

**PENGARUH PENERAPAN METODE *THINK PAIR SHARE* DISERTAI
DENGAN GAME *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X IPS DI SMAN 1 KEC. PANGKALAN KOTO BARU**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Dapartemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Negeri Padang



OLEH

MELA CAHYA PUTRI

20053088

DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

"PENGARUH PENERAPAN METODE *THINK PAIR SHARE* DISERTAI
DENGAN GAME *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X IPS SMAN 1 KEC. PANGKALAN KOTO BARU"

Nama : Mela Cahya Putri
BP/NIM : 2020/20053088
Keahlian : Akuntansi
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi

Dr. Frijatmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 1982051420064 2 001

Padang, 16 Juni 2024
Pembimbing

Dr. Frijatmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 1982051420064 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI


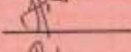
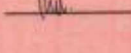
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Padang*

**"PENGARUH PENERAPAN METODE THINK PAIR SHARE DISERTAI DENGAN GAME
TRUHT OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS DI SMA N 1 KEC.
PANGKALAN KOTO BARU"**

Nama : Mela Cahya Putri
BP/NIM : 2020/20053088
Keahlian : Akuntansi
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2024

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	: Dr. Friyatmi, S.Pd,M.Pd	
2	Anggota	: Efni Cerya, S.Pd,M.Pd.E	
3	Anggota	: Nita Sofia, S.Pd,M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mela Cahya Putri
Nim/ Tahun Masuk : 20053088/2020
Tempat/Tanggal Lahir : Pangkalan/17 September 2001
Jurusan/Kebahitan : Pendidikan Ekonomi/Akuntansi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082284651692
Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Think Pair Share* disertai dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, 06 Juni 2024



Mela Cahya Putri
NIM. 20053088

ABSTRAK

Mela Cahya Putri (20053088): Pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Pembimbing : Dr. Friyatmi S.Pd. M.Pd.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi masih banyak yang belum mencapai KKM, hal ini diduga karena metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan metode pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif dengan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare*. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Pangkalan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan penelitian *randomized control group pretest – posttest desig*. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. Sampel yang dipilih adalah kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes hasil belajar siswa. Hipotesis pada penelitian ini diuji dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil data tingkat pengetahuan siswa dengan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil yaitu data berdistribusi normal dan varians homogen. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,806 > 1,67356$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.

Kata Kunci: *hasil belajar, think pair share, truth or dare, konvensional.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah serta ridha-Nya kepada kita khususnya bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian “Pengaruh Penerapan Metode *Think Pair Share* disertai dengan Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarganya yang telah membimbing manusia untuk meniti jalan yang lurus menuju kejayaan dan kemuliaan.

Penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan yang banyak dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Perengki Susanto Susanto, SE, M. Sc, Ph. D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd,M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Efni Cerya, S.Pd,M.Pd.E selaku Dosen Penguji I penelitian ini.
4. Ibu Nita Sofia, S.Pd,M.Pd.E selaku Dosen Penguji II penelitian ini.

5. Bapak/ Ibu Dosen Staf Pengajar dan Staf Administrasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis yaitu Ibunda Yusminar dan Ayahanda Bustami yang memberikan dorongan, do'a, semangat dan pengorbanan baik secara moril maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa untuk kakak dan abang penulis yaitu Vebrimita, Tismawati, Primadoni, dan Ari Saputra yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan dari segala pihak dinilai ibadah disisi Allah SWT. Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman-teman pada umumnya.

Padang, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KERANGKA TEORITIS	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Grand Teori	10
2. Hasil Belajar	11
3. Metode Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	16
4. <i>Game Truth Or Dare</i>	23
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Definisi Operasional.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Hipotesis	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	46
1. Sejarah Ringkas Sekolah	46
2. Profil Sekolah	46

3.	Keadaan Guru SMAN 1 Kec. Pangkalan	48
4.	Keadaan Siswa SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru	48
B.	Hasil Penelitian	48
1.	Hasil Pre-test Kedua Kelas Sampel	49
2.	Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
3.	Hasil Post-test Kedua Kelas Sampel	51
4.	Uji Prasyarat	53
5.	Uji Hipotesis	54
C.	Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
A.	Kesimpulan	64
B.	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi	2
Tabel 2. Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design.....	33
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas X IPS SMAN Pangkalan.....	34
Tabel 4. Kriteria Daya Pembeda Soal	40
Tabel 5. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	41
Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	42
Tabel 7. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	42
Tabel 8. Keadaan Guru SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru	48
Tabel 9. Keadaan Siswa SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.....	48
Tabel 10. Hasil Analisis Deskriptif Pre-test.....	49
Tabel 11. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Sampel	50
Tabel 12. Hasil Analisis Deskriptif Post-test	51
Tabel 13. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test Kedua Kelas	52
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Sampel.....	53
Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test Kelas Sampel.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	31
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa, mengembangkan sikap dan tingkah laku serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam berbagai bidang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar mengajar, dengan begitu siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, kepribadian, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan di atas bisa tercapai melalui sistem pendidikan yang baik. Sistem pendidikan yang baik terdiri dari proses pembelajaran karena dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas mampu menghasilkan siswa yang berwawasan luas, cakap dan kreatif. Proses pembelajaran dilakukan dalam pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Salah satu indikator dalam proses pembelajaran bisa dikatakan telah tercapai apabila siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah.

Jika seorang anak sudah mencapai nilai terbaik disekolahnya, maka barulah bisa dikatakan sudah memiliki prestasi yang baik.

Prestasi belajar merupakan hasil dari mengevaluasi siswa dengan menggunakan alat penilaian setelah proses pembelajaran direncanakan (Cleopatra, 2015). Penilaian dari prestasi siswa selama pembelajaran diukur melalui hasil belajar yang menjadi petunjuk untuk menilai keberhasilan yang mereka capai. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa sebagai indikator keberhasilan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Meilana, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru Tahun Pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran ekonomi. Berikut merupakan hasil belajar siswa kelas X IPS setelah mengikuti ulangan harian.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Tahun Ajaran 2023/2024 Di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan			Rata - Rata	KKM
			UH 1	UH 2	UH 3		
1	X IPS 1	30	20%	13%	10%	15%	75
2	X IPS 2	30	14%	37%	10%	20%	
3	X IPS 3	29	14%	41%	28%	28%	

Sumber: Guru Ekonomi kelas X IPS SMA N 1 Pangkalan

Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS dari ulangan harian mata pelajaran ekonomi masih sangat rendah. Hal ini bisa dilihat dari ketuntasan nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum tuntas. Rata-rata ketuntasan nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS1 sebesar 15%, kelas X IPS2 sebesar 20% dan X IPS3 sebesar 28%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah karena banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 Oktober 2023 dengan guru di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru yaitu Lasri Utami, S.Pd didapatkan informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi dan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang berpusat kepada guru, dimana guru lebih aktif di depan dan siswa hanya memperhatikan guru dan cenderung pasif (Asmedy, 2021). Meskipun memberikan penjelasan kepada siswa perlu dilakukan agar siswa paham dengan materi pembelajaran, akan tetapi jika siswa terlalu lama mendengarkan penjelasan dari guru membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa malas berfikir secara kritis, karena selama proses pembelajaran siswa tidak diberikan kesempatan untuk memahami materi pembelajaran sehingga membuat pemahaman siswa menjadi lemah. Ketika

pemahaman siswa lemah dan saat dilakukan evaluasi pembelajaran siswa tidak mampu menguasai materi karena selama ini siswa hanya mengingat tanpa adanya pemahaman. Proses pembelajaran yang hanya terfokuskan kepada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara mandiri membuat siswa cenderung pasif dan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas X IPS pada Tabel 1.

Permasalahan selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti melalui hasil observasi yang dilakukan yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam berkolaborasi selama proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat ketika proses pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi, dimana tidak semua siswa ikut berpartisipasi aktif. Kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi karena jumlah anggota setiap kelompok terdiri atas empat sampai lima orang sehingga hanya satu atau dua orang saja yang bekerja sedangkan anggota lainnya tidak ikut serta dalam kegiatan diskusi (Firman, 2023). Anggota kelompok diskusi dengan jumlah banyak membuat siswa yang malas hanya mengandalkan siswa yang berprestasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini akan menimbulkan ketimpangan dimana siswa yang pasif akan tetap menjadi pasif.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan pembelajaran menarik yang membuat siswa lebih aktif di dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu sejalan dengan

pendapat Nasution (2017) yang mengatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan adanya kemampuan guru dalam mengelolah proses pembelajaran yang dilihat dari kemampuan guru menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Dalam pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan guru harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Menurut Slameto (2010:98) kriteria pemilihan metode pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, materi pengajaran, jumlah kelas, kemampuan guru, kemampuan siswa, fasilitas yang tersedia dan waktu yang tersedia. Oleh karena itu dengan adanya metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang akan disampaikan oleh guru (Nasution, 2017).

Salah satu alternatif yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare*. Metode *think pair share* merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Menurut Kurnia Eka & Yudhanegara (2017:52), *think pair share* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang merangsang aktivitas berfikir siswa secara berpasangan dan saling berbagi pengetahuan kepada siswa lainnya. Metode *think pair share* bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilakukan karena saat proses pembelajaran dilakukan siswa lebih aktif.

Metode pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut, karena metode pembelajaran *think pair share* bisa membuat siswa berpartisipasi aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir secara mandiri, berdiskusi, dan saling membantu dengan teman kelompok, serta siswa juga bisa saling berbagi informasi kepada teman atau kelompok lain (Shoimin, 2014:208). Sejalan dengan pendapat Lie (2003:56), yang mengatakan bahwa *think pair share* memberikan kesempatan bekerja sama dengan orang lain. untuk bekerja sendiri serta kepada siswa untuk saling bekerja sama. Metode *think pair share* digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

Penerapan metode *think pair share* akan disertai dengan game *truth or dare* dalam evaluasi pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar pembelajaran tidak membosankan. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dijadikan sebagai pedoman saat membuat kebijakan baru untuk pembelajaran (Elfira, 2023). Oleh karena itu dalam evaluasi inilah nantinya game *truth or dare* diterapkan agar proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dimana game *truth or dare* merupakan suatu pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rahim, 2023). Sehingga tujuan dari game ini adalah untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dan merangsang perkembangan kreativitas mereka.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan diatas dan belum diketahui bagaimana pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Pengaruh Penerapan Metode *Tink Pair Share* disertai Game *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas X IPS dalam mata pelajaran ekonomi.
2. Guru masih belum mampu mendorong keaktifan siswa.
3. Metode konvensional yang digunakan guru cenderung membuat siswa malas berfikir secara kritis.
4. Kurangnya kolaborasi siswa selama proses pembelajaran.
5. Belum diketahui bagaimana pengaruh metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang peneliti lakukan lebih terfokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu belum diketahui bagaimana pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec.Pangkalan Koto Baru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec.Pangkalan Koto Baru?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini perlu terarah supaya dapat mencapai suatu tujuan sebagaimana yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *think pair share* disertai dengan game *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMA N 1 Kec.Pangkalan Koto Baru.

2. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran *think pair share* disertai game *truth or dare* sehingga tercapai hasil belajar yang diinginkan.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada guru ataupun calon guru untuk bisa meningkatkan kreativitas dalam merancang metode pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran ekonomi.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan kajian dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran ekonomi dengan menggunakan metode pembelajaran *tink pair share* disertai dengan game *truth or dare*.