

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Truth Or Dare Math* berbasis strategi heuristik dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan 4D, yang terdiri atas *define* (pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran), namun dalam penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap *development* (pengembangan) karena waktu yang terbatas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Parindu sebanyak 30 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal *Posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang pertama adalah validasi media pembelajaran *Truth Or Dare Math* berbasis strategi heuristik yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 89,10% dalam kriteria sangat valid. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan seluruh siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 89,95% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari hasil *posttest* siswa dengan hasil persentase indeks yaitu 76,67%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga media pembelajaran *truth or dare math* berbasis strategi heuristik dikategorikan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *truth or dare math* berbasis strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu tergolong valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Truth Or Dare Math*, Strategi Heuristik, Kemampuan Pemecahan Masalah, Peluang