

ABSTRAK

Laeli Kurmatillah: Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* pada ateri Hidrokarbon

Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu permainan yang dapat merangsang siswa untuk berperan aktif sehingga dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran pada materi hidrokarbon. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan media permainan *Truth or Dare* pada materi hidrokarbon dan menganalisis hasil uji validasi serta hasil uji coba terbatas media. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design Based Research (DBR)*. Tahapan penelitian terdiri atas analisis masalah, perancangan media, dan pengembangan desain. Media divalidasi oleh tiga orang validator dan diuji coba terbatas melalui 14 responden. Media *Truth or Dare* yang dihasilkan merupakan media kartu yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan pilihan dan tantangan. Hasil uji validasi secara keseluruhan menghasilkan nilai r_{hitung} 0,836 dan dinyatakan valid. Sedangkan, hasil uji coba terbatas berdasarkan tanggapan dari 14 orang siswa menunjukkan tanggapan rata-rata persentase sebesar 88%. Dengan demikian, media permainan *Truth or Dare* layak untuk digunakan sebagai solusi pembelajaran

Kata kunci: hidrokarbon, media permainan, *truth or dare*

