

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *THINK PAIR SHARE* DISERTAI
DENGAN GAME *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA INFORMATIKA DIKELAS XI
SMA N 7 PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

**Oleh : Miranda Irvia
NPM. 1910013231006**



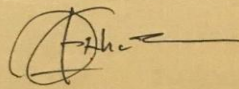
**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Miranda Irvia
NPM : 1910013231006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Think Pair Share* disertai dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika dikelas XI SMA N 7 Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T.,M., M.Kom

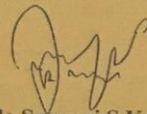
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Vetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

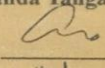
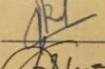
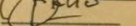


Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Empat Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Miranda Irvia
NPM : 1910013231006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Think Pair Share* disertai dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika dikelas XI SMA N 7 Padang

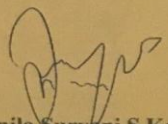
No	Tim penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Rini Widyastuti, M.Kom.	(Anggota)	2. 
3.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 14 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Miranda Irvia
NPM : 1910013231006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi ternyata terbukti dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padang, 05 September 2024
Yang menyatakan,



Miranda Irvia
NPM.1910013231006

ABSTRAK

Miranda Irvia 2024 : Penerapan Model Think Pair Share Disertai Dengan Game Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika Dikelas XI SMA N 7 Padang.

Setelah peneliti melakukan observasi di SMA N 7 Padang, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya proses pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional, dimana pendidik lebih banyak mendiktekan materi pelajaran peserta didik. Dengan metode pembelajaran konvensional tersebut membuat semangat serta keaktifan peserta didik menjadi berkurang. Cara belajar seperti ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika. Hal ini terlihat dari nilai Mid peserta didik kelas XI SMA N 7 Padang tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Think Pair Share disertai dengan game Truth Or Dare lebih baik dari pada pembelajaran Konvensional. Hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik SMA N 7 Padang dengan menerapkan model pembelajaran Think Pair Share disertai dengan game Truth Or Dare lebih baik dari pembelajaran konvensional sebelumnya. Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen (*True Experimental Design*). Populasi penelitian adalah semua peserta didik kelas XI SMA N 7 Padang yang terdiri dari empat kelas sebanyak 144 orang, pengambilan sampel secara random sampling, setelah memenuhi tiga syarat mulai dari populasi berdistribusi normal, bervariansi homogen dan mempunyai kesamaan rata-rata terpenuhi maka peneliti memilih kelas XI F7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F10 sebagai kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji perbedaan rata – rata pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Dari tabel kedua diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 > 0,05$ pada *Levene's Test* yang berarti bahwa data homogen. Dari uji T – Independent diperoleh Sign 0,00 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar perbaikan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* disertai dengan game Truth Or Dare lebih baik dari hasil belajar perbaikan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran Informatika peserta didik kelas XI SMA N 7 Padang.

Kata Kunci : Penerapan Model *Think Pair Share* Disertai Dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika dikelas XI SMA N 7 Padang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini berjudul **“Penerapan Model *Think Pair Share* Disertai Dengan *Game Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika di kelas XI SMA N 7 Padang”**.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik langsung maupun secara tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Terima kasih atas bimbingan, pengarahan, saran, dan nasehatnya selama penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku penguji 1 sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan computer dan Ibu Rini Widyastuti, S.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
3. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
4. Ibu Ria Angrianie, S. Kom selaku guru kelas XI mata pelajaran Informatika di SMA N 7 Padang yang telah membantu proses penelitian baik waktu,

tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar dan tepat pada waktunya.

5. Kepala Sekolah SMA N 7 Padang yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian di SMA N 7 Padang sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Teristimewa kepada Ibu dan Ayah, semoga dalam lindungan Allah SWT. Terima kasih atas doa, dukungan materi, dan terima kasih juga kepada adek yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis dalam meraih kesuksesan.
7. Terima kasih kepada Sahabat penulis yang telah memberikan semangat dan menemani penulis baik susah maupun senang dalam pengerjaan skripsi untuk terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi penerapan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

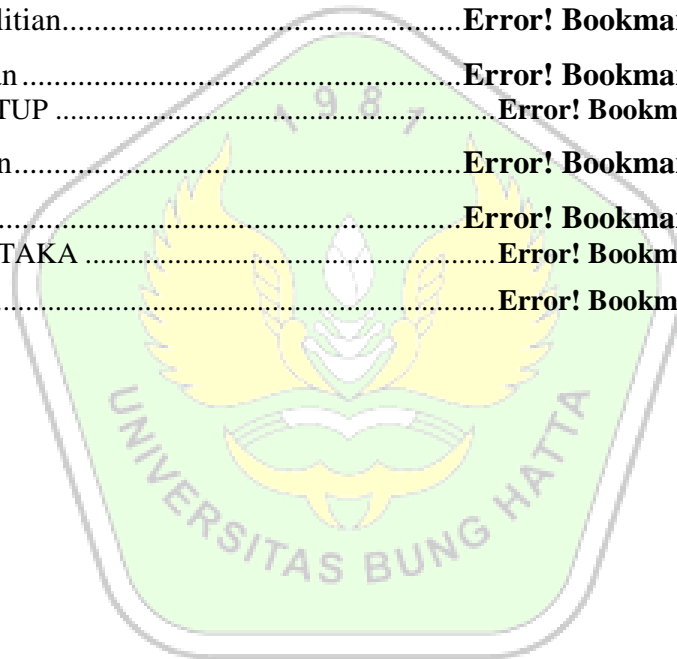
Padang, 2024
Penulis

Miranda Irvia
NPM. 1910013231006

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Identifikasi Masalah.....	17
C. Batasan Masalah	17
D. Rumusan Masalah.....	17
E. Tujuan penelitian	18
F. Manfaat Penelitian	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Model Pembelajaran Secara Umum	Error! Bookmark not defined.
2. Karakteristik Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3. Ciri Ciri Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4. Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS)	Error! Bookmark not defined.
5. Karakteristik Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS)..	Error! Bookmark not defined.
6. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS)..	Error! Bookmark not defined.
7. Media Game <i>Truth Or Dare</i>	Error! Bookmark not defined.
8. Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
B. Berpikir Kritis dan Dampak Sosial Informatika	Error! Bookmark not defined.
C. Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
D. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Peneltian	Error! Bookmark not defined.

B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Penelitian Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
D. Variabel dan Data	Error! Bookmark not defined.
E. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
F. Prosedur penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen penelitian	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
I. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
J. Uji Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN...	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Persentase Hasil Ujian Mid Mata Pelajaran Informatika Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang 2023/2024	2
Tabel 2 Rancangan Penelitian	27
Tabel 3 Populasi Penelitian Kelas XI SMA N 7 Kota Padang Tahun Pelajaran 2023/2024 Kota Padang	30
Tabel 4 tahap pelaksanaan kelas sampel	34
Tabel 5 rangkuman kisi kisi soal	37
Tabel 8 .Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran Soal	38
Tabel 9 Kriteria Indeks Daya Pembeda	39
Tabel 10 Kriteria Reliabilitas Instrumen	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 media truth or dare	17
Gambar 2 siklus pembelajaran model think pair share	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Observasi sebelum penelitian menggunakan google form.....	51
Lampiran 2.	Nilai Ujian Mid Semester Genap Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang Tahun Pelajaran 2023/2024.....	54
Lampiran 3.	Uji Normalitas Nilai Mid Semester Genap Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.....	55
Lampiran 4.	Perhitungan Uji Omogenitas Dan Kesamaan Rata Rata Variansi Berdasarkan Nilai Mid Semester Genap Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.....	58
Lampiran 5.	Alur Tujuan Pembelajaran.....	61
Lampiran 6.	Modul Ajar Berpikir Kritis dan Dampak Sosial Informatika Kelas XI SMA N 7 Padang.....	66
Lampiran 7.	Media Pembelajaran yang digunakan untuk Penelitian.....	79
Lampiran 8.	Contoh Soal Tes.....	81
Lampiran 9.	Lembar Jawaban Soal.....	83
Lampiran 10.	Daftar Nama Peserta Didik Berdasarkan Kelompok Belajar.....	85
Lampiran 11.	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 12.	Kisi Kisi Soal Uji Coba Tes.....	87
Lampiran 13.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	88
Lampiran 14.	Tabulasi Nilai Uji Coba Tes.....	89
Lampiran 15.	Nilai Uji Tes Kelas Kontrol.....	90
Lampiran 16.	Taulasi Jawaban Uji Tes Kelompok Tinggi dan Rendah.....	91

Lampiran 17. Perhitungan Indeks Kesukaran (p) Soal.....	93
Lampiran 18. Perhitungan Indeks Daya Pembeda (D) Soal.....	96
Lampiran 19. Indeks Kesukaran (P) dan Indeks Daya Pembeda (D) dari Hasil Analisis Uji coba Tes Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang..	97
Lampiran 20. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Tes Akhir.....	98
Lampiran 21. Nilai Tes Akhir Peserta Didik Kelas Sampel.....	101
Lampiran 22. Uji Hipotesis Menggunakan Uji T.....	102
Lampiran 23. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	105
Lampiran 24. Surat Melakukan Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	106
Lampiran 25. Sura Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	107
Lampiran 26. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. (Nurkholis 2013) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita Pendidikan.

Kurikulum Merdeka diterapkan sejak tahun 2020 oleh Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia dalam rangka menyiapkan kebutuhan generasi saat ini dan berikutnya. Adanya pengembangan kurikulum yang terjadi di Indonesia mulai dari kurikulum 1952 hingga Kurikulum Merdeka merupakan upaya untuk terus melakukan perbaikan di dunia pendidikan. Perbaikan Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka sejatinya adalah sebuah hal mendasar demi tercapainya tujuan pendidikan nasional (Inayati, 2022). (Erlin, 2023)

Pada SMA Negeri 7 Padang tempat peneliti Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas XI Fase F mata pelajaran informatika, proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dimana pendidik menjelaskan dengan metode ceramah dan memberikan tugas untuk peserta didik. Selain itu dengan 5 jam pelajaran membuat pendidik kebingungan melakukan

pembelajaran selanjutnya karena masih menerapkan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran 5 jam pelajaran juga membuat peserta didik jenuh dan bosan ditandai dengan saat proses belajar mengajar banyak peserta didik yang melakukan aktivitas di luar instruksi yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari nilai ujian MID, Terbukti dari persentase ketuntasan yang diperoleh hasil pada table 1 sebagai berikut :

Table 1. Persentase Hasil Ujian MID Mata Pelajaran Informatika Peserta Didik Kelas XI SMA N 7 Padang 2023/2024

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik yang Tuntas		Peserta Didik yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persen(%)	Jumlah	Persen(%)
XI.F7	36	5	14%	31	86%
XI.F8	36	2	5%	34	94%
XI.F9	36	1	3%	35	97%
XI.F10	36	3	8%	33	92%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa masih banyak peserta didik belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang di tetapkan oleh pendidik sesuai dengan anjuran kurikulum merdeka belajar yaitu 75. Dari data nilai ujian MID, dapat diperoleh hasil belajar peserta didik belum mencapai KBM terhadap pelajaran yang pendidik berikan. Hal ini diasumsikan karena pendidik masih menerapkan model pembelajaran konvensional.

Dari fenomena tersebut penulis ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta materi yang diberikan dapat melatih dalam berpikir kritis dan inovatif terhadap fenomena kehidupan nyata adalah Model Pembelajaran (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Strategi TPS ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif. Strategi TPS pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman dan koleganya di Universitas Maryland (Aisyah, 2012) (Maritha et al. 2021).

Model pembelajaran TPS merupakan model pembelajaran yang memiliki tiga sintaks dalam menciptakan suasana belajar kooperatif berpasangan yang efektif dan bermakna. Dalam pembelajaran dengan model TPS, peserta didik diberikan kesempatan untuk *think* (berpikir) yaitu berpikir tentang permasalahan yang diberikan oleh pendidik. *Pair* (berpasangan), permasalahan yang diberikan dipecahkan secara berpasangan, kemudian *share* (berbagi), peserta didik dengan percaya diri menyampaikan hasil dari berpikirnya. Karena semua peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan interaksi peserta didik sehingga peserta didik juga dapat belajar dari peserta didik lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas (Nyoman Wedi and Negeri 2023)

Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu

Dare Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan *Truth or Dare* ini peserta didik akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik.(Indayanti 2022)

Alasan perlunya menggunakan model TPS disertai dengan game *truth or dare* karena dapat memunculkan ide ide kreatif dan inovatif serta berpikir kritis terhadap hasil pembelajaran sehingga peserta didik tidak jenuh pada setiap pembelajaran atau materi. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Think Pair Share* Disertai Dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Informatika Dikelas XI Sma N 7 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik hanya sebagai pendengar hal ini berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.
2. Peserta didik merasa jenuh terhadap materi informatika yang 5 jam pelajaran
3. Hasil belajar yang masih rendah sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai KBM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah materi yang dipilih untuk penelitian adalah berpikir kritis dan dampak sosial informatika pada kelas XI fase F SMA N 7 Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika dengan menerapkan model TPS disertai dengan game *Truth Or Dare* lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran informatika peserta didik kelas XI fase F SMA N 7 Padang.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Menganalisis pengaruh model TPS disertai game *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI informatika fase F.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, dan peneliti.

1. Bagi pendidik,
 - a. Agar pembelajaran tidak membosankan maka diterapkan model TPS disertai dengan game *Truth Or Dare*.
 - b. Sebagai ide ide berpikir kritis dalam pembelajaran serta mengubah cara berdiskusi dalam pembelajaran.
2. Bagi peserta didik,
 - a. Melatih kemampuan berfikir kritis dan inovatif guna pemecahan masalah nyata dan kontekstual.
 - b. Untuk memperbaiki hasil belajar dengan diterapkan model TPS guna berdiskusi peserta didik informatika.
3. Bagi peneliti
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan rujukan untuk menambah pemahaman terkait penerapan model TPS disertai dengan game *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar peserta didik.

- b. Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman yang nantinya dapat diterapkan disekolah.

