



Analisis Kebutuhan Murid terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar

Trinanda Zalsa¹, Muhammad Rijal Wahid Muharram², Erwin Rahayu Saputra³, Bayu Pratama Rhamdhani⁴

¹ Universitas Pendidikan Indonesia; Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia; Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia; Indonesia

⁴ Universitas Siber Asia; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Needs Analysis;
Geometry;
Interactive Media;
Concept
Understanding;
Truth or Dare

Article history:

Received 2026-05-13

Revised 2026-08-26

Accepted 2026-09-10

ABSTRACT

This study aims to analyze fourth-grade elementary school students' needs for interactive learning media on geometry material. The research is grounded in the low level of active student engagement and weak conceptual understanding of geometry, which are attributed to the use of learning media that lack variation and innovation. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation and structured interviews with the homeroom teacher of a fourth-grade class at SDN Perumnas Cisalak, Tasikmalaya City. The results show that fourth-grade students still experience difficulties in understanding geometry concepts and demonstrate low engagement during learning activities. The teacher identified a need for more interactive, game-based media capable of fostering active engagement, and noted that students are already familiar with the *Truth or Dare* game, indicating its potential as a basis for a game-based learning medium. While previous studies have examined the *Truth or Dare* game in relation to student motivation and learning outcomes in general, none have specifically investigated student needs for game-based interactive media in the context of elementary geometry learning; this needs analysis therefore constitutes the novel contribution of the present study, serving as an empirical foundation prior to media development. The study concludes that there is a genuine need for digital, game-based interactive learning media for geometry that can enhance student engagement, support conceptual understanding, and integrate 21st-century skills such as communication and collaboration into the learning process.

Corresponding Author:

Muhammad Rijal Wahid Muharram

Universitas Pendidikan Indonesia; Indonesia rijalmuharram@upi.edu

INTRODUCTION

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, akan tetapi mampu mengembangkan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi murid (Putri et al., 2022). Oleh karena itu, transformasi pendidikan diperlukan melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berbasis digital (Skenderi & Skenderi, 2023). Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas monoton (Oktianah et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi kurang optimal (Mutia et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, kondisi rendahnya keaktifan dan pemahaman konsep ini juga tampak pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Permasalahan mengenai pemahaman konsep murid juga ditemukan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi geometri pada bangun datar. Geometri merupakan materi penting karena berkaitan dengan pemahaman bentuk, ruang, serta hubungan antarbangun (Nu'man & Azka, 2023). Akan tetapi, masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep geometri, seperti kesulitan menggunakan konsep, menggunakan prinsip, dan menyelesaikan masalah verbal yang berkaitan dengan bangun datar (Hanan & Alim, 2023). Kesulitan tersebut sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu membantu murid memahami konsep secara konkret dan menarik (Oktianah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan hasil observasi di SDN Perumnas Cisalak, Kota Tasikmalaya, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan belum melibatkan semua murid secara aktif sehingga pemahaman konsep geometri murid belum optimal. Untuk memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran geometri di kelas IV SDN Perumnas Cisalak.

Berdasarkan hasil observasi, murid cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Guru masih bergantung pada buku teks serta penggunaan kertas lipat tanpa menggunakan media inovatif yang dapat membangun keterlibatan murid atau menjelaskan sifat-sifat bentuk geometri secara dinamis. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (Oktianah et al., 2025). Menurut Indriyani & Tofaynudin (2025) pendekatan pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi tujuan pembelajaran. Salah satu permainan yang berpotensi diadaptasi menjadi media pembelajaran adalah media *Truth or Dare* (Refsiana, 2025). Permainan ini cukup familiar di kalangan murid karena memiliki konsep sederhana namun menarik (Luthfia et al., 2025). Oleh karena itu, potensi *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran ini turut didukung oleh beberapa temuan penelitian terdahulu.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid (Timu et al., 2024). Akan tetapi, penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan media *Truth or Dare* secara umum serta belum secara khusus mengkaji kebutuhan murid terhadap media interaktif berbasis permainan khususnya untuk pembelajaran geometri sekolah dasar. Oleh karena itu, analisis kebutuhan yang mendalam sangat diperlukan sebelum pengembangan media dilakukan agar media yang dirancang benar-benar responsif terhadap kebutuhan, karakteristik, dan kesulitan murid. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan murid terhadap media pembelajaran interaktif pada materi geometri kelas IV sekolah dasar melalui observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan empiris dalam pengembangan media

interaktif berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik murid, sehingga mendukung pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

METHODS

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kebutuhan murid terhadap media pembelajaran interaktif pada materi geometri. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menghasilkan deskripsi yang kaya dan terperinci mengenai fenomena yang diteliti dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Penelitian deskriptif kualitatif tidak bertujuan untuk mengembangkan atau menguji produk, melainkan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kondisi dan kebutuhan yang menjadi dasar bagi pengembangan media di masa mendatang. Penelitian ini dilakukan di SDN Perumnas Cisalak, Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian adalah guru kelas IV sebagai sumber informasi utama mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan murid. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa guru merupakan pihak yang paling memahami karakteristik, kesulitan, hingga kebutuhan murid dalam proses pembelajaran geometri. Selain kepada guru, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap murid di kelas IV yang dilakukan sebagai data pendukung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi kelas dan wawancara terstruktur. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran geometri di kelas, mencakup keterlibatan murid, media yang digunakan guru, dan respons murid terhadap pembelajaran. Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru kelas IV selama kurang lebih 30 menit untuk menggali informasi mengenai partisipasi murid, kesulitan murid dalam memahami geometri, media yang telah digunakan, serta kebutuhan dan kesiapan murid terhadap media interaktif berbasis permainan digital (Selawati, 2025). Instrumen penelitian terdiri dari pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi digunakan sebagai acuan dalam mengamati proses pembelajaran di kelas. Pedoman wawancara disusun berdasarkan aspek-aspek analisis kebutuhan yang mencakup identifikasi masalah pembelajaran, karakteristik murid, penggunaan media yang ada, serta kebutuhan terhadap inovasi media pembelajaran (Oktianah et al., 2025). Kisi-kisi pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendidik

No	Aspek	Indikator
1	Pelaksanaan Pembelajaran	Partisipasi murid
		Hambatan dalam pembelajaran
		Hasil belajar murid
2	Pembelajaran Materi Bangun Datar	Efektivitas media
		Media digital
3	Kesiapan terhadap Media Berbasis Permainan	Pengetahuan pendidik
		Pemanfaatan teknologi

Sumber: Oktianah et al. (2025), dimodifikasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Rancangan Pembelajaran	Kesiapan belajar
		Partisipasi murid
		Ketersediaan media pembelajaran
		Ketersediaan bahan ajar

No	Aspek	Indikator
		Pemanfaatan teknologi
Sumber: Selawati (2025), dimodifikasi		

Data dianalisis secara kualitatif mengacu pada model Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2017) yang meliputi empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data hasil wawancara guru dengan data hasil observasi kelas, sehingga hasil analisis kebutuhan yang diperoleh lebih dapat dipertanggungjawabkan (Martaria & Munajah, 2022).

FINDINGS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Perumnas Cisalak beserta wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SD, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran geometri dan kebutuhan murid terhadap media pembelajaran interaktif.

Findings

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran geometri di kelas IV masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru masih bergantung pada buku teks serta kertas lipat tanpa menggunakan media inovatif yang mampu membangun keterlibatan murid atau menjelaskan sifat-sifat bentuk geometri secara dinamis. Murid tampak mendengarkan penjelasan guru, namun mudah kehilangan fokus, beberapa ada yang mengobrol Bersama temannya, atau melakukan hal lain di luar pelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran serta media yang ada belum mampu meningkatkan pemahaman konsep murid serta menjaga keterlibatan aktif murid secara menyeluruh. Kondisi tersebut dikonfirmasi oleh pernyataan guru dalam wawancara yang menyatakan *"siswa sering kesulitan dalam membedakan bangun datar yang tampak mirip, seperti belahketupat merupakan persegi yang diputar. Selain itu siswa kesulitan dalam menunjukan istilah dalam bangun datar seperti sisi, sudut, dan titik sudut"*. Guru mengakui bahwa media yang tersedia belum cukup membantu murid dalam memvisualisasikan konsep secara konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengidentifikasi kebutuhan murid terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif. Guru mengatakan *"pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswanya"* Guru menyatakan bahwa murid membutuhkan media yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mereka termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran geometri. Media interaktif berbasis permainan digital dinilai sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena mampu mengintegrasikan elemen visual, tantangan, dan kolaborasi dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Guru mengatakan bahwa: *"Sangat memungkinkan dalam menggunakan media interaktif, karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswanya"*. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa murid kelas IV di SDN Perumnas Cisalak telah mengenal dengan permainan *Truth or Dare*. Guru menyatakan bahwa familiaritas murid terhadap permainan ini menjadi modal positif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Ketika konsep permainan diintegrasikan dengan materi geometri, murid diperkirakan akan lebih mudah memahami alur permainan dan langsung terlibat dalam aktivitas belajar tanpa perlu penyesuaian yang panjang. Kartu *"Truth"* yang memuat pertanyaan konseptual geometri dan kartu *"Dare"* yang berisi tantangan serta pemecahan masalah berpotensi melatih kemampuan berpikir murid dari tingkat dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. Melalui aktivitas tersebut, murid tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga dilatih menjelaskan alasan, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah

secara kolaboratif dan aktif. Penggunaan *smart TV* sebagai media tampilan dinilai sesuai dengan fasilitas yang tersedia di sekolah dan sejalan dengan program digitalisasi pembelajaran yang sedang didorong oleh pemerintah (Layarani et al., 2025).

Hasil observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa keterbatasan pemanfaatan teknologi di kelas IV SDN Perumnas Cisalak bukan disebabkan oleh ketiadaan fasilitas, melainkan oleh belum optimalnya integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Meskipun sekolah telah memiliki *smart TV* di ruang kelas, perangkat tersebut belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran aktif. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur digital dan implementasinya dalam kegiatan belajar mengajar, sebagaimana tercatat dalam lembar observasi bahwa "*teknologi yang tersedia di sekolah belum digunakan secara optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas*". Temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki peluang yang besar untuk diterapkan tanpa memerlukan pengadaan fasilitas baru di sekolah tersebut.

Selain keterbatasan media, hasil observasi juga mengungkap bahwa partisipasi murid dalam pembelajaran geometri tergolong rendah. Hanya sebagian kecil murid yang terlihat aktif dan antusias, sementara interaksi yang terjadi cenderung satu arah dari guru kepada murid. Kondisi ini diperkuat oleh data wawancara yang menyebutkan bahwa "*tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran, dan tingkat antusias murid sangat bergantung pada cara guru mengemas proses pembelajaran*". Temuan ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran yang mampu mendorong interaksi dua arah, meningkatkan partisipasi seluruh murid, serta mengakomodasi keberagaman tingkat kognitif yang ada di kelas IV SDN Perumnas Cisalak.

Discussion

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran geometri di kelas IV SDN Perumnas Cisalak masih belum optimal dalam melibatkan murid secara aktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktianah et al. (2025) yang menyatakan bahwa kondisi umum pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak yang menggunakan pendekatan konvensional. Penggunaan metode ceramah yang dominan dan media yang kurang variatif berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman konsep geometri murid, sebagaimana yang juga ditemukan oleh Hanan & Alim (2023) yang mengidentifikasi berbagai kesulitan murid dalam aspek konseptual geometri.

Kebutuhan murid terhadap media yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif yang ditemukan dalam penelitian ini konsisten dengan perspektif teoritis tentang karakteristik murid sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget, murid pada tahap ini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan melibatkan interaksi sosial untuk dapat membangun pemahaman konseptual yang bermakna. Media interaktif ini mampu memenuhi kebutuhan tersebut dengan menghadirkan tantangan yang terstruktur, umpan balik langsung, dan aktivitas kolaboratif dalam satu pengalaman belajar (Indriyani & Tofaynudin, 2025). Potensi media *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran geometri yang teridentifikasi dalam penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Timu et al. (2024) menemukan bahwa penerapan media *Truth or Dare* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Selain itu, Refsiana (2025) juga membuktikan bahwa permainan kartu *Truth or Dare* berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif murid. Penelitian Sudira et al. (2025) mengemukakan mengembangkan media *Truth or Dare* berbasis game learning untuk pembelajaran IPA dan menemukan bahwa media ini efektif dalam

meningkatkan keterlibatan murid. Sementara itu, Luthfia et al. (2025) menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi *Truth or Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

Familiaritas murid terhadap permainan *Truth or Dare* yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan faktor penting yang mendukung potensi penerapannya dalam pembelajaran. Ketika murid sudah mengenal mekanisme permainan, energi kognitif mereka dapat difokuskan pada substansi materi pembelajaran daripada pada pemahaman aturan permainan itu sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pentingnya keseimbangan antara tantangan permainan dan tujuan pembelajaran. Integrasi teknologi melalui *smart TV* sebagai media tampilan juga relevan dengan program digitalisasi pembelajaran yang sedang didorong oleh pemerintah Indonesia (Layarani et al., 2025). Penggunaan *smart TV* di ruang kelas memungkinkan seluruh murid melihat tampilan media secara bersamaan, sehingga mendukung pembelajaran kolaboratif dan diskusi kelas yang lebih hidup dari keseluruhan murid. Temuan analisis kebutuhan ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* untuk materi geometri kelas IV sekolah dasar pada penelitian selanjutnya.

Kesenjangan antara ketersediaan fasilitas digital dan pemanfaatannya yang ditemukan dalam penelitian ini mencerminkan tantangan nyata dalam transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Suri (2026) yang menyatakan bahwa hambatan utama dalam integrasi teknologi di sekolah dasar bukan terletak pada ketersediaan perangkat, melainkan pada kesiapan guru dan tersedianya media pembelajaran digital yang siap pakai. Oleh karena itu, pengembangan media *Truth or Dare* berbasis digital yang dirancang khusus untuk materi geometri dan dapat ditampilkan melalui *smart TV* merupakan solusi yang kontekstual dan relevan dengan kondisi SDN Perumnas Cisalak. Media semacam ini tidak hanya memanfaatkan fasilitas yang sudah ada, tetapi juga memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran geometri secara bermakna.

Temuan mengenai rendahnya partisipasi murid dalam pembelajaran geometri di kelas IV SDN Perumnas Cisalak juga perlu ditinjau dari perspektif desain pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif. Menurut Yuliarti et al. (2024) keterlibatan murid mencakup tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif. Ketiga dimensi tersebut belum terpenuhi secara optimal dalam pembelajaran konvensional yang diamati, karena murid cenderung bersikap pasif dan kurang termotivasi. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti *Truth or Dare* berpotensi mengaktifkan ketiga dimensi keterlibatan tersebut secara bersamaan: murid terlibat secara perilaku melalui aktivitas fisik permainan, terlibat secara emosional melalui elemen kejutan dan tantangan, serta terlibat secara kognitif melalui pertanyaan dan masalah geometri yang harus diselesaikan. Dengan demikian, pengembangan media *Truth or Dare* untuk materi geometri kelas IV tidak hanya menjawab kebutuhan akan media yang lebih menarik, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas keterlibatan murid secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Dari perspektif analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan, temuan studi pendahuluan ini secara keseluruhan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang signifikan antara kondisi pembelajaran geometri yang ada (*what is*) dengan kondisi ideal yang diharapkan (*what should be*) (Arlianti et al., 2026). Kondisi yang ada mencerminkan pembelajaran yang pasif, bergantung pada media konvensional, dan belum memanfaatkan potensi teknologi digital yang tersedia. Sementara kondisi ideal menuntut pembelajaran yang aktif, interaktif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid kelas IV secara menyeluruh. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar empiris bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Truth or Dare* pada materi geometri.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran interaktif pada materi geometri di kelas IV SDN Perumnas Cisalak, Kota Tasikmalaya. Pembelajaran geometri di kelas tersebut masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, dengan murid cenderung pasif serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar geometri seperti pengenalan bentuk, sisi, sudut, dan titik sudut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara pembelajaran yang berlangsung saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan. Murid membutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, mendorong keterlibatan aktif, serta mengintegrasikan keterampilan komunikasi dan kolaborasi sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21.

Media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Truth or Dare* memiliki potensi besar untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Familiaritas murid terhadap permainan ini menjadi modal awal yang dapat dimanfaatkan agar energi kognitif murid lebih terfokus pada substansi materi geometri, bukan pada pemahaman aturan permainan. Media ini juga berpotensi mengaktifkan tiga dimensi keterlibatan murid secara bersamaan, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif, sekaligus memanfaatkan fasilitas *smart TV* yang telah tersedia di sekolah tanpa memerlukan pengadaan perangkat baru. Pemanfaatan fasilitas yang sudah ada ini menunjukkan bahwa hambatan utama integrasi teknologi di sekolah dasar bukan pada ketersediaan perangkat, melainkan pada kesiapan guru dan tersedianya media pembelajaran digital yang siap pakai.

Hasil analisis kebutuhan ini dapat menjadi landasan empiris yang kuat bagi penelitian lanjutan yang bertujuan merancang dan mengembangkan media *Truth or Dare* pada materi geometri kelas IV sekolah dasar. Temuan ini memiliki implikasi baik secara praktis maupun teoretis. Secara praktis, guru dan sekolah memperoleh gambaran konkret mengenai jenis media yang dibutuhkan murid, sehingga pengembangan media selanjutnya dapat lebih terarah dan efisien. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya tahap analisis kebutuhan sebagai fondasi awal dalam model pengembangan pendidikan, agar produk yang dihasilkan benar-benar responsif terhadap kondisi nyata di lapangan.

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media interaktif berbasis permainan *Truth or Dare* dengan mempertimbangkan karakteristik murid di kelas IV, cakupan materi geometri dalam kurikulum, serta kelengkapan fitur interaktif seperti umpan balik langsung dan batas waktu pengerjaan. Selain itu, pengembangan media juga perlu memperhatikan keseimbangan antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran, agar aktivitas bermain tidak mengalihkan fokus murid dari substansi materi geometri yang dipelajari. Sekolah juga diharapkan terus mendukung pengembangan kompetensi digital guru, misalnya melalui pelatihan pemanfaatan *smart TV* sebagai media pembelajaran aktif, agar implementasi media interaktif berbasis permainan dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru kelas IV SDN Perumnas Cisalak, Kota Tasikmalaya yang telah bersedia menjadi partisipan dan memberikan informasi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.

CONFLICTS OF INTEREST

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

REFERENCES

- Arlianti, Effendi, H., & Muhammad Haris. (2026). Pengembangan Model Pembelajaran Discovery-Contextual Learning Berpendekatan Hypothetical Learning Trajectory Untuk Meningkatkan Kemampuan Level Berpikir Geometri Mahasiswa Pendidikan Matematika.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177–1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>
- Layarani, N., Kus Pujowati, O., Surachmi, S., & Ratnasari, Y. (2025). Kajian Aksiologis Transformasi Digital Pendidikan Melalui Pemanfaatan Smart Tv Dan Ifp Di Sekolah Dasar. Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus, Magister. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i4.6383>
- Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta.
- Martaria, D., & Munajah, R. (2022). Analisis Deskriptif Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3130–3137. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2582>
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. 04(02).
- Nu'man, M., & Azka, R. (2023). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri. *Journal in Mathematics Education*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/polynom.2023.32.49-55>
- Oktianah, T. A., Karlimah, & Nuryadin, A. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 184–191. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10224>
- Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Pada Materi Geometri.
- Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Nathalia Husna, E., & Yulianti, W. (2022). *SICEDU : Science and Education Journal* Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. 1(2), 2022.
- Refsiana, N. (2025). Pengaruh Permainan Kartu Truth Or Dare Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Sdn 12 Rejang Lebong.
- Selawati, S. (2025). Desain Bahan Ajar Scratch Batik Geometri Untuk Mengembangkan Berpikir Komputasional Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Skenderi, F., & Skenderi, L. (2023). Fostering Innovation In Higher Education: Transforming Teaching For Tomorrow. In *Knowledge-International Journal* (Vol. 60, Number 2).
- Sudira, P. J. A., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2025). 'Truth or Dare' Media Based on Game Learning for Science Learning in Fifth-Grade Elementary Students. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 240–248. <https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.97009>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Suri, R. T. (2026). Literasi Digital Dan Kompetensi Pedagogik Guru: Studi Korelasional Terhadap Integrasi Teknologi Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

- Timu, D., Noya Nahak, K. E., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. 4(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4.i2.542>
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. GERAM, 12(2), 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>