

Rizka Atika,²⁾ Mukhlis,²⁾
Usfur Rifha³⁾, Fakhri Yacob
⁴⁾. Wanty Khaira

^{1,2,3&4)}UIN Ar-Raniry, Banda
Aceh, Indonesia
Email: mukhlis@ar-
raniry.ac.id

**Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui
Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi
Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK
Negeri 3 Banda Aceh.**

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata

*Permainan Truth or Dare,
Bimbingan Kelompok, Slow
Learner.*

Kunci:

Abstrak :

Slow learner adalah anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah. Perilaku mereka cenderung pendiam dan pemalu, sehingga mereka kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Mereka memiliki cirri fisik normal namun sulit menangkap materi, responnya lambat, kosa katanya kurang sehingga bila berbicara kurang jelas. Kenyataan yang terjadi di SMKN 3 Banda Aceh terdapat beberapa siswa kelas X Tata Busana mengalami *slow learner*, sehingga perlu upaya/strategi membantu anak *slow learner* menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *truth or dare*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana berjumlah 164 siswa. Total sampel penelitian berjumlah 9 siswa, dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk *One Group Pretest-Posttest Desain*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala *slow learner*. Setelah memperoleh data di analisis menggunakan pengujian hipotesis uji t-tes diperoleh t-hitung > t-tabel yaitu 25.227 > 1.833 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikansi dari implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

Abstract

Slow learners are children with a low level of mastery of the material. Their behavior tends to be quiet and shy, so they have difficulty socializing with their peers. They have normal physical characteristics but find it difficult to grasp material, their responses are slow, their vocabulary is lacking so that when they speak they are less clear. The reality that occurs at SMKN 3 Banda Aceh is that several class This research aims to find out whether the implementation of the truth or dare game through group guidance services can overcome the problems of slow learner children at SMK Negeri 3 Banda Aceh. The research population was all students in class X Fashion Design, totaling 164 students. The total research sample was 9 students, selected using purposive sampling techniques. The research method uses a quantitative experimental approach in the form of One Group Pretest-Posttest Design. Research data was collected using a slow learner scale. After obtaining the data, it was analyzed using the t-test hypothesis testing, it was obtained that $t\text{-count} > t\text{-table}$ was $25,227 > 1,833$ at the significance level $\alpha = 0.05$, which means there is a positive and significant influence from the implementation of the truth or dare game through group guidance services to overcome the problems of slow learner children at SMK Negeri 3 Banda Aceh.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses tersebut guru bertindak sebagai sumber informasi yang menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada si penerima informasi, yang dalam hal ini adalah siswa (Sadiman, 2010). Dalam proses komunikasi tersebut adakalanya terjadi ketidakberhasilan yang disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi penghambat proses komunikasi. Agar proses komunikasi bisa berlangsung dengan baik maka diperlukan sebuah media yang bertugas sebagai penyalur informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, alah satunya adalah media pembelajaran (Agustin, 2014).

Aktifitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya sesuai dengan yang diharapkan. Demikian kenyataan yang sering dijumpai pada setiap siswa dalam

kehidupan sehari-hari berkaitan dengan aktifitas belajar. Setiap individu memang tidak ada yang sama. Ada yang berkemampuan cepat, sedang, dan ada yang berkemampuan rendah. Perbedaan individu ini pula yang menyebabkan perbedaan tingkah laku dan cara mereka dalam menerima/merespon ilmu pengetahuan di sekolah.

Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan program-program pembelajaran dan mengikuti proses pembelajaran dapat terlihat dari prestasi belajar yang dicapai. Jika prestasi belajar siswa tinggi, proses pembelajaran dinyatakan berhasil. Namun, jika prestasi belajar siswa berada dibawah standar yang ditentukan, siswa dikatakan kurang atau belum berhasil. Atas dasar prestasi belajar siswa itulah guru akan menentukan siapa saja siswa yang memerlukan perhatian dan bantuan belajar secara khusus.

Kesulitan belajar merupakan hambatan untuk mencapai tujuan belajar. Kesulitan belajar ini merupakan salah satu contoh dari masalah belajar, kondisi ini di derita siswa yang menghambat proses pembelajarannya. Salah satu bentuk / jenis kesulitan belajar adalah siswa *slow learner*, kondisi di mana anak memiliki gaya belajar yang lamban dalam kemampuan kognitifnya berada di bawah rata - rata, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.

Triani & Amir mengatakan siswa *slow learner* mengalami kesulitan belajar hampir pada semua pelajaran terutama pada mata pelajaran yang berkenaan dengan hafalan dan pemahaman sehingga hasil belajarnya lebih rendah dibanding dengan teman-teman yang lain. Beberapa masalah yang dihadapi anak *slow learner* antara lain anak mengalami perasaan minder terhadap teman-temannya; anak cenderung bersikap pemalu, menarik diri dari lingkungan sosialnya; lamban menerima informasi; hasil prestasi belajar kurang optimal; karena ketidakmampuannya sehingga tinggal kelas dan mendapat label yang kurang baik dari teman-temannya.

Banyak faktor yang mempengaruhi seorang siswa atau peserta didik berkesulitan belajar baik dari faktor eksternal maupun internal yang

menyebabkan seorang siswa atau peserta didik mengalami kesulitan belajar. Faktor internal meliputi gangguan psiko fisik siswa, antara lain rendahnya kapasitas intelektual, ketidakmatangan emosi, kondisi fisik siswa yang tidak sempurna, motivasi, minat dan rasa percaya diri siswa. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa seperti perhatian orang tua, fasilitas belajar, dan keadaan ekonomi keluarga.

Hasil observasi sementara, yang dilakukan di SMKN 3 Banda Aceh, diketahui terdapat siswa-siswa yang mengalami permasalahan kesulitan belajar *slow learner*, yaitu kurangnya percaya diri pada siswa, kemampuan berfikir abstrak yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa pada umumnya, perilaku yang cenderung pendiam dan pemalu, yang menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu, guru seharusnya dapat memfasilitasi siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya bagi siswa *Slow Learner*. Untuk mengatasi problema tersebut, guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa disekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media yang semenarik mungkin sehingga potensi belajar siswa meningkat, dan setiap media yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diharapkan seorang guru seharusnya memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya media permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth or Dare* berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan "*Truth*" diisi depannya,

lalu disisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *Dare*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “*Dare*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan. Prosedur permainan *Truth or Dare* serupa dengan permainan pada umumnya, namun dalam permainan *Truth or Dare* terdapat kartu *Truth* dan kartu *Dare* berisi pertanyaan-pertanyaan serta tantangan sesuai materi untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif.

Penggunaan media permainan *Truth or Dare* dalam belajar dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan *Truth or Dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan *Truth or Dare* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya media permainan *Truth or Dare* siswa dapat belajar secara maksimal serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Mila Hayatillah, mengenai “Penerapan Media Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie”. Hasil penelitian menunjukkan Kepercayaan diri siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 6.435 nilai standarnya 1.833, dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara pretest dan posttes dan menunjukkan penerapan media permainan *Truth and Dare* efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Resmi Yati Ningsih, tentang “Strategi Pembelajaran Bagi Siswa *Slow Learner* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 158 Seluma”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengatasi anak *slow learner* di SDN 158 Seluma kelas V, yakni dengan menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran seperti menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan sistem individual dan pendekatan remedial, kemudian metode yang digunakan guru

pada anak/siswa *slow learner* adalah metode ceramah, tanya jawab, latihan-latihan, demonstrasi dengan alat peraga, metode reward punishment dan penugasan.

Peneliti mendapatkan beberapa persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan media permainan *truth or dare* dan salah satu penelitian terdahulu juga membahas tentang siswa *slow learner* sebagai variabel Y. Sedangkan perbedaannya terdapat pada populasi, sampel, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan materi *slow learner* yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di atas, sehingga masih diperlukan penelitian dengan judul Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh dan bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen, dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test Post-test Design*.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Banda Aceh yaitu sebanyak 5 kelas, dengan jumlah siswa sebanyak 164 siswa. Dari sejumlah siswa kelas X (sepuluh) jurusan Tata Busana tersebut, yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian adalah siswa yang diperkirakan mempunyai nilai rendah. Sesuai dengan dokumen yang berupa nilai raport siswa kelas X terdapat sebanyak 50 orang siswa bernilai rendah. Akan tetapi, belum dapat dipastikan yang bersangkutan sebagai *slow learner*.

Tabel 1 Populasi Penelitian

| No | Kelas | Jlh siswa | Nilai | | Keterangan |
|--------|--------|-----------|-----------|----------|------------|
| | | | Diatas | Dibawah | |
| 1 | X BS 1 | 32 siswa | 25 siswa | 7 siswa | |
| 2 | X BS 2 | 34 siswa | 25 siswa | 9 siswa | |
| 3 | X BS 3 | 32 siswa | 22 siswa | 10 siswa | |
| 4 | X BS 4 | 32 siswa | 21 siswa | 11 siswa | |
| 5 | X BS 5 | 34 siswa | 21 siswa | 13 siswa | |
| Jumlah | | 164 siswa | 114 siswa | 50 siswa | |

Berdasarkan jumlah populasi di atas, setelah dilakukan uji tertulis atau *pretest*, maka ditemukan sebanyak 9 orang siswa yang memperoleh nilai terendah dan memenuhi syarat untuk di jadikan sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel yang demikian ini disebut dengan sistem *purposive sampling*.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pengembangan dan perumusan teori Nani Triani & Amir mengenai *slow learner* yaitu anak-anak *slow learner* tidak hanya terbatas pada kemampuan akademik melainkan juga pada kemampuan-kemampuan yang lain seperti pada aspek intelegensi, bahasa atau komunikasi, emosi, sosial dan moral. Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data mengenai *slow learner* pada siswa.

Pengujian validitas dilakukan terhadap 62 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa. Dari 62 item yang di uji ternyata terdapat 12 item dinyatakan tidak valid, dan 50 item lainnya dinyatakan valid.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan tes.

H A S I L

Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Banda Aceh dengan tujuan mengatasi permasalahan siswa *slow learner* melalui bimbingan kelompok menggunakan permainan *truth or dare*. Penelitian ini melibatkan dua kali pemberian treatment, dengan *pretest* dan *posttest* dilakukan sebelum dan setelah treatment.

Sebelum treatment, skor *pretest* siswa menunjukkan hasil yang bervariasi. Dari sembilan siswa, skor *pretest* yang diperoleh berkisar antara 18 hingga 40, dengan total skor sebesar 282. Setelah treatment, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan belajar siswa.

Tabel 2 Data Pretest dan Posttest Slow Learner

| NO | NAMA | PREE TEST | % | POST TEST | % |
|---------------|------|--------------|---------|--------------|---------|
| 1 | SHM | 34 | 12,06% | 64 | 10,81% |
| 2 | PSS | 38 | 13,48% | 70 | 11,82% |
| 3 | BN | 40 | 14,18% | 72 | 12,16% |
| 4 | ZZPS | 20 | 7,09% | 60 | 10,14% |
| 5 | NM | 34 | 12,06% | 66 | 11,15% |
| 6 | NR | 22 | 7,80% | 58 | 9,80% |
| 7 | M | 18 | 6,38% | 60 | 10,14% |
| 8 | IS | 40 | 14,18% | 74 | 12,50% |
| 9 | RU | 36 | 12,77% | 68 | 11,49% |
| JUMLAH | | 282 | 100,00% | 592 | 100,00% |

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,20, yang lebih besar dari 0.05. Selanjutnya, uji T Test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 25.227 lebih besar dari t-tabel sebesar 1.833, dengan tingkat signifikansi < 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *truth or dare* secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar siswa *slow learner*.

Tabel 3 Hasil Uji t Pretest dan Posttest Slow Learner Setiap Aspek

| NO | ASPEK | NILAI RATA-RATA | | UJI T HIT | UJI T TAB | ASYIMP.SIG.(2 TAILED) | A | KET. |
|----|-------------------|--------------------|------|-----------------|-----------------|--------------------------|-------|------|
| | | PREE | POST | | | | | |
| 1 | INTELEGENSI | 24,8 | 36,0 | 7,170 | 1,833 | 0,000 | 0,080 | Sig |
| 2 | BHS DAN KMNKSI | 15,6 | 24,8 | 8,269 | 1,833 | 0,000 | 0,088 | Sig |
| 3 | EMOSI | 41,7 | 55,1 | 6,690 | 1,833 | 0,000 | 0,103 | Sig |
| 4 | SOSIAL | 27,2 | 58,4 | 9,988 | 1,833 | 0,000 | 0,005 | Sig |
| 5 | MORAL | 12,8 | 22,5 | 5,188 | 1,833 | 0,000 | 0,001 | Sig |

Interpretasi data menunjukkan bahwa hipotesis Ha, yang menyatakan bahwa implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner*, diterima. Permainan ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji statistik dan perolehan nilai rata-rata yang signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *truth or dare* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan belajar siswa *slow learner*. Metode ini tidak hanya meningkatkan skor akademis tetapi juga mengembangkan kemampuan intelektual, bahasa, emosi, sosial, dan moral siswa, menunjukkan efektivitasnya sebagai alat bantu pembelajaran dalam bimbingan kelompok.

Tabel 5 Implementasi *Truth or Dare* terhadap Aspek *Slow Learner* Siswa

| NO | ASPEK | F | % | KATEGORI |
|----|-----------------------|---|------|----------|
| 1 | Intelegensi | 2 | 22,2 | Tinggi |
| | | 6 | 66,7 | Sedang |
| | | 1 | 11,1 | Rendah |
| 2 | Bahasa dan Komunikasi | 3 | 33,3 | Tinggi |
| | | 5 | 55,6 | Sedang |
| | | 1 | 11,1 | Rendah |
| 3 | Emosi | 6 | 66,7 | Tinggi |
| | | 1 | 11,1 | Sedang |
| | | 2 | 22,2 | Rendah |
| 4 | Sosial | 2 | 22,2 | Tinggi |
| | | 6 | 66,7 | Sedang |
| | | 1 | 11,1 | Rendah |
| 5 | Moral | 1 | 11,1 | Tinggi |
| | | 7 | 77,8 | Sedang |
| | | 1 | 11,1 | Rendah |

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keadaan siswa *slow learner* di kelas X Busana 1 hingga Busana 5 di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket, siswa *slow learner* terbagi dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dengan kategori tinggi umumnya menunjukkan

aspek-aspek *slow learner* yang efektif, seperti keyakinan diri, optimisme, dan tanggung jawab.

Siswa *slow learner* sering tidak disadari oleh guru dan orang tua karena tidak menunjukkan masalah fisik yang jelas. Mereka memiliki kapasitas kognitif terbatas yang memengaruhi kemampuan berpikir dan belajar, sehingga berdampak pada interaksi sosial mereka. Untuk itu, penting untuk memberikan bimbingan agar mereka bisa menjalin hubungan sosial yang efektif.

Menurut Carol, *slow learner* adalah siswa dengan kapasitas kognitif di bawah rata-rata namun tidak memenuhi kriteria disabilitas untuk pendidikan khusus. Mereka kesulitan memenuhi tuntutan akademik di kelas reguler tetapi tidak mengalami masalah dalam perilaku sosial dan mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek intelegensi siswa *slow learner*. Mereka mulai menunjukkan keyakinan pada kemampuannya sendiri, berani tampil di depan kelas, dan melaksanakan tugas tanpa paksaan. Meskipun siswa *slow learner* tidak dapat mencapai tingkat intelegensi tinggi, mereka menunjukkan perbaikan setelah mengikuti permainan *truth or dare* yang diterapkan sebagai metode bimbingan.

Dalam aspek komunikasi, siswa *slow learner* menghadapi kesulitan dalam memahami dan menyampaikan pembicaraan. Mereka lebih mudah bergaul dengan anak yang lebih muda dan sering kali kesulitan dalam mata pelajaran yang membutuhkan berhitung dan pemahaman mendalam. Namun, bimbingan melalui permainan *truth or dare* membantu mereka memperbaiki keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Aspek emosional siswa *slow learner* ditandai dengan ketidakstabilan emosi, kemarahan yang meledak-ledak, dan sensitivitas terhadap lingkungan. Setelah bimbingan, siswa menunjukkan perbaikan dengan lebih sabar dan hati-hati dalam bertindak serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

Kemampuan sosial awalnya kurang baik dengan beberapa siswa bersifat pasif dan lainnya over aktif. Setelah bimbingan, terdapat perubahan positif dalam penguasaan sosial mereka, dengan peningkatan keberanian dalam bergaul dan

berbicara dengan teman-teman, serta rasa percaya diri yang lebih baik. Dalam aspek moral, siswa *slow learner* mulai memahami aturan meskipun sering lupa dan perlu diingatkan. Dengan bimbingan, mereka menunjukkan sikap positif dan tidak cemas, serta memiliki pandangan yang lebih realistis terhadap tujuan hidup mereka.

Secara keseluruhan, implementasi permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan *slow learner* siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Data menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek setelah mengikuti bimbingan ini.

KESIMPULAN

Pelaksanaan permainan *Truth and Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok yang memberikan kesempatan untuk menggunakan dan menyelesaikan permasalahan melalui dinamika kelompok, yaitu bermain dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare* yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Dimana penggunaan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Slow Learner siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 25.227 nilai standarnya 1.833, dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* dan menunjukkan implementasi permainan *truth and dare* melalui layanan bimbingan kelompok terdapat perbedaan untuk dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* menjadi lebih baik di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Aprilia, A, E, R., & Kusnan, K. (2020). *Studi Penggunaan Maket Instalasi Listrik Pada Mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung di SMK Teknik Bangunan*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 6(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajianptb/article/view/36129/32187>
- Eliza, F., Syamsuarnis, S., Myori, D. E., & Hamdani, H. (2017). *Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Diklat Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana*. INVOTEKK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 17(1): 1-10.
- Haq, F, R., & Elfizon, E. (2022). *Penerapan Model Project-Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3(2). <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/IPTE/article/view/194>
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Barat: Hidayatul Quran Kuningan.
- Indonesia, SN. (2011). *Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2011*. Jakarta: BSN.
- Mawardi, M, Fathiah, & Annas, K., (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Snowbal Throwing Pada Pembelajaran Dasar Telekomunikasi*. Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 6(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2566764>
- Nuryani, ddk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Waseso, Dwi. (2017). *Memasang Instalasi Tenaga dan Penerangan Listrik Sederhana*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.