

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE* BERBASIS *GAME*
BASED LEARNING (GBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PERKALIAN DI KELAS III SD N 40 SEI
LAREH KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Dalam Mencapai Gelar
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh:

Naysila Indah

NIM : 22050014

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
2026 M \ 1448 H**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang”** beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku di dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuwan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 21 Agustus 2026
Yang Membuat Pernyataan



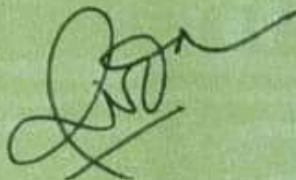
Naysila Indah
Nim : 22050014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "*Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang*" yang ditulis oleh Naysila Indah NIM. 22050014 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi pernyataan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

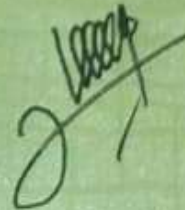
Padang, 21 Agustus 2026

Pembimbing 1



Ridania Ekawati M.Pd
NIDN. 1029019202

Pembimbing 2



Dr. Vini Weta Septiana M.Pd
NIDN. 1027098603

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Larch Kota Padang**" yang ditulis oleh Naysila Indah NIM. 22050014 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari:

Padang, 21 Agustus 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua


Ridania Ekawati, M.Pd

Sekretaris

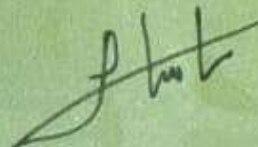


Dr.Vini Wela Septiana, M.Pd

Anggota

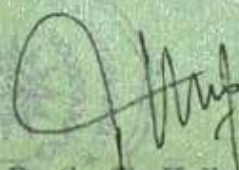


Dini Susanti, M.Pd



Jepri Naldi, M. Pd

Diketahui oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syafin Halim, M.A

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

ABSTRAK

Naysila Indah, 2026 Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (Gbl)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang

Pembelajaran Matematika pada materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100 di kelas III SDN 40 Sei Lareh Kota Padang masih menggunakan media tradisional berupa batu kerikil, sehingga kurangnya pemahaman murid tentang perkalian, dan kurang optimalnya keterlibatan murid dalam pembelajaran matematika, penggunaan media yang kurang menarik sehingga murid masih kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu dikembangkan media *Truth Or Dare* sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu murid memahami perkalian dengan lebih mudah serta meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Truth or Dare* berbasis *Game-Based Learning (GBL)* yang valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100 di kelas III SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dissiminate* (Penyebarluasan). Validasi produk yang dilakukan oleh tiga validator melalui lembar validasi aspek materi, desain, dan bahasa. Praktikalitas media dinilai melalui angket respons guru, sedangkan efektivitas dilihat berdasarkan hasil angket dan tes belajar murid. Subjek penelitian ini adalah murid kelas III SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, menyenangkan, keterlibatan aktif murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* berbasis *GBL* mencapai kriteria valid, praktis, dan efektif, dengan nilai **81%** dengan kategori **Sangat Valid** untuk hasil validasi bahasa, isi, dan desain. Hasil angket materi, tampilan, dan penggunaan media memperoleh nilai **89%** dengan kategori **Sangat Praktis**. Dan hasil efektivitas memperoleh nilai **88%** dengan kategori **Sangat Efektif**.

Kata kunci: *Truth or Dare*, Model 4D, Hasil Belajar Perkalian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah bersyukur kepada Allah SWT. Yang maha pengasih, maha penyayang, dan selalu memberikan nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Berkah dan keberkahan dari-Nya yang telah memudahkan setiap langkah, menghilangkan segala rintangan, serta memberikan kekuatan lahir dan batin bagi peneliti dalam menjalani proses penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya, bersholawat kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan yang baik, manusia paling agung yang dirindukan oleh seluruh umatnya.

Skripsi yang peneliti buat ini dengan judul “Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang” merupakan sebuah karya ilmiah yang disusun peneliti untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Skripsi ini khusus peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yaitu seseorang yang kini telah beristirahat di surga Allah, yang peneliti panggil “Ayah” yaitu **Ayahanda Alm.M.Nur** sosok cinta pertama yang paling dirindukan oleh peneliti. Peneliti belum sempat memberikan kebahagiaan dan rasa bangga seutuhnya kepada beliau, beliau yang belum sempat melihat anak kesayangannya menyelesaikan pendidikan terakhir dan tidak bisa menemani hingga wisuda, meski kehadiran beliau sangat singkat di dunia ini, peneliti yakin semangat dan cintamu tetap hidup, menyatu dalam setiap langkah dan doa yang mengiringi peneliti setiap

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

hari. Dan **Ibunda tercinta, Ibu Zulmaini** yang telah menjadi pilar kekuatan, sumber inspirasi, dan motivator terbesar dalam seluruh perjalanan hidup serta akademik peneliti hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Ungkapan terimakasih yang tak terhingga kepada Ibunda Zulmaini atas segala pengorbanan, ketegaran yang luar biasa, serta doa tulus yang senantiasa dipanjatkan di setiap sujud demi keberhasilan peneliti.

Dalam kesempatan ini, peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada yang Terhormat ;

1. **Dr. Syaflin Halim, M.A.**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat sekaligus dosen pembimbing akademik dan pembimbing 1, yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
3. **Dr. Vini Wela Septiana M.Pd** selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berharga bagi peneliti.
4. **Dini Susanti, M.Pd**, selaku Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
5. **Jepri Naldi, M.Pd** selaku Penguji II yang telah memberikan masukan dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

arahan yang bermanfaat bagi peneliti.

6. **Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat** yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bantuan, dukungan dan kerja sama dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. **Gusti Permana S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD N 40 Sei Lareh Kota Padang, dan **Ibu Ratih Permata Sari S.Pd** selaku wali kelas III, yang telah memberikan kesempatan penuh kepada peneliti untuk melakukan penelitian, dan majelis guru dan murid yang telah menerima peneliti dengan baik dan melakukan kerja sama.
8. **Ibu Osri Yenti S.Pd**, selaku wali kelas III SD N 47 Koto Tuo Kota Padang, yang telah memberikan kesempatan penuh kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyebarluasan produk.
9. **Kakak Tercinta, Almh. Riri Ariska**, yang semasa hidupnya selalu menjadi penyemangat dan motivasi bagi peneliti untuk terus maju dan menyelesaikan pendidikan ini.
10. Terimakasih kepada **Raafi' Ulhaq** selaku support system terbaik yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti dan memberikan semangat tiada henti dari awal hingga akhir.
11. Teman-teman seperjuangan, **Ropita Sari, Indriani, Mulya Ningsih, Septriani, Metriani, dan Morina Jesica**, yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

12. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022 yang telah berbagi suka duka selama masa perkuliahan.

13. Terakhir, terima kasih kepada wanita manis, sederhana, kuat, dan mandiri yaitu kepada **diri saya sendiri, Naysila Indah**. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui hingga sampai di titik ini. Banyak proses yang sudah dilewati, banyak lelah yang dipendam sendiri, banyak air mata yang jatuh tanpa diketahui siapa pun, dan banyak keraguan yang harus dihadapi dengan hati yang tetap dipaksa kuat. Bangga karena tetap berani bermimpi dan membuktikan bahwa proses tidak pernah mengkhianati hasil. *This is proof that you are stronger than you think*. Selamat untuk pencapaian ini. Selamat telah menyelesaikan satu fase kehidupan. Teruslah bertumbuh, teruslah percaya, dan teruslah melangkah, karena tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan diri sendiri berkembang menjadi versi terbaiknya.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan perlu penyempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritikan serta masukan yang bersifat membangun. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, 21 Agustus 2026

**Naysila Indah
NIM 22050014**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	11
H. Defenisi Istilah	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
2. Hakikat Media <i>Truth Or Dare</i>	21
3. Hakikat Model <i>Game Based Learning (GBL)</i>	25
4. Hakikat Konsep Perkalian	30
B. Penggunaan Media <i>Truth Or Dare (TOD)</i> Dalam Pembelajaran Perkalian Menggunakan Model <i>Game Based Learning (GBL)</i>	32
C. Penelitian Relevan.....	34
D. Kerangka Konseptual.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Model Pengembangan	39
1. Jenis Penelitian.....	39
2. Model Desain Pembelajaran.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	42
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	42
2. Tahap <i>Desain</i> (Perancangan).....	43
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
4. Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	43
C. Uji Coba Produk.....	44
D. Instrument Pengumpulan Data	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Uji Validitas Media.....	46
2. Uji Praktikalitas Media	47
3. Uji Efektifitas Media	48
F. Validitas	49
G. Praktikalitas.....	50
H. Efektifitas	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	53
B. Penyajian Data Uji Coba.....	73
C. Analisis Data	103
D. Pembahasan.....	108
1. Pengembangan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis <i>Game Based Learning (GBL)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III Yang Valid.....	110
2. Pengembangan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis <i>Game Based Learning (GBL)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III Yang Praktis.....	111
3. Pengembangan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis <i>Game Based Learning (GBL)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III Yang Efektif	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bentuk Media yang digunakan guru Kelas III	5
Gambar 2.1 Media Yang Akan Digunakan	7
Gambar 3.1 Tahapan Model 4D	41
Gambar 4.1 Bagian awal Media <i>Truth Or Dare</i>	57
Gambar 4.2 Bagian Isi Kartu <i>Truth Dan Dare</i>	57
Gambar 4.3 Media <i>Truth Or Dare</i>	58
Gambar 4.4 Cover Buku Panduan	59
Gambar 4.5 Kata Pengantar	60
Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran	61
Gambar 4.7 Kompetensi Awal	62
Gambar 4.8 Kelebihan Media <i>Truth Or Dare</i>	63
Gambar 4.9 Tujuan Media <i>Truth Or Dare</i>	64
Gambar 4.10 Tahap tahap <i>Game Based Learning</i>	65
Gambar 4.11 Materi Bilangan Cacah	66
Gambar 4.12 Konsep dan sifat perkalian.....	67
Gambar 4.13 Langkah Langkah Pembuatan Media <i>Truth Or Dare</i>	68
Gambar 4.14 Langkah Langkah Pembuatan Media <i>Truth Or Dare</i>	68
Gambar 4.15 Tampilan Media <i>Truth Or Dare</i>	69
Gambar 4.16 Rubrik Penilaian	70
Gambar 4.17 Kesimpulan dan Profil Penulis	72

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kategori Validitas Produk.....	47
Tabel 3.2	Kategori Kepraktisan	48
Tabel 3.3	Kategori efektivitas	49
Tabel 4.1	Rekap Revisi Validator	72
Tabel 4.2	Validasi Aspek Bahasa.....	74
Tabel 4.3	Validasi Aspek Bahasa.....	76
Tabel 4.4	Validasi Aspek Bahasa.....	77
Tabel 4.5	Keseluruhan Hasil Validasi Aspek Bahasa.....	78
Tabel 4.6	Aspek Validasi Isi	79
Tabel 4.7	Aspek Validasi Isi	81
Tabel 4.8	Validasi Aspek Isi	83
Tabel 4.9	Keseluruhan Hasil Validasi Aspek Isi	84
Tabel 4.10	Validasi Aspek Desain	85
Tabel 4.11	Validasi Aspek Desain	86
Tabel 4.12	Validasi Aspek Desain	88
Tabel 4.13	Keseluruhan Hasil Validasi Aspek Desain	89
Tabel 4.14	Hasil Keseluruhan Validasi Media <i>TOD</i>	89
Tabel 4.14	Praktikalitas Aspek Materi.....	91
Tabel 4.15	Praktikalitas Aspek Tampilan	92
Tabel 4.16	Praktikalitas Aspek Penggunaan.....	94
Tabel 4.17	Hasil Keseluruhan Praktikalitas <i>Truth Or Dare</i>	95
Tabel 4.19	Angket Aktivitas Murid	98
Tabel 4.20	Deskriptor Lembar Aktivitas Murid	100
Tabel 4.21	Hasil Pretset dan Postest Murid	101
Tabel 4.22	Hasil Keseluruhan Efektivitas.....	103
Tabel 4.23	Nilai Keseluruhan Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas.....	103

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	39
Bagan 3.1 Tahap Model 4D	41
Grafik 4.1 Hasil Validitas	106
Grafik 4.2 Hasil Praktikalitas	107
Grafik 4.3 Hasil Efektifitas	108

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Media <i>Truth Or Dare</i>	124
Lampiran 2	Lembar Validasi Aspek Bahasa <i>Truth Or Dare</i>	125
Lampiran 3	Lembar Validasi Aspek Isi <i>Truth Or Dare</i>	134
Lampiran 4	Lembar Validasi Aspek Desain <i>Truth Or Dare</i>	143
Lampiran 5	Lembar Praktikalitas	152
Lampiran 6	Nilai Tertinggi Dari Angket Murid	157
Lampiran 7	Nilai Terendah Dari Angket Murid	159
Lampiran 8	Lembar Aktivitas Murid	161
Lampiran 9	Deskriptor Lembar Aktivitas Murid	162
Lampiran 10	Nilai Pretest Terendah Murid	163
Lampiran 11	Nilai Postest Tertinggi Murid	167
Lampiran 12	Buku Panduan Media <i>Truth Or Dare</i>	171
Lampiran 13	Surat Izin Penelitian	172
Lampiran 14	Surat Balasan Sekolah	173
Lampiran 15	Dokumentasi	174
Lampiran 16	Penyebarluasan Produk /Media <i>Truth Or Dare</i>	176
Lampiran 17	Biodata Penulis	177

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan unsur utama dalam pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Sejalan dengan hal itu, pengelolaan pendidikan harus berorientasi kepada bagaimana menciptakan perubahan yang lebih baik. Dalam pembelajaran matematika murid di tuntut aktif, kreatif, mandiri dan bekerja sama. Pada kenyataannya matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh murid, sehingga kebanyakan murid cenderung pasif dan tidak memiliki minat untuk belajar matematika. Di dalam pendidikan kurikulum memiliki peran sebagai jantungnya pendidikan yang menentukan arah, isi, dan metode pembelajaran (Ekawati & Susanti, 2022).

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam kehidupan sebagai subjek sekaligus objek, yang berfungsi sebagai fasilitator dan pada sebagai sumber pengetahuan yang mudah (Uskono et al., 2023). Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, akan menemui banyak permasalahan terkait tentang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut bisa berasal dari pendidik, murid dan juga dari sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar murid yang masih rendah tentu guru harus pandai dalam memilih cara untuk meningkatkan hasil belajar murid. Seperti pemilihan model dan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif dan efisien.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar dan merupakan alat yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan ketertarikan anak terhadap materi yang diajarkan. Namun, dalam penggunaan media pembelajaran, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih jenis media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan, dan juga harus mempertimbangkan karakteristik murid nya. Ketepatan penggunaan media ini tidak terelakkan dari pemahaman terhadap macam dan karakteristik media yang dipilih. Media pembelajaran yang digemari oleh murid terutama pada jenjang usia sekolah dasar adalah media yang terdapat unsur permainan (Kampungdalem, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam perkalian, oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar murid tentu harus menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang digunakan yaitu model *Game Based Learning (GBL)* dengan menggunakan media *Truth Or Dare* agar menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan, dan juga dapat meningkatkan konsep perkalian murid.

Salah satu model yang digunakan yaitu model *Game Based Learning (GBL)* dan menggunakan media *Truth Or Dare* agar menciptakan suasana yang menarik dan mnyenangkan, dan juga dapat meningkatkan konsep perkalian murid. *Game Based Learning (GBL)* merupakan model



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan pendidikan sehingga murid dapat saling terlibat di dalam kegiatan pembelajaran (Aisyah Rahmania, 2024).

Menggunakan model *Game Based Learning (GBL)* dengan menggunakan media *Truth Or Dare* dapat mempermudah murid dan menyenangkan bagi murid sehingga mereka tidak beranggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Truth Or Dare adalah sebuah permainan yang menggunakan kartu *Truth(T)* dan *Dare(D)*. Kartu *T* adalah kartu soal yang membutuhkan jawaban benar atau salah, sedangkan kartu *D* membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran (Astuti et al., 2022). Media kartu *Truth or Dare* interaktif perkalian yaitu media pembelajaran visual yang berbasis permainan, yang dirancang untuk membantu murid mempelajari dan mempraktikkan materi perkalian melalui cara yang menyenangkan dan menarik.

Menerapkan media kartu *Truth Or Dare* murid dapat belajar untuk mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif murid karena di dalam kartu *Truth Or Dare* berisikan pertanyaan serta tantangan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, hal itu yang dapat membuat murid menggunakan kerampilan kognitif untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di kartu *Truth Or Dare* (Fadillah, 2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada murid mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi tujuannya untuk memahami betapa pentingnya matematika, karena dengan mempelajari matematika dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Matematika sangat dibutuhkan pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Pendidikan matematika hakikatnya mempunyai dua arah pengembangan yaitu untuk memenuhi kebutuhan masa kini dan kebutuhan masa yang akan datang. Di samping itu, murid diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap murid serta keterampilan dalam penerapan matematika (Saputri, 2023).

Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu agar murid mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-quran surat Al An'am ayat 160 yang berbunyi:

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا^ط وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَى إِلَّا مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: “Barang siapa membawa amal yang baik, maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya, dan barang siapa yang membawa perbuatan jahat maka dia tidak diberi pembalasan, melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan)”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



Ayat di atas tafsir Al-Madinah Al –Munawarah menjelaskan bahwa surat Al An'am ayat 160 yaitu Allah memberikan dorongan untuk melakukan amal halih bahwa orang yang datang pada hari kiamat dengan membawa amal kebaikan maka dia akan dibalas dengan kebaikan 10x lipat, sebagai bentuk karunia dari-Nya. Dan barang siapa yang melakukan amal buruk maka dia akan dibalas dengan keburukan semisalnya, dan pahala mereka tidak akan dikurangi sedikitpun. Berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas III, media yang digunakan pada pembelajaran matematika masih menonton. Gambar 1.1 dibawah ini menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru masih menonton sehingga kurang mengembangkan kemmapuan berfikir kreatif murid.



Media yang digunakan menggunakan batu kerikil dan masih tradisional

Gambar 1.1 Bentuk Media Yang Digunakan Oleh Guru

Pembelajaran matematika (perkalian) di kelas III Sekolah Dasar (SD) sering kali dihadapkan pada berbagai kendala yang dapat menghambat pemahaman murid diantara nya yaitu keterampilan murid masih sangat rendah, terutama dalam keterampilan menghitung, kemudian tingkat pengetahuan dan prestasi murid dalam mata pelajaran matematika lebih rendah dari mata pelajaran yang lain, suasana belajar kurang dinamis, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

penggunaan media yang kurang menarik sehingga murid masih kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 18 september 2025 pada kelas III SD N 40 Sei Lareh dengan wali kelas III menyampaikan bahwa dalam pembelajaran matematika, Khusus nya dalam materi perkalian, masih menggunakan media tradisional seperti penggunaan kerikil atau batu kecil, untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara visual dan praktis.

Guru tersebut juga belum pernah menggunakan model *Game Based Learning (GBL)* dan belum pernah menggunakan media *Truth Or Dare* dalam pembelajaran matematika, sehingga menyebabkan murid merasa bosan dan jenuh karena media yang digunakan oleh guru masih menonton, murid juga kesulitan dalam memahami konsep perkalian karena pembelajaran yang kurang menarik, tidak memvariasikan permainan selama proses kegiatan pembelajaran, serta tidak adanya media pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan model *Game Based Learning (GBL)* dalam perkalian.

Keterbatasan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tanpa media yang inovatif, meskipun model *Game Based Learning* efektif untuk meningkatkan partisipasi, integrasinya dengan media permainan seperti *Truth Or Dare* khusus untuk konsep perkalian belum banyak dipakai dan dikembangkan, sehingga potensi peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika murid belum maksimal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengindahkan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Maka dari itu, pengembangan media *Truth Or Dare* berbasis *Game Based Learning (GBL)* dibutuhkan untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman murid tentang perkalian dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran *Truth Or Dare* dapat menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan hasil belajar murid meningkat. Guru dan murid dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan aktif karena murid lebih banyak di ikut sertakan di dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan permainan kartu *Truth Or Dare* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mengajak murid untuk belajar aktif dan bertujuan agar murid saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreativitas.



Gambar 2.1 Media yang akan digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Berdasarkan penelitian ini didasarkan pada masalah yang ditemukan di SD N 40 Sei Lareh Kota Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsep perkalian murid melalui media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk mencapai tujuan ini, peneliti mengembangkan sebuah “**Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Tidak adanya media pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan model *Game Based Learning (GBL)* dalam perkalian.
2. Guru masih menggunakan media tradisional dengan menggunakan kerikil sehingga kegiatan pembelajaran masih sangat menonton dan kurang menarik.
3. Kurang menarik nya media pembelajaran sebelumnya yang disebabkan oleh penggunaan media dan model pembelajaran yang tidak tepat.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran.
5. Murid kesulitan dalam memahami perkalian
6. Guru juga tidak memvariasikan permainan dalam proses pembelajaran.
7. Guru belum pernah menggunakan media *Truth or Dare* dalam konsep perkalian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, penulisan ini berfokus pada materi perkalian dengan **“Pengembangan Media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Di Kelas III SDN 40 Sei Lareh Kota Padang”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang valid.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang praktis.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan hasil belajar perkalian di kelas III SD N 40 Sei Lareh Kota Padang yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan bahwa media *Truth Or Dare* Berbasis *Game Based Learning (GBL)* memang layak dan efektif untuk dijadikan referensi media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Murid

Meningkatkan kemampuan murid dalam perkalian dan mempermudah murid dalam memahami materi tentang perkalian.

2. Bagi Guru

Dapat menggunakan media *Truth Or Dare* berbasis *Game Based Learning (GBL)* sebagai media pembelajaran dan juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Media yang dihasilkan dapat menjadi tambahan referensi media disekolah agar lebih menarik dan menyenangkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang sangat berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan media *Truth Or Dare* berbasis *Game Based Learning (GBL)*. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana cara menggunakan dan menerapkan model *Game Based Learning (GBL)* serta media *Truth Or Dare* secara efektif dan efisien dalam dunia pendidikan.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan berupa media *Truth Or Dare*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Produk media permainan *Truth Or Dare* yang dimodifikasi khusus untuk pembelajaran konsep perkalian, dengan integrasi model *Game Based Learning (GBL)* yang memadukan unsur bermain dan juga belajar, murid dapat menyelesaikan tantangan matematika perkalian secara interaktif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid tentang konsep perkalian. Media kartu *Truth Or Dare* ini berbentuk kartu yang berukuran 21 cm x 29,7 cm.
2. Ditujukan untuk murid kelas III SD, dengan fokus pada peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep perkalian melalui elemen bermain yang menyenangkan dan edukatif.
3. Media *Truth Or Dare* membuat proses menghafal dan memahami konsep perkalian menjadi lebih menarik, mengurangi kebosanan, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran matematika.

4. Media *Truth Or Dare* dapat mendorong partisipasi aktif murid secara langsung, dan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis serta meningkatkan kepercayaan diri murid.
5. Memuat mata pelajaran Matematika materi tentang perkalian.
6. Media pembelajaran *Truth Or Dare* interaktif ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan perkalian pada murid kelas III.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju kepada perencanaan media. Media yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan murid.

2. Media *Truth Or Dare* merupakan sebuah permainan yang menggunakan kartu "*Truth*" dan Kartu "*Dare*" yang mana berisi pertanyaan atau tantangan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis murid, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif.

3. Model *Game Based Learning (GBL)*

Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid karena pembelajaran lebih berpusat kepada murid dengan memanfaatkan permainan atau game agar terciptanya keefektifan pembelajaran, meningkatkan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Afiyah, 2024).



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

4. Perkalian

Perkalian merupakan salah satu operasi hitung dasar dalam matematika yang digunakan untuk menghitung penjumlahan berulang dari suatu bilangan. Kemampuan perkalian penting dikuasai murid sejak tingkat pendidikan dasar karena menjadi dasar untuk mempelajari materi matematika yang lebih kompleks serta membantu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hasil Belajar Perkalian

Hasil Belajar perkalian adalah kemampuan yang dimiliki murid dalam memahami dan menyelesaikan operasi perkalian setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman. Seorang pendidik dikatakan berhasil jika pada suatu proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar perkalian murid (Nanang Efendi, 2024).