

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE*
INTERAKTIF MATERI PERKALIAN KELAS V SD**

**Andela Intisari
NIM.2020143404**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* atau (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Angket dalam penelitian ini terdiri dari lima angket yaitu angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi bahasa, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Subjek dalam penelitian melibatkan 12 orang siswa kelas V SDN 2 Kayuagung. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif pada mata pelajaran matematika materi perkalian pecahan kelas V SD dihasilkan hasil validasi memperoleh persentase 86% untuk keseluruhan validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Untuk kepraktisan memperoleh keseluruhan dari nilai respon peserta didik *one to one* (uji coba satu-satu), respon peserta didik uji coba *small group* (kelompok kecil) serta dari hasil angket respon pendidik dengan keseluruhan total persentase yang didapat sebesar 86% kategori sangat praktis. Berdasarkan data hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD dikategorikan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika kelas V SD pada materi perkalian pecahan. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Kata Kunci: *Truth Or Dare* Interaktif, Matematika; Media Pembelajaran