



Validitas Media *Board Game Geotrek (Geografi Trekking)* untuk Siswa Kelas III Materi Bentang Alam

Validity of Geotrek Board Game Media (Geography Trekking) for Grade III Students on Natural Landscape Material

Siti Nur Afiatur Rohmah¹, Saeful Mizan²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Email: afiaturrohmah55@gmail.com¹, mizzhan46@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 29-06-2025

Revised : 30-06-2025

Accepted : 02-07-2025

Published : 04-07-2025

Abstract

This study was conducted with the aim of developing and assessing the validity of the Geotrek board game (Geography Trekking) which is a learning media intended for third grade students on landscape material. The method used follows the first three steps of the ADDIE model, including the analysis, design, and development stages. The subjects in this study included three main groups: experts, third grade teachers, and third grade students as media trial participants. The assessment results showed that the Geotrek media was valid, with a validation percentage of 80% by material experts, 90% by media experts, and 88% by language experts. Based on these results, the Geotrek board game media was declared to meet the valid criteria to be applied, and has the potential to be continued to the next testing stage, namely the practicality and effectiveness test.

Keywords : *Validity, Geotrek Board Game, Natural Landscape*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan serta menilai validitas dari board game *Geotrek* (Geografi Trekking) yang merupakan media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa kelas III pada materi bentang alam. Metode yang digunakan mengikuti tiga langkah pertama dari model ADDIE, meliputi tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini mencakup tiga kelompok utama: para ahli, guru kelas III, dan siswa kelas III sebagai peserta uji coba media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media *Geotrek* tergolong valid, dengan persentase validasi 80% oleh ahli materi, 90% oleh ahli media, dan 88% oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil tersebut, media board game *Geotrek* dinyatakan memenuhi kriteria valid untuk diterapkan, serta berpotensi guna dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya, yaitu uji kepraktisan dan keefektifan.

Kata Kunci : *validitas, board game geotrek, bentang alam*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara siswa, pendidik, serta berbagai sumber belajar dalam suasana yang mendukung terciptanya proses belajar. Proses ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta menanamkan sikap dan karakter yang positif (Djamaluddin & Wardana, 2019). Menurut Pagarra, dkk (2022) pembelajaran adalah proses di mana seorang individu menggunakan berbagai sumber belajar guna mendapat ilmu, mengembangkan kemampuan, dan menyerap sifat-sifat terpuji. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah



suatu proses yang terencana dan melibatkan interaksi antara siswa, pendidik, serta berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung, dengan tujuan mendukung siswa dalam menguasai pengetahuan, meningkatkan keterampilan, menanamkan sikap positif, serta mencapai hasil belajar secara maksimal.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam membangun fondasi pemahaman siswa terhadap berbagai disiplin ilmu. Salah satu materinya adalah bentang alam, yang membahas mengenai bentuk permukaan bumi dan hubungannya dengan aktivitas kehidupan manusia, seperti pengaruhnya terhadap pola permukiman, kegiatan ekonomi, dan adaptasi masyarakat terhadap lingkungan. Maka dari itu, diperlukan kegiatan belajar yang inovatif dan efektif sehingga siswa mampu mengaitkan konsep ini dengan kehidupan nyata serta meningkatkan kesadaran lingkungan. Hal ini selaras dengan pendapat Fortinasari, dkk (2022) yang menyatakan dalam dunia pendidikan, seorang guru perlu mampu menghadirkan lingkungan pembelajaran yang mendorong inovasi dan kreativitas. Namun, dalam pembelajaran materi bentang alam masih dihadapkan pada berbagai permasalahan yang berdampak pada hasil belajar siswa, terutama di kelas 3 Sekolah Dasar yang baru pertama kali diperkenalkan dengan konsep ini. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi bentang alam berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa, termasuk pemahaman mereka terhadap konsep dan kemampuan untuk menerapkannya dalam situasi dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III UPT SD Negeri Patihan dan hasil observasi di kelas, diketahui bahwa pembelajaran di sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka tanpa melibatkan penggunaan HP oleh siswa. Guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggap kurang efektif karena membuat siswa kesulitan memahami materi, terutama topik bentang alam yang abstrak dan tidak mudah diamati langsung oleh siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran, di mana hanya 41% siswa yang memenuhi KKTP. Meskipun guru telah berupaya menarik perhatian siswa melalui ice breaking, keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetap rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas kurang kondusif, siswa mudah terdistraksi, dan hanya sedikit yang aktif berpartisipasi. Guru telah menyampaikan materi secara sistematis dan memberikan arahan yang jelas, namun keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep secara konkret. Penggunaan media pembelajaran selama ini sangat minim karena keterbatasan fasilitas sekolah, sementara larangan penggunaan HP membuat media non-digital menjadi kebutuhan mendesak. Guru pernah mencoba konsep board game melalui papan tulis, namun belum dalam bentuk media yang sesungguhnya. Oleh karena itu, guru sangat mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif seperti board game bertema bentang alam yang dirancang khusus sesuai karakteristik siswa, agar dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa dalam materi IPAS.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, pembelajaran harus dirancang secara efektif agar dapat menarik minat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka lebih memahami materi. Widiastri & Puspita (2024) juga menyatakan bahwa diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan inovatif guna memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Langkah tersebut dapat ditempuh dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya menumbuhkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Guru lebih terbantu ketika menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu solusinya adalah penggunaan board



game sebagai media. Media dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan.

Board game atau Permainan papan merupakan bentuk permainan yang dimainkan dengan papan sebagai media utamanya dengan menggunakan berbagai komponen seperti kartu, dadu, dan pion. Menurut Siregar & Ananda (2023) *Board game* adalah jenis permainan berbasis papan datar yang memiliki aturan tersendiri, dan pemain diharuskan menempuh lintasan tertentu guna menyelesaikan tantangan yang telah disusun. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan *Board game* bernama 'Geotrek'. Geotrek berasal dari gabungan kata geografi yang merujuk pada ilmu yang mempelajari tentang bumi termasuk bentang alam, serta *trekking* yang berarti kegiatan menjelajah atau berjalan melintasi medan alam. Sebagai hasilnya, geotrek dapat diartikan sebagai kegiatan menjelajahi bentang alam melalui permainan. *Board game* geotrek dipilih karena sesuai dengan kondisi sekolah yang tidak memperkenankan siswa menggunakan perangkat elektronik seperti *HP*, sehingga siswa tetap dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, guru juga belum pernah menggunakan *Board game* geotrek ini sebagai media pembelajaran. Peneliti menilai bahwa media ini cocok digunakan untuk materi bentang alam di kelas 3, karena materi tersebut merupakan konsep dasar sebelum siswa melanjutkan ke tingkat berikutnya. Selain itu, siswa kelas 3 umumnya masih menyukai permainan, sehingga media ini dikemas dalam bentuk permainan agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Media seperti board game mampu memudahkan siswa memahami materi dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pernyataan ini selaras dengan sudut pandang Anjelinda, dkk (2022) yang mengungkapkan jika pemanfaatan media pembelajaran berupa *board game* dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa. Tak hanya itu, media board game mempermudah proses penyampaian informasi karena menghadirkan rasa senang dan gembira bagi pemain selama bermain. Kegembiraan dalam memainkan *board game* sebagai sarana hiburan juga memberikan manfaat berupa interaksi sosial melalui pertemuan langsung antar pemain (Wibowo & Agustin (2023). Namun, ketersediaan board game untuk materi bentang alam kelas III masih terbatas. Inovasi media pembelajaran konvensional seperti *board game* yang lebih sesuai untuk sekolah dengan keterbatasan teknologi, masih jarang dikembangkan.

Berdasarkan pada paparan latar belakang sebelumnya, penulis mengembangkan media *board game* geotrek (geografi *trekking*) yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas III SD memahami konsep bentang alam dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan akan membantu terciptanya media pembelajaran bukan sekedar akan menarik minat siswa, tetapi berhasil mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap materi bentang alam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), adalah model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Model ini berfokus pada tiga tahap dari model ADDIE: analisis, desain, dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini mencakup tiga kelompok utama. Kelompok pertama adalah ahli materi, media, dan bahasa. Mereka berperan dalam memberikan evaluasi terhadap tingkat validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kedua, guru kelas III yang berperan dalam tahap analisis kebutuhan serta memberikan tanggapan terhadap media melalui angket dan wawancara. Ketiga, siswa kelas III UPT SD Negeri Patihan



sebanyak 17 orang yang menjadi subjek uji coba media pembelajaran. pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, angket dan tes. Angket validasi digunakan untuk mengukur validasi produk yang dikembangkan, dimana jika total skor masuk dalam kategori valid, produk dianggap layak untuk digunakan. Penelitian ini akan berlanjut pada tahap implementasi dan evaluasi jika dinyatakan valid. Berikut adalah skala yang digunakan untuk menentukan kriteria kevalidan bagi para ahli.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan untuk Para Ahli

Kriteria	Skor yang Diperoleh
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat buruk	1

Sumber: (Ihlasul Amal & Mizan, 2021)

kemudian dilakukan pengolahan dan analisis data melalui:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Langkah akhir dalam menarik kesimpulan dari hasil perhitungan setiap aspek dilakukan dengan merujuk pada tabel berikut.

Tabel 2. Presentase Hasil Kevalidan Media

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (Tidak Perlu Revisi)
56-75	Cukup Valid (Tidak Perlu Revisi)
40-55	Kurang Valid (Revisi)
0-39	Tidak Valid (Revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan awal model pengembangan ADDIE, yakni tahapan *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Data dari hasil pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

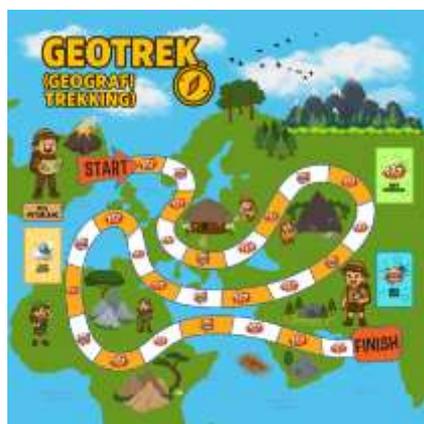
Langkah awal yang dilakukan yakni melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di kelas III UPT SD Negeri Patihan. Tindakan ini bertujuan guna mengetahui perangkat pembelajaran yang cocok digunakan sesuai kebutuhan sekolah dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru dan hasil observasi pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, masih tergolong minim. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung dan menyebabkan pencapaian hasil belajar belum mencapai KKTP. Untuk itu, perlu adanya media



pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.

2. Perancangan (*Design*)

Langkah kedua yaitu melakukan perancangan atau mendesain media. Proses diawali dengan mendesain media yang sesuai. Langkah-langkah dalam mendesain *Board game* geotrek (geografi *trekking*) yaitu merancang materi pembelajaran, menyusun desain papan *Board game*, kartu, box, dan menyiapkan pion serta dadu. Media *Board game* geotrek (geografi *trekking*) ini memiliki ukuran 60x60 cm yang dibetuk persegi berbahan dasar *carton board* dan dilapisi *art paper*. Di dalamnya terdapat permainan terkait bentang alam. Selain itu, terdapat kartu yang terdiri dari kartu materi sebagai informasi, serta kartu pertanyaan dan kartu bom yang berguna sebagai evaluasi dan hiburan. Melalui permainan tersebut, siswa terdorong untuk berpikir dan menguasai informasi pembelajaran, sehingga akhirnya dapat mengoptimalkan pencapaian nilai mereka.. Adapun tampilan desain media *board game* geotrek (geografi *trekking*) tergambar sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Media *Board Game* Geotrek (Geografi *Trekking*)

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan produk

Pada tahap pengembangan, media *board game* geotrek (geografi *trekking*) dibuat sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya.

b. Validasi dan Revisi

Selanjutnya, pada tahap ini peneliti memerlukan ahli validator guna mengidentifikasi produk yang telah dikembangkan ini layak digunakan atau tidak. Ahli validator yang dimaksudkan yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa

1) Validasi Ahli Materi

Dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2025 oleh Ibu Iis Daniati Fatimah, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:



Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Diamati	Skor
1	Materi sesuai dengan media yang telah dibuat	4
2	Capaian pembelajaran dapat dipadukan dengan media <i>board game</i> geotrek (geografi <i>trekking</i>)	5
3	Tujuan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan CP	4
4	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
5	Soal dalam kartu sesuai dengan materi	4
Jumlah Skor		20

Dari pemaparan diatas, terdapat 5 aspek penilaian yang menghasilkan total skor yang diperoleh sejumlah 20. Hasil validasi ahli materi pembelajaran diperoleh skor 20 poin dari 25 poin dengan tingkat kevalidan media *board game* geotrek (geografi *trekking*) yang dikembangkan berarti sebesar 80%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kriteria "valid" (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Ahli materi mem-berikan sedikit revisi yaitu meminta materi disajikan juga dalam satu kotak yang dicetak di lembaran, mengecek ulang penulisan ketampakan atau kenampakan alam, serta menambahkan capaian pem-belajaran dan tujuan pem-belajaran.

2) Validasi Ahli Media

Dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2025 oleh Ibu Dr. Fera Dwidarti, S.Pd. M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Skor
1	Warna yang digunakan pada media menarik dan sesuai dengan tema	4
2	Gambar pada media menarik, relevan, dan memperkuat tema bentang alam	4
3	Tampilan pada media mampu menarik minat siswa bermain dan belajar	4
4	Teks, ikon, dan gambar pada media mudah dikenali serta mendukung pemahaman siswa	5
5	Keawetan bahan yang digunakan pada media	5
6	Bahan aman untuk anak-anak dan tidak berbahaya	5
Jumlah Skor		27

Dari pemaparan diatas, terdapat 6 aspek penilaian yang menghasilkan total skor yang diperoleh sejumlah 27. Hasil validasi ahli materi pem-belajaran diperoleh skor 27 poin dari 30 poin dengan tingkat kevalidan media *board game* geotrek (geografi *trekking*) yang dikembangkan berarti sebesar 90 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kriteria "valid" (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Ahli media memberikan sedikit revisi yaitu menambahkan profil pencipta pada media *board game* geotrek (geografi *trekking*).



3) Validasi Ahli Bahasa

Dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2025 oleh Bapak Kumaidi, M.Pd. Beliau merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Diamati	Skor
1	Kalimat pada instruksi dan kartu menggunakan struktur kalimat yang baku	4
2	Urutan penjelasan aturan dan cara bermain mudah dipahami siswa	4
3	Kalimat dalam instruksi dan tantangan mudah dipahami oleh siswa	5
4	Kosakata sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD	5
5	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda atau membingungkan	4
Jumlah Skor		22

Dari pemaparan di atas, terdapat 5 aspek penilaian yang menghasilkan total skor yang diperoleh sejumlah 22. Hasil validasi ahli materi pembelajaran diperoleh skor 22 poin dari 25 poin dengan tingkat kevalidan media *board game* geotrek (geografi *trekking*) yang dikembangkan berarti sebesar 88%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kriteria "valid" (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Ahli bahasa memberikan sedikit revisi yaitu pada bahasa yang digunakan harus sesuai perkembangan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, media *board game* geotrek (geografi *trekking*) dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dari ahli materi menunjukkan skor 22 dari 25 poin (88%), validasi dari ahli media sebesar 27 dari 30 poin (90%), dan validasi dari ahli bahasa sebesar 20 dari 25 poin (80%). Ketiganya masuk dalam kategori "valid" dengan beberapa saran perbaikan seperti penyempurnaan bahasa, penyajian materi, dan penambahan informasi pencipta media. Secara keseluruhan, tingkat validitas media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya, seperti uji kepraktisan dan keefektifan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. *GENTA MULIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 111–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.113>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (1st ed.). CV. Kaaffah Learning Center.
- Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media



- Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.36257/apts.v5i1.3680>
- Ihlasul Amal, B., & Mizan, S. (2021). Pengembangan Papisim (Papan Pintar Simbiosis) pada Pembelajaran IPA Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 5 Siswa Kelas V di MI Al-Ma'Arif Cumpleng Kabupaten Lamongan. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 413–419. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Jayanti, W., & Nuvitalia, D. (2025). Implementasi Penerapan Pendekatan Teaching at the Right Level (TARL) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 6(1), 52–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v6i1.314>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Kismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(4). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73078>
- Widiastri, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>