

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PAPAN PETUALANGAN
BERBASIS *GAME* PADAMATERI KONSEP BILANGAN
DI KELAS III SD NEGERI 056589 TANJUNG
SELAMATT.P 2025/2026**

***DEVELOPMENT OF AN ADVENTURE BOARD GAME BASED
EDUCATIONAL GAME ON NUMBER CONCEPTS FOR
GRADE III STUDENTS AT SD NEGERI 056589
TANJUNG SELAMAT ACADEMIC
YEAR 2025/2026***

Siska Br Bangun¹, Hasni Suciawati²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP.
Universitas Quality Medan JL. Ngumban Surbakti No. 18 Sempakata Kec.
Medan Selayang, Kota Medan Sumatra Utara 20132, Indonesia
siskab702@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukatif papan petualangan pada materi konsep bilangan untuk pembelajaran Matematika kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat tahun pelajaran 2025/2026. Pengembangan dilakukan karena media yang digunakan sebelumnya belum memadukan unsur permainan sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model yang di luncurkan oleh *Richey and Klein* yaitu model (*PPE*) yang meliputi tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon guru wali kelas III dan 12 Peserta didik kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase validasi ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 93%. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 98,5% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media *game* edukatif papan petualangan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep bilangan di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game* Edukatif, Papan Petualangan.

ABSTRACT

This study aims to develop an educational game-based learning medium in the form of an adventure board for teaching number concepts in Mathematics for Grade III students at SD Negeri 056589 Tanjung Selamat in the 2025/2026 academic year.

This development was carried out because the previously used learning media did not incorporate game elements, which made students less active and easily bored. The research method used is Research and Development (R&D) with the PPE model introduced by Richey and Klein, which consists of the planning, production, and evaluation stages. The research instruments included validation sheets from media experts and material experts, as well as questionnaires for responses from the Grade III homeroom teacher and 12 Grade III students. The results showed that the developed media achieved a very high level of validity, with validation percentages of 94% from media experts and 93% from material experts. The practicality test also showed highly positive responses, with 94% from the teacher and 98.5% from students, categorized as very practical. Therefore, the adventure board educational game media is considered very valid, very practical, and suitable for use as a Mathematics learning medium on number concepts for Grade III elementary school students.

Keywords: *Adventure Board Game, Educational Game.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis pada para siswa. Salah satu materi dasar yang perlu dikuasai adalah pemahaman mengenai angka, yang mencakup kemampuan untuk membaca dan menulis angka, memahami nilai posisi, serta melakukan perbandingan antar angka. Pemahaman terhadap konsep ini menjadi dasar yang kuat untuk mempelajari operasi hitungan yang lebih kompleks. Namun, pada kenyataannya, siswa masih menemui kendala dalam memahami konsep angka karena metode pembelajaran belum sepenuhnya bersifat interaktif dan menyenangkan.

Hasil pengamatan dan wawancara di kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat Tahun Pelajaran 2025/2026 mengungkapkan bahwa guru telah memanfaatkan media papan angka sederhana. Meskipun media ini mendukung proses belajar, namun belum diintegrasikan dengan elemen permainan, sehingga partisipasi dan motivasi siswa belum mencapai tingkat yang maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam media pengajaran yang bisa memadukan elemen belajar dan bermain. Salah satu opsi yang dikembangkan dalam studi ini adalah Permainan Edukatif Papan Petualangan yang berfokus pada konsep angka. Media ini didesain untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui permainan yang melibatkan penyusunan angka dan perbandingan nilai.

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Research dan Devolopment (R&D) dengan model Richey dan Klein menggunakan pendekatan PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Media yang diciptakan divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media, serta diuji kepraktisannya melalui masukan dari guru dan siswa.

METODE

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah pertama dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai landasan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran. Di tahap ini, peneliti melaksanakan analisis kebutuhan yang mencakup penentuan permasalahan dalam pembelajaran, identifikasi media yang cocok dengan karakter siswa, dan penyusunan rencana media yang akan dibuat.

Analisis dilakukan di kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat untuk tahun ajaran 2025/2026. Fokus analisis tertuju pada keadaan pembelajaran matematika, khususnya terkait dengan konsep angka yang mencakup membaca dan menulis angka, memahami nilai tempat, serta membandingkan angka. Tujuan analisis adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media yang digunakan sudah mendukung partisipasi dan pemahaman siswa.

Dari hasil wawancara yang dilaksanakan pada 13 Agustus 2025 dengan guru wali kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat, terungkap bahwa guru telah memanfaatkan media papan nilai tempat sederhana dalam pembelajaran. Media tersebut berfungsi dalam menjelaskan materi, namun belum terintegrasi dengan elemen permainan, dan tampilannya masih sangat sederhana sehingga pembelajaran tidak sepenuhnya interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, adanya keterbatasan fasilitas sekolah, seperti tidak adanya infokus, juga menjadi faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang bersifat konkret. Di samping melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga mengamati proses pembelajaran di dalam kelas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih beragam dan dapat mengajak mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil dari analisis ini, peneliti memutuskan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi dengan tema petualangan pada materi konsep angka, sebagai alternatif untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Tahap Produksi (*Production*)

Tahap produksi adalah fase kedua dalam model pengembangan PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Dalam fase ini, rancangan yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menjadi produk nyata, yaitu Game Edukasi Papan Petualangan yang berfokus pada materi konsep bilangan.

Proses produksi dimulai dengan pembuatan desain fisik media yang mencakup papan petualangan, roda putar, kotak misteri yang berisi kalimat terkait bilangan, papan untuk menyusun nilai tempat, serta papan perbandingan bilangan. Desain media dirancang agar sesuai dengan ciri-ciri siswa kelas III SD, dengan memperhatikan ukuran papan, warna yang menarik, jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca, serta penataan komponen permainan agar sistematis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti menyusun konten materi yang akan dimasukkan ke dalam media, yakni materi konsep bilangan yang meliputi membaca dan menulis bilangan, memahami nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan), serta melakukan perbandingan bilangan. Materi ini disusun sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran untuk kelas III, serta disesuaikan dengan alur permainan pada papan petualangan agar proses belajar dan bermain dapat berlangsung secara terpadu.

Pada fase ini, peneliti juga menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media. Instrumen tersebut terdiri dari lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, mencakup aspek kesesuaian konten, kejelasan informasi, tampilan visual, kombinasi warna, struktur penyajian, tata letak, serta relevansi media dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, angket untuk mengukur respons dari guru dan peserta didik juga disusun guna menilai tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

Setelah semua elemen selesai direncanakan dan diorganisir, materi akan dicetak dan disusun hingga mencapai bentuk yang lengkap sehingga siap untuk divalidasi oleh pakar materi dan pakar media. Keluaran dari proses produksi ini adalah prototipe Game Edukasi Papan Petualangan yang sudah siap untuk diuji guna mengecek kelayakan dan kepraktisannya di tahap evaluasi berikutnya.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pengembangan PPE (*Planning, production, and evaluation*). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi seberapa layak dan praktis media

Game Edukasi Papan Petualangan yang telah diciptakan untuk materi konsep bilangan di kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Proses evaluasi dilaksanakan melalui validasi oleh para ahli dan pengujian kepraktisan. Validasi oleh ahli bertujuan untuk mengukur kelayakan media dari sisi materi dan tampilan. Proses ini dilakukan oleh ahli materi serta ahli media dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang sudah dirancang sebelumnya. Evaluasi oleh ahli materi mencakup apakah materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, kejernihan penyajian, dan relevansi materi dengan aktivitas dalam permainan. Di sisi lain, ahli media mengevaluasi elemen visual, kombinasi warna, ukuran dan jenis font, penataan, serta daya tarik desain media.

Hasil dari validasi oleh para ahli dijadikan landasan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Revisi ini dilakukan berdasarkan rekomendasi dan masukan yang diberikan dengan tujuan untuk membuat media lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Setelah proses revisi, tahap evaluasi dilanjutkan dengan pengujian kepraktisan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa. Pengujian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah media digunakan, kejelasan instruksi permainan, partisipasi siswa dalam proses belajar, serta daya tarik media saat diterapkan di kelas. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan sejauh mana media ini praktis.

Dari tahap evaluasi tersebut, didapatkan informasi terkait tingkat kevalidan serta kepraktisan media Game Edukasi Papan Petualangan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sudah dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan dalam pengajaran materi konsep bilangan di kelas III sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penilaian dari ahli media mengenai Game Edukasi Papan Petualangan yang berfokus pada konsep bilangan untuk siswa kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat pada Tahun Ajaran 2025/2026, diperoleh angka persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid.

Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, seperti tampilan, desain, penataan, kejelasan elemen, dan kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Validator menyatakan bahwa media tersebut sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan kecil pada elemen visual.

Selanjutnya, validasi dari ahli materi memperlihatkan persentase sebesar 93% yang juga dinyatakan sebagai sangat valid. Penilaian ini didasari pada kesesuaian materi dengan tujuan pengajaran, ketepatan dalam menjelaskan konsep bilangan, tata cara penyajian, serta relevansinya terhadap karakteristik siswa kelas III. Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak dari sisi isi dan substansi materi.

Secara keseluruhan, rata-rata tingkat kevalidan media mencapai 93,5% dengan kategori sangat valid, sehingga media tersebut dinyatakan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

No	Nama Validator	Validasi	Presentase Kevalidan	Tingkat Kevalidan	Rata-rata Presentase	Tingkat Kevalidan
1	Irwansyah, S.Pd.m M.Pd	Media	94%	Sangat Valid	94%	Sangat Valid
2	Drs. Hartono S. M.Pd	Materi	93%	Sangat Valid	93%	Sangat Valid
Rata-rata penilaian validator terhadap keseluruhan aspek					93,5%	Sangat Valid

Selain validitas, pengujian kepraktisan juga dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru. Kuesioner dari siswa menunjukkan angka 98,5% yang dinilai dalam kategori sangat praktis. Para siswa berpendapat bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta interaktif.

Sementara itu, hasil angket yang diisi oleh guru menunjukkan presentase 94% dalam kategori sangat praktis. Para guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi mengenai konsep bilangan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Rata-rata kepraktisan media tersebut mencapai 96,25% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi Papan Petualangan yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan sebagai media untuk pembelajaran matematika mengenai materi konsep bilangan di kelas III sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi papan petualangan pada materi konsep bilangan di kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi papan petualangan dinyatakan sangat valid, dengan hasil validasi ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 93%, sehingga diperoleh rata-rata kevalidan sebesar 93,5% (Sangat valid).
2. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi papan petualangan dinyatakan sangat praktis, berdasarkan hasil respon siswa sebesar 98,5% dan respon guru sebesar 94%, dengan rata-rata kepraktisan sebesar 96,25% (Sangat praktis).

DAFTAR PUSTAKA

- Amreta. (2023). Pengembangan media papan hitung pada mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209.
- Annazhira, S., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media board game untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SD. *Dharmas Education Journal*, 6(1), 274–282.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.709.
- Ginting, G. A., Ompusunggu, V. D. K., & Harahap, S. Z. H. (2024, March). Pengembangan media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin pada mata pelajaran matematika kelas III SD Triwira Mohaga tahun pelajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial, dan Hukum)*, 3(1), 6–1.
- Handayani. (2021). Perancangan board game sebagai media. *jurnal desain*, 8(2), 132–146.
- Mahmudah, H. (2025). Pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika. *Regresi: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 20–29.
- Julhaidi, et al. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Julviansyah. (2024). Desain dan implementasi boardgame Tic Tac Toe sebagai media edukasi bagi siswa SD Negeri 1 Cokro. In *Seminar Nasional AMIKOM 2024* (pp. 1105–1116).
- Mawardika, H., Wahyuni, D., & Khasanah, S. M. (2023). *Antibacterial potency of jackfruit leaf extract (Artocarpus heterophyllus L.) against Salmonella typhi*. *Pharmakon: Jurnal Farmasi Indonesia*, 20(2), 195–204.
- Mulyasari, A. (2023). Pemahaman konsep pada nilai tempat di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452.
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84.

- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari. LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84.
- Oktaviani, S., Sukriadi, M., Makmun, M., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengembangan Genwall Badar sebagai media pembelajaran berbasis Genially terintegrasi Wordwall materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1246–1254.
- Pradanasty, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran EBIPS (e-book IPS) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif HOTS siswa kelas VI. Ramadhan, I., Manisah, a., angraini, d. a., maulida, d., sana, & hafiza, n. (2022). Proses perubahan pembelajaran siswa dari daring ke luring pada saat pandemi covid-19 di madrasah tsanawiyah. *edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 4(2), 1783–1792.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Sa'adah, R. N. (2022). *Metode penelitian R&D (Research and Development): Kajian teoretis dan aplikatif*. Literasi Nusantara Abadi.Rodiah. (2024). Rodiah. *Journal of islamic and scientific education research*, 01(02), 56–62.
- Rohmah, A. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan dengan menggunakan media kartu bilangan. *[Jurnal tidak tersedia]*, 4J(2), 7823–7830.
- Rojab, A. (2023). Pengaruh kegiatan bermain pasir kinetik terhadap kemampuan menulis lambang bilangan anak usia 5–6 tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 51.
- Sakti, A. (2023). Media interactive board game berbasis phenomenon based learning untuk mengatasi learning loss siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Media Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 7(2), 105–117.
- Aulia, T., Salman, M., & Lubis, N. K. (2023). Kecenderungan penelitian minat zakat di jurnal Google Scholar tahun 2022. *MUQADDIMAH: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 1(1), 178–189.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. *jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan matematika*, 1(80), 33–40.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. bandung: alfabeta.
- Zahro, U. A. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.
- Usamah, A. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L., Rusdi, R., Khairunnisa, K., Lestari, S. M. P., Devrianya, A., Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Dalfian, D., Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, N., Widya, N., & Rogayah, R. (2023). *Buku ajar metode penelitian* (cetakan pertama). cv science

techno direct. isbn: 978-623-09-1926-8.

Yuliardi, R., & Nuraeni, Z. (2017). Statistika penelitian: Plus tutorial SPSS. Yogyakarta: Innosain.