putranta, "Model Pembelajaran Kelompok System Prilaku: Behavior Group Learning Model," *Universitas Negeri Yogyakarta* (2018): 3.

⁶ E Kumala, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Soal Cerita Matematika Materi Satuan Berat Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sedatigede II Sidoarjo," *Repository Unipasby 01* (2020): 1–23.

matematika, (2) memberi contoh objek matematika yang baru dijelaskannya, (3) meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh, dan (4) memberi latihan soal. Latihan soal yang diberikan biasanya cukup bervariasi. Diawali dari soal yang mirip dengan contoh sampai dengan aplikasi objek matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika seperti itu, akan memicu adanya kemalasan siswa dalam belajar matematika.

Kemalasan siswa dalam belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Hal ini sudah menjadi perhatian banyak orang baik dari kalangan pendidikan, maupun kalangan umum. Faktor utamanya siswa kurang dalam belajar matematika adalah ketidak pemahaman dengan materi yang diajarkan, kurangnya motivasi dalam belajar matematika dan metode pembelajaran yang kurang menarik atau kurang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.⁷ Sebenarnya beberapa metode pembelajara sudah mencoba diterapkan oleh guru. Namun, tindakan yang diberikan untuk mengatasi hal ini belum sepenuhnya berhasil karena keterbatasan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan

⁷ Mohammad Kholil and Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2020): 151–168.

pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.⁸

Berangkat dari permasalahan ini, guru dituntut untuk melakukan inovasi agar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika dan mampu memberikan perasaan senang saat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dalam proses belajar. Dalam bidang pendidikan inovasi adalah suatu keharusan yang wajib dilakukan oleh setiap pelaku pendidikan, karena tanpa inovasi akan terjadi kemandekan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada aspek kehidupan.⁹ seperti pada penelitian ini salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan inovasi pembelajaran Matematika yang bermakna adalah dengan menggunakan sebuah permainan *Truth Or Dare*.

Permainan *Truth Or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi permainan *Truth Or Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* ini menggunakan dua

⁸ Daitin Tarigan and Elma Saskia, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah," *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan* (2019): 84–95, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/16111>.

⁹ Muhammad Ainun Najib and Binti Maunah, "Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung)," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2022): 1–17.

jenis kartu, yang pertama kartu *Truth* dan yang kedua kartu *Dare*. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan secara lisan dan akan ditanggapi oleh kelompok lain.¹⁰

Permainan *Truth Or Dare* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. jika siswa dapat terlibat dalam pertanyaan dan tantangan yang di ajukan dalam pembelajaran siswa akan memahami suatu konsep matematika secara jelas dan praktis. Permainan *Truth Or Dare* sendiri dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika di kelas menjadi lebih hidup karena adanya interaksi siswa satu dengan yang lainnya. Selain itu permainan *Truth Or Dare* dalam pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa,. Hal ini sudah dibuktikan melalui penelitian A'inul Haq¹¹, Daitin Taringan¹², Yohana, Muhammad Anwar¹³, dan Ade Iklima¹⁴.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dikelas 3 MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung, sekolah ini para pendidik belum melaksanakan sebuah pembelajaran yang sekiranya dapat mempermudah

¹⁰ Hardiyanti, "Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Makassar," *UIN Alaludin Makassar* (2018).

¹¹ Muhammad A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa," *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 03 (2021): 102–107.

¹² Tarigan and Saskia, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah."

¹³ Yohana Sri Seyekti B Manalu and Naeklan Simbolon, "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas Iv Sd Negeri No.033911 Belang Malum," *Jurnal Handayani* 14, no. 1 (2023): 85.

¹⁴ Ade Iklima, "Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mis Al-Washliyah Sei Mencirim," *Skripsi* (2019): 1–131.

siswa untuk memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran matematika. Penggunaan metode ceramah disertai mengerjakan latihan soal membuat siswa hanya melakukan kegiatan mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Sehingga terkesan bahwa pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Kelas hanya berfokus pada guru sebagai sumber utama dalam pengetahuan, dan ceramah menjadi pilihan utama dalam strategi belajar. Sehingga dalam hal tersebut hanya ada beberapa siswa yang mampu memahami pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada pembelajaran matematika di kelas rendah dengan judul penelitian **“Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 Di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengambil judul Pengaruh permainan *Truth Or Dare* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung tersebut menjadi pembatasan yang dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- a. Masih kurangnya variatif tenaga pendidik dalam menerapkan berbagai macam model pembelajaran

- b. Masih kurangnya minat belajar peserta didik dalam mempelajari pembelajaran matematika
- c. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik sehingga membutuhkan pembenahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Untuk memahami pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan Batasan-batasan dalam pembahasan yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian dilaksanakan di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
- b. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas 3 MI Darul Huda Pojok Ngantru
- c. Pembelajaran ini di terapkan dengan metode permainan *Truth Or Dare*.
- d. Penelitian ini difokuskan untuk melihat penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, demi terwujudnya pembahasan yang sesuai harapan, maka dipaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
3. Adakah hubungan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan diatas,maka tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* dalam meningkatkan minat belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan hubungan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya menggunakan pembuktian-pembuktian data empiris. Hipotesis dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang sesuai dengan rumusan masalah. Pernyataan tersebut masih memiliki kemungkinan benar ataupun salah. Berikut ini adalah hipotesis penelitian “*Pengaruh Permainan Truth Or Dare terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung*” :

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

H_a : Terdapat Pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

3. H₀ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik dari segi teoritis maupun secara praktis, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan seberapa besar pengaruh permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran matematika di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung tahun pelajaran 2023/2024.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Bagi kepala madrasah hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memberikan gambaran kepada Kepala madrasah tentang penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat belajar

dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas, sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran khususnya pada mata pembelajaran matematika mengenai peningkatan kualitas minat dan hasil belajar matematika dengan permainan *Truth Or Dare*.

c. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan minat dan kemampuan siswa khususnya kelas 3 dalam belajar matematika dengan Permainan kartu *Truth Or Dare*.

d. Bagi Peneliti selanjutnya,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan permainan *Truth Or Dare* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika kelas 3 dan dapat menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian yang relevan dimasa yang akan datang dengan lebih mendalam.

G. Penegasan Istilah

Berkaitan dengan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung**”, peneliti merasa perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang berkaitan dengan variabel penelitian sehingga memberikan batasan pengertian istilah agar memudahkan dalam memahami skripsi dan menghindari multitafsir.

1. Penegasan Konseptual

a. Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth Or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam Bahasa Indonesia artinya kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi permainan *Truth Or Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* ini menggunakan dua jenis kartu, yang pertama kartu *Truth* dan yang kedua kartu *Dare*. Permainan ini dilakukan secara berkelompok atau individu.¹⁵

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan dan

¹⁵ Hardiyanti, “Pengembangan Media Permainan *Truth and Dare* Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Makassar.”

kegiatan tersebut termasuk belajar. minat belajar merupakan rasa suka dan rasa tertarik seseorang terhadap belajar sehingga mendorong peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam mengikuti mata pelajaran tertentu.¹⁶

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa yang direpresentasikan dalam bentuk nilai atau angka.¹⁷ Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai macam cara misalnya ujian, proyek, penugasan dan penilaian lainnya misalnya penilaian sikap, ketrampilan dan pemahaman siswa.

d. Satuan Berat

Matematika adalah suatu bahan kajian yang mempunyai objek abstrak dan diitemsi melalui proses menalar secara deduktif, yakni kebenaran konsep yang didapatkan sebagai akibat logis dari kebenaran terdahulu yang sudah diterima. Tujuan pembelajaran matematika

¹⁶ Asyhar Basyari, "Hubungan Antara Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN YOGYAKARTA III," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2021): 2013–2015.

¹⁷ Sawin, *Model Pembelajaran NHT (Number Heads Together) Dalam Pembelajaran PKN Di SMP* (Indramayu: Adab, 2021).

sendiri adalah melatih cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten.¹⁸

Matematika yang di maksud oleh peneliti ini adalah matematika kelas 3 dengan materi Satuan Berat. Satuan berat adalah bagian dari satuan pokok dalam bidang esakta yang sering disebut juga dengan massa. Berdasarkan Satuan Internasional (SI), satuan berat adalah kilogram (kg).¹⁹

2. Penegasan Operasional

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung” ialah peneliti akan mengkaji terkait pengaruh permainan *Truth Or Dare* pada pembelajaran matematika yang nantinya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dilihat dari bagaimana siswa berkompetisi antar kelompok untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui jalannya pembahasan terhadap maksud penelitian sehingga uraiannya dapat dipahami dan diikuti secara sistematis dan teratur. Berikut ini adalah

¹⁸ Malinda, *PTK Guru Matematika SMA (Penelitian Tindakan Kelas): Penerapan Model Kooperatif Model Grup Investigation (GI) Materi Pokok Eksponen Dan Logaritma* (Sultanara, 2018).

¹⁹ Kumala, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Soal Cerita Matematika Materi Satuan Berat Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sedatigede II Sidoarjo.”

sistematika penyusunan dan penulisan skripsi terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

a) Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar table, daftar gambar, daftar lambing dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

b) Bagian Utama

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi, a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) hipotesis penelitian, f) kegunaan penelitian g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori. Pada bab ini berisi, a) deskripsi teori b) penelitian terdahulu, c) kerangka konseptual.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi, a) rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), b) variable penelitian, c) populasi dan sampel penelitian, d) kisi- kisi instrument, e) instrument penelitian, f) sumber data, g) teknik pengumpulan data, h) analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Pada bab ini berisi, a) pengaruh permainan truth or dare terhadap minat belajar siswa, b) pengaruh permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa, c) hubungan permainan *truth or dare* dengan minat dan hasil belajar siswa d) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan. Pada bab ini berisi mengenai pembahasan hasil penelitian.

c) Bagian Akhir

Bab VI Penutup. Pada bagian ini merupakan bagian terakhir dari penulisan laporan mencakup kesimpulan dan saran. Serta bagian akhir, terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.