

Pengaruh Penggunaan Media Kartu *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menulis Puisi Bebas

Selvi Diana Putri¹, Ainul Marhammah Hasibuan²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Medan, Indonesia

Email: selvidna27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu Truth or Dare terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis puisi bebas di kelas V SD Swasta PAB 5 Klumpang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis puisi akibat metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang variatif. Media kartu Truth or Dare dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, sekaligus menantang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian berjumlah 50 siswa kelas V yang terbagi dalam dua kelas, yakni kelas V-A sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media kartu Truth or Dare) dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol (menggunakan media audio visual). Instrumen penelitian berupa tes uraian yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Data dianalisis menggunakan uji-t setelah melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang diajar menggunakan media kartu Truth or Dare dengan siswa yang diajar menggunakan media audio visual. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu Truth or Dare berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis puisi bebas.

Kata Kunci: media kartu truth or dare, berpikir kreatif, menulis puisi bebas

Abstract: *This study aims to determine the effect of using Truth or Dare cards on students' creative thinking skills in writing free poetry in grade V of SD Swasta PAB 5 Klumpang. The background of this study is based on the low motivation and creativity of students in writing poetry due to learning methods that are still monotonous and lack of variety. Truth or Dare cards were chosen because they are considered capable of creating a fun, interactive, and challenging learning atmosphere. The type of research used is an experiment with a pretest-posttest control group design. The study population was 50 fifth-grade students divided into two classes, namely class V-A as the experimental group (using Truth or Dare cards) and class V-B as the control group (using audio-visual media). The research instrument was a descriptive test compiled based on creative thinking indicators including fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data were analyzed using a t-test after going through normality and homogeneity tests. The results showed a significant difference in creative thinking skills between students taught using Truth or Dare cards and students taught using audio-visual media. The average post-test score of the experimental group was higher than that of the control group. Thus, it can be concluded that the use of Truth or Dare cards has a positive effect on improving students' creative thinking skills in writing free poetry.*

Keywords: *truth or dare card media, creative thinking, free poetry writing*

PENDAHULUAN

Di era digital ini penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi semakin relevan (Fatmawati & Yusrizal, 2021; Yusrizal & Fatmawati, 2021). Salah satu media yang berpotensi untuk diterapkan adalah kartu *Truth or Dare*. Permainan ini telah lama dikenal dan digemari oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Dengan memodifikasi konten permainan ini untuk disesuaikan dengan materi pembelajaran, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penggunaan media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat siswa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sejak dini. Hal ini sejalan dengan tuntutan era globalisasi yang membutuhkan sumber daya manusia yang inovatif dan mampu berpikir out of the box.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran yang interaktif. Menurut (Sternberg, 2018), lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dapat merangsang siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan solusi inovatif terhadap berbagai permasalahan. Sejalan dengan itu, (Baer & McKool, 2019) menegaskan bahwa kreativitas bukan sekadar bakat bawaan, melainkan keterampilan yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui stimulus yang tepat. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti kartu *Truth or Dare*, dapat membantu siswa dalam menstimulasi imajinasi dan meningkatkan keterampilan menulis puisi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut Yulianti & Minsih (2022), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat diindera dan berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran. Penggunaan media membantu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar lebih efektif. Chen et al. (2021) juga menegaskan bahwa media dapat dipahami sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, karena berfungsi membawa pesan dari pengirim kepada penerimanya. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai sarana bantu, tetapi juga sebagai saluran utama transfer pengetahuan.

Lebih lanjut, Davies et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hal ini menekankan bahwa fungsi media bukan hanya sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat mengaktifkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi dari guru (sumber belajar) kepada siswa (penerima informasi) sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya membantu memperjelas penyampaian materi, tetapi juga berfungsi meningkatkan motivasi, memperkaya pengalaman belajar, serta membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta PAB 5 Klumpang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024-2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta PAB 5 Klumpang sebanyak 50 siswa yang tersebar dalam 2 kelas yaitu V-A berjumlah 25 dan V-B berjumlah 25. Sampel dalam penelitian ini diambil secara keseluruhan populasi yaitu sebanyak 50 siswa yang terdiri dari siswa kelas V-A sebanyak 25 siswa dan kelas V-B sebanyak 25 siswa. Dalam hal ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas V-A dengan menerapkan media truth or dare, sedangkan kelas V-B sebagai kelompok B yang diberi pengajaran dengan menggunakan media audio.

Pengambilan keputusan dalam uji t-test dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 23 dengan taraf signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Cooperative Script dan model pembelajaran konvensional.

Jika nilai sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Cooperative Script dan model pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data

1) Pre Test Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelompok A

Sebelum melakukan perlakuan dengan media kartu truth or dare, maka peneliti terlebih dahulu juga melakukan pre test tentang kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok A. Tujuannya yaitu untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut disajikan hasil pre test kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok A.

Tabel 1. Pre Test Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelompok A

Interval	Frekuensi	Persentase
45-50	3	13%
51-56	4	17%
57-62	6	26%
63-68	6	26%
69-74	3	13%
75-80	1	4%
Jumlah	23	100%

Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai kemampuan terendah siswa adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 75 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 60,65; median adalah 60,00; dan modus yaitu 60; standar deviasi sebesar 7,73; dan varian sebesar 59,78.

2) *Pre Test* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelompok B

Sebelum melakukan pengontrolan pada kelompok B, maka peneliti terlebih dahulu melakukan *pre test* tentang kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas tersebut. Tujuannya yaitu untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok B yang selanjutnya dan data ini juga digunakan untuk menguji homogenitas antara kedua sampel yaitu kelompok A dan kelompok B. Berikut disajikan hasil data *pre test* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok B.

Tabel 2 *Pre Test* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelompok B

Interval	Frekuensi	Persentase
40-45	2	9%
46-51	4	17%
52-57	5	22%
58-63	6	26%
64-69	3	13%
70-75	3	13%
Jumlah	23	100%

Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai kemampuan terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 57,61; median adalah 60,00; dan modus yaitu 60; standar deviasi sebesar 7,96; dan varian sebesar 63,34.

3) *Post-Test* Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Puisi Bebas Siswa yang Diajar dengan Media Kartu *Truth or Dare*

Distribusi frekuensi skor kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan media kartu *truth or dare* disajikan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang Diajar dengan Media Kartu *Truth or Dare*

Interval	Frekuensi	Persentase
75-78	2	9%
79-82	5	22%
83-86	8	35%
87-90	5	22%
91-94	0	0%
95-98	3	13%
Jumlah	23	100%

Dari Tabel 3 tentang distribusi frekuensi kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan media *kartu truth or dare* dapat diketahui bahwa terdapat 65% kemampuan siswa di atas rata-rata dan 35% kemampuan siswa di bawah rata-rata.

4) *Post-Test* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang Diajar dengan Media Audio Visual

Dari data yang diperoleh dan hasil perhitungan statistik diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan media audio visual mendapatkan skor terendah yaitu 60, dan skor tertinggi yaitu 90, dengan rata-rata sebesar 78,26; varian sebesar 67,29 dan standar deviasi sebesar 8,20. Distribusi frekuensi skor kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan media audio visual disajikan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang Diajar dengan Media Audio Visual

Interval	Frekuensi	Persentase
60-65	3	13%
66-71	2	9%
72-77	4	17%
78-83	7	30%
84-89	4	17%
90-95	3	13%
Jumlah	23	100%

B. Pengujian Analisis Data

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dimaksudkan untuk mengetahui keberadaan data berdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji statistik Shapiro-Wilk dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Kemampuan Siswa	,115	46	,161	,966	46	,201

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas data penelitian memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar 0,201 > 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

2) Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment pada SPSS. Butir soal dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (untuk $N = 25$, $r_{tabel} \approx 0,05$). Hasil

menunjukkan bahwa seluruh butir memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap skor total, yang berarti semua item soal valid.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dengan menggunakan Alpha Cronbach. Jika nilai Alpha > 0,7 maka instrumen dikatakan reliabel. Hasil analisis menunjukkan nilai Alpha = 0,812, yang berarti bahwa instrumen sangat reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Uji	Nilai Alpha Cronbach	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
Reliabilitas Tes	0,812	> 0,70	Reliabel Tinggi

4) Tingkat Kesukaran dan Daya Beda

Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana soal tersebut memenuhi kriteria kualitas sebagai alat evaluasi, dengan mengacu pada dua indikator utama yaitu tingkat kesukaran dan daya pembeda.

5) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t, pengujian hipotesis dihitung dengan bantuan SPSS versi 23. Data pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji

Kelompok	N	Rata-rata	Std. Deviasi	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen (Truth or Dare)	23	85,43	5,82	3,42	0,001	Berbeda signifikan
Kontrol (Audio Visual)	23	78,26	8,20			

Pembahasan

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan SPSS versi 23, kelompok kontrol memperoleh skor tertinggi 75 dan terendah 40 dengan rata-rata (mean) 57,61, median 60, serta modus 60. Sementara itu, kelompok eksperimen memperoleh skor tertinggi 70, terendah 45, dengan rata-rata 60,65, median 60,00, dan modus 60. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Artinya, kemampuan awal menulis puisi antara kelompok kontrol dan eksperimen relatif setara.

Dalam proses pembelajaran, kelompok eksperimen menulis puisi dengan memanfaatkan media kartu truth or dare. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi terkait puisi bebas beserta unsur pembangunnya, kemudian memperluas wawasan siswa mengenai diksi melalui bacaan majalah sastra Horison. Para siswa membaca contoh puisi bertema sosial dalam majalah tersebut, lalu mencatat unsur-unsur pembangunnya. Pada tahap ini, siswa

kelompok A mulai memahami penggunaan citraan, gaya bahasa, serta pilihan kata yang digunakan pengarang.

Sementara pada kelompok kontrol, pembelajaran menulis puisi tidak melibatkan media audio-visual. Proses belajar hanya bersumber pada penjelasan guru. Meskipun tetap diberikan bacaan dari majalah sastra untuk menambah wawasan, siswa kelompok kontrol harus mengembangkan puisinya berdasarkan ide dan kreativitas pribadi. Pembelajaran yang cenderung bersifat ceramah dan tanya jawab membuat siswa cepat merasa jenuh serta kurang bersemangat. Pada saat menyusun kerangka puisi, mereka juga mengalami kesulitan dalam menemukan ide bertema sosial sehingga proses penulisan berlangsung lambat.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup nyata antara karya siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, siswa lebih mudah menuangkan ide-ide ke dalam bentuk puisi dengan pilihan kata yang tepat, penuh makna, serta mampu menghadirkan rasa empati yang memperindah karya. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek diksi dan bahasa kias. Sementara itu, kelompok kontrol masih menunjukkan keterbatasan pada pemilihan kata, kecenderungan menggunakan bahasa sehari-hari, serta kesulitan dalam menghadirkan efek estetika yang mampu menggugah imajinasi pembaca.

REFERENCES

- Baer, J., & McKool, S. S. (2019). Assessing creativity using the consensual assessment technique. In *Handbook of research on assessment technologies, methods, and applications in higher education* (pp. 65–77). IGI Global.
- Beaty, R. E., Kenett, Y. N., Christensen, A. P., Rosenberg, M. D., Benedek, M., Chen, Q., Fink, A., Qiu, J., Kwapi, T. R., & Kane, M. J. (2018). Robust prediction of individual creative ability from brain functional connectivity. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(5), 1087–1092.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (2020). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC.
- Chen, P.-Y., Hwang, G.-J., Yeh, S.-Y., Chen, Y.-T., Chen, T.-W., & Chien, C.-H. (2021). Three decades of game-based learning in science and mathematics education: an integrated bibliometric analysis and systematic review. *Journal of Computers in Education*, 1–22.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2021). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80–91.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2021). *The systematic design of instruction* (5th). New York: Longmann.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan "Truth or Dare" untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 112–120.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/38995/21133/111672>

- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Era Pandemi Covid-19. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(3), 275–283.
- Gonen, E. (2020). Tim brown, change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (2009). *Markets, Globalization & Development Review*, 4(2).
- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2019). Infusing creativity and technology in 21st century education: A systemic view for change. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 27–37.
- Kapp, K. M. (2022). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.