

## Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Truth or Dare Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5

Erma Firda Melati ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ [irmamelaty11704@gmail.com](mailto:irmamelaty11704@gmail.com)

---

**Abstract:** This research aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray learning model assisted by Truth Or Dare media on the critical thinking abilities of grade 5 students in the science subject. This type of research is quantitative research using a quasi-experimental model with a Non Equivalent Control design. The population in this study were all 5th grade students at SDN Karangteguh 4 Ngawi. Meanwhile, the subjects of this research were students in class 5B as the experimental class and class 5A as the control class with a total of 56 students. Data collection techniques through test questions and documentation. The research results show that the Two Stay Two Stray learning model assisted by Truth or Dare media has an effect on the critical thinking abilities of grade 5 students in the science subject. This is proven by an increase in the average post test score compared to the average pre test score. The results can be seen from the average score of students who were treated using the two stay two stray learning model assisted by truth or dare media, namely: 81.57 while the average score of students who were not treated using the two stay two stray learning model assisted by truth media or dare lower, namely: 76.00. So it can be concluded that there is an influence of the Two Stay Two Stray learning model assisted by Truth or Dare media on the critical thinking abilities of grade 5 students.

**Keywords:** TSTS Learning Model, Truth or Dare Media, Critical Thinking Skills

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif model *quasi experimental* dengan desain *Non Equivalent Control*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Karangtengah 4 Nagwi. Sedangkan, subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5B sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 5A sebagai kelas control dengan jumlah keseluruhan ada 56 siswa. Teknik pengumpulan data melalui soal tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare*, yaitu: 81,57 sedangkan nilai rata-rata siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare* lebih rendah, yaitu: 76,00. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran TSTS, Media Truth or Dare, Kemampuan Berpikir Kritis

---



## PENDAHULUAN

Pembelajaran mata pelajaran IPAS merupakan gabungan antara social sciences dan natural sciences yang merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran. Semua aspek kehidupan social dalam konteks kebhinekaan, keberagaman agama dan semangat gotong royong tercakup dalam social sciences. Fenomena-fenomena alam adapat disusun secara sistematis dan dipahami secara ilmiah melalui natural science. Namun, kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran seringkali timbul karena adanya integrasi social sciences dan natural sciences seperti yang di ungkapkan oleh (Nurmiati, dkk. 2013). Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang mendukung untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Salah satu pendekatan yang bisa di kombinasikan dengan mata Pelajaran IPAS adalah model pembelajaran Two Stay Two Stray dengan penggunaan media Truth or Dare sebagai alat bantu pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang tidak akan muncul dengan sendirinya atau tanpa usaha, melainkan memerlukan Latihan yang terstruktur dan berulang-ulang (Changwong, dkk.2018). Hal ini penting untuk melatih siswa agar mengeksplorasi masalah dengan bijaksana. Untuk mengasah kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, maka diperlukan Upaya dari seorang guru dalam mengembangkan berbagai media dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) atau bisa disebut dengan model dua tamu, dua tinggal.

Model pembelajaran Two Stay Two Stray merupakan model pembelajaran yang dimulai dengan pembentukan kelompok (Arlinda, 2017). Dimana setelah terbentuk kelompok, guru memberikan tugas berupa permasalahan yang harus didiskusikan Bersama untuk mencari jawabannya. Setelah selesai berdiskusi, dua orang dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk mengunjungi kelompok lain. Sementara itu, dua siswa yang tetap tinggal di kelompok mereka bertugas menerima tamu dari kelompok lain dan menyajikan hasil kerja kelompok mereka kepada kedua tamu tersebut. Kemudian, setelah selesai, dua tamu bertugas Kembali ke kelompok masing-masing dan kemudian mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka. Model pembelajaran TSTS memiliki tujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa karena model ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui diskusi, atnya jawab, mencari jawaban, menjelaskan, dan mendengarkan materi yang dijelaskan teman sekelas.

Untuk menarik perhatian peserta didik saat penyampaian materi, metode tersebut dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki peran penting dalam menghubungkan proses pembelajaran sehingga semua informasi dapat disampaikan secara efektif. Media pembelajaran berupa permainan tentunya lebih menarik dan lebih disukai oleh siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan (Fanny dan Sakti, 2021). Media permainan membuat siswa saling berkompetisi untu menjadi pemenang dalam pemecahan masalah, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa saling menjadi lebih terasah. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *truth or dare*. Permainan *Truth or dare* dianggap sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif, merangsang kerjasama dan mengembangkan kreatifitas (Tarigan dan Saskia, 2019). Penerapan media permainan *Truth or dare* cocok sebagai media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi yang menuntut penalaran dan daya ingat yang tinggi. Selain itu, penggunaan media permainan juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan harapan dapat memberikan dampak positif dan mendukung pencapaian pembelajaran yang optimal bagi siswa. Melalui penggunaan media permainan ini, siswa dapat memberikan umpan balik yang memacu semangat dan efektif

dalam proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TSTS berbantuan media *truth or dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan model *quasi experimental* (Eksperimen semu). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *Non Equivalent Control* karena peneliti melibatkan dua kelas dalam sampel dan menerapkan pretest dan posttest pada dua kelas tersebut. Terdapat dua kelas pada penelitian ini, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap permulaan sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan *pretest* terkait materi ekosistem pada pembelajaran IPAS dengan penggunaan model pembelajaran tipe *two stay two stray* berbantuan media *truth or dare*, adapun untuk kelas kontrol yang digunakan sebagai pembandingan akan digunakan model konvensional melalui model tanya jawab.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Karangtengah 4 Ngawi tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 87 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (teknik pengambilan sampel menggunakan penentuan terhadap kriteria-kriteria tertentu). Sampel yang dipilih berdasarkan pada karakteristik tertentu dan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Salah satu faktor dalam pemilihan sampel adalah bahwa kedua kelas diajarkan oleh guru yang sama, memiliki waktu belajar yang berdekatan dan rata-rata siswanya hampir sama. Sampel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari kelas 5 B dan 5 A, dengan total siswa sebanyak 56 orang. Diantaranya kelas B sebagai kelas eksperimen terdiri dari 28 siswa, adapun kelas A sebagai kelas kontrol terdiri dari 28 siswa.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes tulis secara individu dimana siswa menjawab pertanyaan sebanyak dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Tes ini akan diberikan kepada siswa kelas eksperimen maupun kontrol baik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan tes antara lain membuat kisi-kisi soal tes, membuat soal tes, memberikan soal kepada siswa, menganalisis hasil tes. Soal tes berupa 30 butir soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Soal pretest dan posttest disusun dengan memiliki indikator yang sama tetapi dengan tipe soal yang berbeda. Sebelum soal digunakan untuk penelitian terlebih dahulu di uji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

Analisis statistik dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Data yang dideskripsikan meliputi nilai rata-rata (*mean*), median, modus, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, dan jumlah baik data sebelum pembelajaran maupun data sesudah pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain. Uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan Software SPSS 25. Selanjutnya uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda atau homogen (memiliki varian yang sama). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model TSTS berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan.

## HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Karangtengah 4 Ngawi. Data tersebut akan dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain.

### 1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui sebaran data dari variabel penelitian normal atau tidak. Adapun data penelitian yang di uji normalitasnya adalah meliputi data keseluruhan kelas eksperimen dan kelas control. Pengambilan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dikatakan berdistribusi normal.

**TABEL 1.** Hasil Uji Normalitas pretest dan posttest

#### 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 <sup>a,b</sup> 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 <sup>c</sup>	,150 <sup>c</sup>	,145 <sup>c</sup>	,118 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi nilai kemampuan awal pada kelas eksperimen sebesar 0,145 dan pada kelas kontrol sebesar 0,128. Kedua nilai signifikansi nilai awal pada kelas eksperimen dan kontrol tersebut lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Adapun untuk uji normalitas nilai tes kemampuan refleksi peserta didik, berdasarkan data pada tabel dapat diketahui bahwa nilai signifikansi nilai tes kemampuan refleksi pada kelas eksperimen sebesar 0,118 dan pada kelas kontrol sebesar 0,150. Kedua nilai signifikansi nilai tes kemampuan refleksi pada kelas eksperimen dan kontrol tersebut lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tes kemampuan refleksi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data nilai dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data nilai kemampuan awal dan nilai tes kemampuan refleksi di kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Uji homogenitas ini menggunakan uji Lavene Statistic dengan menggunakan software SPSS 25. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas nilai kemampuan awal dan nilai tes di kelas eksperimen dan kontrol.

**TABEL 2.** Hasil Uji Homogenitas

		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

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kontrol pada kolom based on mean sebesar 0,298. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pada kedua kelas tersebut memiliki variasi yang homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji reliabilitas dan uji normalitas data dari hasil penelitian, maka syarat untuk analisis telah terpenuhi. Agar uji hipotesis dapat dilaksanakan dengan baik terlebih dahulu harus ditentukan bagaimana penerimaan dan penolakan hipotesis. Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay To Stray (TSTS)* Berbantuan Media *Truth or dare (ToD)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5, digunakan Uji T. Uji T (*Two Tailed*) digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak serta melakukan perbandingan nilai rata-rata tes kemampuan refleksi peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.

**TABEL 3.** Hasil Uji Hipotesis

		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

Berdasarkan hasil perhitungan analisis Uji T di kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai thitung = 20,153. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan ttabel = 2.051 untuk  $\alpha$  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 dilihat bahwa nilai  $t$  hitung = 15,990. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan  $ttabel = 2.042$  untuk  $\alpha$  5% dengan  $df = 27$ , apabila  $thitung = 15,990 >$  dari  $ttabel = 2.042$ .

### 4. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didapatkan oleh siswa. Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan N-Gain merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain

maksimum. Berikut perhitungan hasil Uji N-gain menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

**TABEL 4.** 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				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score keseluruhan yang disajikan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar dari nilai kemampuan awal dan nilai tes pada kelas eksperimen dan kontrol yakni, pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media *truth or dare* memiliki rata-rata skor N-Gain sebesar 0,48 yang berarti kelas tersebut masuk ke dalam kategori sedang. dengan persentase nilai minimal 20% dan persentase nilai maksimal 60%. Adapun untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata skor N-Gain sebesar 0,18 yang berarti kelas ini termasuk ke dalam kategori "kurang efektif", dengan persentase nilai minimal 10% dan persentase nilai maksimal 40%.

## PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini memaparkan hasil model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) berbantuan media *truth or dare* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 dimana sebelum dilakukan treatment yang dilaksanakan selama 1 bulan pembelajaran. Berdsarkan hasil observasi yang di temukan pada peserta didik terdapat beberapa masalah yakni ketergantungan pendidik saat menyampaikan materi pembelajaran mengunakn model konvensional, kemudian peserta didik membutuhkan media interaktif yang belum mereka ketahui. salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dalam pembelajaran untuk menunjang kemapuan berpikir kritis siswa yaitu model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan media *truth or dare*. 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 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 Kalimanggis Wetan" menunjukkan bahwa tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap hasil belajar. Di SDN 2 Kalimanggis Wetan, siswa kelas V PPKn banyak mempelajari mata kuliah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Kalimanggis Wetan dengan hasil belajar PPKn Asimptotik dipengaruhi oleh media *truth or dare*. Tanda (2-ekor) = 0,000.

Melalui kegiatan ini peserta didik dapat mengasah kemampuan bernalar dan refleksi untuk mendapatkan pengetahuan yang sesuai dengan konten materi yang dibahas dalam pembelajaran. Selain itu pada tahapan diskusi dan penyampaian hasil diskusi menekankan pada kemampuan peserta didik untuk berbagi pengetahuan atau hasil belajar mereka kepada orang lain. Peserta didik untuk berbagi pengalaman dan

pengetahuan mengenai konten materi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata sehingga interaksi sosial mereka meningkat.

Deskripsi data dari hasil perhitungan analisis data untuk tes awal kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 70,71; standar deviasi 7,2. Sedangkan analisis data untuk tes awal kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 71,29; standar deviasi 7,2. Analisis data untuk tes akhir kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 81,57; standar deviasi 6,0. Analisis data untuk tes akhir kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 76,0; standar deviasi 7,69.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji t di kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai thitung = 20,153. Hasil perhitungan ini kemudian di konsultasikan dengan ttabel = 2,051 untuk  $\alpha$  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. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai thitung = 15,990. Hasil perhitungan ini kemudian di konsultasikan dengan ttabel = 2,042 untuk  $\alpha$  5% dengan  $df = 27$ , apabila thitung = 15,990 > dari ttabel = 2,042.

## SIMPULAN

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 thitung lebih besar dari tubet 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.

## DAFTAR PUSTAKA

1. 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.
2. 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.
3. 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>.
4. 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>.

5. 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>.
6. 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.