

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRUTH OR DARE* BERBASIS BOARD GAME
NATURE ADVENTURE PEMBELAJARAN IPAS PESERA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 7 KAMPUNGDALEM**

Rizky Kurniawan¹, Aditya Pringga Satria²
^{1,2}PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
[1rizkykurniawan0502@gmail.com](mailto:rizkykurniawan0502@gmail.com), [2Pringga.aditya@gmail.com](mailto:Pringga.aditya@gmail.com)

ABSTRACT

Low active engagement in learning is a challenge in the lower grades of primary school. Grade III students are still at the concrete thinking stage, so they are more interested in fun activities and are easily distracted by less interactive media or the use of devices such as gadgets. This research aims to development Truth or Dare learning media based on Board Game themed Nature Adventure on the material of natural appearance using the developer model applied using the Teams Games Tournament (TGT) approach which emphasizes group cooperation, healthy competition, and active involvement of students through a fun and not boring learning atmosphere. The results of validation carried out by media, material, and language experts, showed that the media obtained a validity score of 90.5% for media, 96% for material, and 94% for language, all of which were in the very valid category. The applicability test was conducted through a questionnaire distributed to teachers and third grade students at SD Negeri 7 Kampungdalem. The results showed an applicability of 98.1% from teachers and an average of 92.1% from students. The results of the field trial prove that this media is able to increase the enthusiasm, motivation, and active involvement of students during learning in the classroom.

Keywords: *ADDIE, board game nature adventure, IPAS, nature features, truth or dare*

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran menjadi tantangan di kelas rendah sekolah dasar. Peserta didik kelas III masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan dan mudah terdistraksi oleh media yang kurang interaktif atau penggunaan perangkat seperti gawai. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia mereka, bersifat menyenangkan, interaktif, dan mampu menarik perhatian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Game* bertema *Nature Adventure* pada materi kenampakan alam menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media ini diterapkan menggunakan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan pada kerja sama

kelompok, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil penilaian validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa, menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor kevalidan sebesar 90,5% untuk media, 96% untuk materi, dan 94% untuk bahasa, yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat valid. Uji keterterapan dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada guru dan peserta didik kelas III di SD Negeri 7 Kampungdalem. Hasil menunjukkan keterterapan sebesar 98,1% dari guru dan rata-rata 92,1% dari peserta didik. Hasil uji coba lapangan membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung di kelas.

Kata Kunci: *ADDIE, board game nature adventure, IPAS, kenampakan alam, truth or dare*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman yang mendalam bagi peserta didik. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mencapai hal ini adalah melalui kegiatan yang melibatkan secara aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut (Zywetta et al., 2024) pembelajaran merupakan suatu sistem atau rangkaian proses pengajaran yang dirancang, dilaksanakan, serta dievaluasi secara terstruktur dan berkesinambungan agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Lebih dari sekadar proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, pembelajaran

yang bermakna menekankan pada pentingnya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini membentuk sebuah hubungan edukatif yang dinamis dan penuh makna. Menurut Moh. Uzer Usman dalam (Junaedi, 2019) Pembelajaran adalah sebuah proses yang mencakup berbagai tindakan antara guru dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal balik dalam konteks edukatif, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar tertentu. Oleh sebab itu, pembelajaran bermakna menjadi sangat krusial, terlebih lagi dalam pembelajaran IPAS yang menekankan pada pengalaman nyata dan langsung sebagai dasar dari pemahaman konsep.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar dalam

Kurikulum Merdeka yang menggabungkan dua ranah, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, ke dalam suatu pendekatan terpadu (Pamungkas et al., 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong Peserta didik tidak hanya menguasai konsep secara teori, tetapi juga dapat menggali dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menjadi sarana untuk menjembatani teori dengan praktik nyata. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diajak untuk menjelajahi lingkungan sekitar secara kritis sehingga dapat membangun pemahaman yang lebih menyeluruh dan bermakna terhadap fenomena alam dan sosial yang mereka hadapi sehari-hari.

Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran IPAS yang membahas materi mengenai kenampakan alam. Kenampakan alam merujuk pada bentuk-bentuk permukaan bumi yang terbentuk secara alami tanpa adanya intervensi manusia. Kenampakan alam ini juga sering dikenal sebagai bentang alam (Puspitasari et al., 2024). Materi ini tidak hanya penting dari segi ilmiah, materi ini juga menarik tetapi dirasa

sulit bagi peserta didik karena melibatkan fenomena alam dan lingkungan sekitar. Namun, tantangan yang sering dihadapi merupakan cara penyampaian materi dengan media pembelajaran yang kurang menarik dan seadanya. Penggunaan media pembelajaran pada materi IPAS sangat membantu proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi tersebut tanpa harus adanya kunjungan ke tempat (Budianti, 2024).

Salah satu alat bantu guru untuk memudahkan proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan adanya media. Menurut (Zahwa et al., 2022). bahwa media pembelajaran itu alat untuk menyampaikan informasi yang mendukung pembelajaran. Penggunaan media yang tepat memerlukan pemahaman terhadap jenis dan karakteristik media itu sendiri.

Ketepatan penggunaan media ini tidak terelakkan dari pemahaman terhadap macam dan karakteristik media yang dipilih. Media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik terutama pada jenjang usia sekolah dasar adalah media yang terdapat unsur permainan (Rahmat,

2017) Sejalan dengan pernyataan (Rahmadani et al., 2023) menambahkan bahwa media berbasis permainan cocok digunakan karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media dengan konsep permainan dapat digunakan dalam pembelajaran. karena sesuai dengan karakter peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang mengeksplorasi alam. Melalui adanya media permainan, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan harapan kegiatan tersebut mampu mengusir rasa penat serta menghilangkan suasana kebosanan dalam lingkungan belajar. Maka, pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sangat penting untuk menjaga semangat belajar peserta didik serta memudahkan pemahaman materi dalam lingkungan belajar yang kondusif (Astuti et al., 2022)

Berdasar hasil kegiatan pra-observasi di kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem, diketahui bahwa pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru telah berlangsung dengan cukup baik. Guru mampu melaksanakan tahapan pembelajaran secara sistematis, mulai dari kegiatan

pendahuluan, hingga penutup. Materi ajar yang disampaikan pun telah sesuai dengan sumber referensi yang digunakan. Namun demikian, dalam proses penyampaian materi, masih ditemukan keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media belum dimaksimalkan secara optimal untuk mendukung pemahaman peserta didik. Terutama pada materi kenampakan alam diperoleh data bahwa penalaran peserta didik masih lemah apabila guru hanya menerangkan materi secara teori saja dikarenakan membuat visualisasi pada materi tersebut. Pada proses pembelajaran peserta didik juga tak jarang terlihat ramai sendiri, berbicara dengan teman sekitarnya, melamun, mengantuk, dan mencoret coret buku. Menurut (Janattaka, 2015) Hal ini menyebabkan proses hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Sejalan dengan hal tersebut (Astutik et al., 2020) proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga penilaian perilaku peserta didik yang kurang fokus. Dari pengamatan, diperoleh informasi bahwasannya peserta didik sangat tertarik dengan adanya

kegiatan bermain dalam pembelajaran. Kegiatan yang dapat membuat peserta didik ikut serta dalam pembelajaran secara langsung, guru lebih mendapatkan perhatian peserta didik.

Sesuai hasil pra observasi yang dilakukan, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi IPAS. Media permainan ini menyajikan materi IPAS tentang kenampakan alam untuk kelas III SD. Materi itu dipilih karena kenampakan alam mempunyai peran penting dalam kehidupan. Materi tersebut dipilih karena terinspirasi banyaknya masalah mengenai alam seperti pemanasan global, pemahaman tentang kenampakan alam sekitar sangat penting untuk meningkatkan kesadaran peserta didik akan keanekaragaman hayati yang ada disekitar peserta didik. Oleh sebab itu materi ini begitu penting untuk diajarkan kepada peserta didik kelas III SD.

Salah satu bentuk media permainan yang dibuat dalam penelitian adalah permainan Truth or Dare. Permainan *Truth or Dare* dipilih untuk dikembangkan karena

permainan ini sudah cukup familiar dan menarik dikalangan anak-anak hingga remaja. Permainan ini menggunakan dua tipe kartu, yaitu *truth dan dare*. Kartu *truth* berisi pertanyaan yang dijawab dengan “iya” atau “tidak”, sementara kartu *dare* berisi perintah tantangan yang harus dilakukan oleh peserta didik. (Nasrudin et al., 2020).

Permainan *truth or dare* akan menjadi permainan yang akan membantu peserta didik dalam meningkatkan konsep dirinya. Penelitian menurut (Maknuun et al., 2024) Media kartu *Truth or Dare* merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Media ini mampu memberikan respons positif yang berdampak pada terciptanya suasana belajar yang bernuansa hidup, interaktif, dan efisien. Dengan memanfaatkan permainan *Truth or Dare*, peserta didik diharapkan dapat menyerap materi pembelajaran secara optimal. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengikuti setiap tahap kegiatan belajar di kelas.

Peneliti juga mengkombinasikan media *Truth Or Dare* adalah *Board Game Nature Adventure*. Dimana akan disajikan papan permainan yang menampilkan gambar visual berupa alur perjalanan melewati hutan yang melewati tempat-tempat berupa gunung, danau, hutan. Kemudian kartu *Truth or Dare* dijadikan sebagai tantangan yang harus dilewati para pemain supaya bisa menyelesaikan petualangan dalam proses perjalanan di hutan tersebut. Agar proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga memerlukan model pembelajaran yang mendukung.

Dalam penelitian, peneliti mencoba melakukan inovasi dengan merancang media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Game* bertema *Nature Adventure*, yang dikombinasikan dengan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT memberikan ruang bagi pemanfaatan media permainan guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.. Menurut Slavina dalam (Fauziyah dkk., 2020) menyatakan bahwa model TGT

dirancang guna meningkatkan keaktifan belajar melalui kerja sama tim dalam menguasai materi pelajaran. Dengan demikian, media *Truth or Dare* berbasis *Nature Adventure* diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep abstrak secara lebih nyata serta mendorong antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media ini merujuk pada penelitian terdahulu seperti Pertama, penelitian oleh Yi Shi, dkk. tahun 2022 dengan judul "*Effect of Conventional and "Dental Truth or Dare" Board Game on Oral Hygiene Knowledge and Oral Hygiene Status of Preschool Children*". Kedua, penelitian oleh Ignasius Dona, dkk. tahun 2024 dengan judul "*Pengembangan Media Truth Or Dare Spin Wheel Pada Pembelajaran IPA Terhadap Efek Potensial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*" dinyatakan valid.

Media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Game Nature Adventure* memiliki beberapa keunikan dibandingkan dengan media sejenis yang dikembangkan oleh peneliti lain. Pertama, isi dari media ini difokuskan pada materi dan pertanyaan seputar kenampakan

alam. Kedua, media ini dirancang dalam bentuk papan lipat menyerupai catur, dengan jalur permainan yang menggambarkan perjalanan melalui berbagai rintangan kenampakan alam. Ketiga, media ini juga dikombinasikan dengan model Teams Game Tournament (TGT) untuk menambah interaksi dan semangat belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka perlu dilakukan adanya penelitian pengembangan dan mengkaji mengenai kevalidan dan keterterapan dari penggunaan media *Truth Or Dare berbasis Board Game Nature Adventure*. Pengembangan media permainan ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Rayanto & Sugiani dalam (Novanda et al., 2024). Salah

satu produk yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran *Truth Or Dare Berbasis Board Game Nature Adventure* dalam penelitian ini.



Gambar 1 Alur Pengembangan Model ADDIE (Rachma et al., 2023)

Langkah awal dilakukan peneliti adalah tahap Analisis (analisis). Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas, sejauh mana media pembelajaran dimanfaatkan di kelas III, kesesuaian materi yang diajarkan, serta kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik.

Tahap *Design* (*perancangan*), menyusun rancangan media pembelajaran *Truth or Dare berbasis Board Game bertema Nature Adventure* yang disesuaikan dengan kebutuhan materi kenampakan alam serta dilengkapi dengan komponen menarik yang disesuaikan dengan

karakter peserta didik. Tahap *Implementation* (implementasi), peneliti melaksanakan uji coba produk untuk menilai keterterapan media *Truth or Dare berbasis Board Game Nature Adventure* dalam pembelajaran materi kenampakan alam. Keterterapan media ini diukur melalui angket yang diisi oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Uji coba dilakukan di kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem dengan jumlah 18 peserta didik, dan pada tahap ini media yang dikembangkan ditetapkan sebagai produk akhir. Tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh dari hasil uji validasi serta uji keterterapan. Proses evaluasi ini telah dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan umpan balik yang diterima pada setiap proses pengembangan.

Penelitian pengembangan ini menerapkan metode analisis data deskriptif kualitatif dan data berupa kuantitatif. Teknik pengumpulan data mencakup pra observasi, angket, instrumen penilaian, serta dokumentasi. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan dua

jenis pendekatan, yakni analisis validitas dan analisis keterterapan media. Data kualitatif untuk analisis kevalidan diperoleh dari masukan, komentar, serta tanggapan para ahli media, materi, dan bahasa, yang digunakan untuk menyempurnakan produk. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari skor penilaian kevalidan media pembelajaran. Adapun analisis keterterapan menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari kesan dan saran guru serta peserta didik kelas III, dan data kuantitatif berasal dari skor penilaian penerapan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media *Truth or Dare* berbasis *Board Game* bertema *Nature Adventure* untuk mendukung pembelajaran materi kenampakan alam pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Perancangan media dilakukan berdasarkan analisis permasalahan, kebutuhan dan analisis peserta didik, serta data hasil pra-observasi. Seluruh proses pengembangan disusun secara sistematis oleh peneliti, dengan memperhatikan kondisi nyata di lapangan dan karakteristik siswa. Pengembangan media ini menggunakan model

ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebagai berikut:

**Proses Pengembangan media
Truth or Dare berbasis Board Game
Nature Adventure**

1. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang perlu dilakukan dalam produk media pembelajaran dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik

Hasil analisis masalah dari pra-observasi menunjukkan bahwa meskipun peserta didik tampak mendengarkan penjelasan guru, mereka sering kehilangan fokus, berbicara sendiri, atau terlibat dalam kegiatan lain di luar pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh belum digunakannya media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam penyampaian materi IPAS.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi media yang dapat mendukung proses belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, guru masih mengandalkan buku teks tanpa tambahan media yang inovatif. Materi

IPAS yang cenderung abstrak akan sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi serta pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, peserta didik kelas III berada dalam tahap operasional langsung. Tahapan ini, mereka membutuhkan dukungan visual, aktivitas fisik, dan interaksi sosial dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang selaras dengan karakteri peserta didik agar mereka lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Desain Produk Media Pembelajaran

Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang senang bermain, mudah bosan dengan model Teams Games Tournament, serta membutuhkan variasi dalam penyampaian materi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu sebagai berikut :

a) Menentukan desain Menentukan desain Menentukan desain buku petunjuk permainan yang berisikan

CP, TP dan Alur Tujuan Pembelajaran dan penggunaan permainan, materi serta kesimpulan yang disediakan untuk guru.

- b) buku petunjuk permainan yang berisikan CP, TP dan Alur Tujuan Pembelajaran penggunaan permainan yang disediakan untuk peserta didik kelas III SD.
- c) Menentukan bentuk dan konsep papan permainan. Papan media permainan dibentuk dengan menggunakan papan catur ukuran 50 cmx 50cm dengan konsep desain visual perjalanan melwati hutan.
- d) Menentukan bentuk dan konsep kartu permainan media pembelajaran. Terdapat 5 kartu permainan untuk menunjang pelaksanaan yang terdiri dari kartu truhh, kartu dare, kartu mystery, kartu materi, dan kartu fun fact yang masing-masing kartu berukuran sebesar 9 cm x 5,5cm.
- e) Dadu dan pion
- f) Pohon Sintetis. Dibuat dengan menggunakan pohon sintetis guna memberikan kesan 3D dengan ukuran 4 cm tingginya.
- g) Menentukan bentuk dan konsep desain kemasan media

pembelajaran. Desain kemasan dibuat dengan ukuran 27 cm x 53 cm yang kemudian dilapisi stiker.

Tabel 1 Desain Media Pembelajaran Truh or Dare berbasis Nature Adventure

Tampilan Desain Papan Permainan



Tampilan Buku Petunjuk Permainan



Tampilan CP, TP dan ATP



Tampilan Materi



Tampilan Profil Penulis



Tampilan kartu permainan



Tampilan Kemasan Permainan



Tampilan dadu dan pion



Tampilan Pohon Sintetis



3. Pengembangan produk media pembelajaran

Pada tahap pengembangan, peneliti menyusun produk berdasarkan desain yang telah dibuat.

Setelah itu, produk divalidasi oleh ahli media, ahlimateri, dan bahasa, lalu direvisi sesuai dengan masukan dari para validator.

4. Implementasi produk media pembelajaran

Setelah media pembelajaran *Truth or Dare berbasis Board Game Nature Adventure* selesai dikembangkan, media tersebut diimplementasikan pada peserta didik kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem. Pada tahap uji coba lapangan, peneliti ingin mengetahui respon dari 18 peserta didik serta guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti membagikan angket sebagai alat ukur penilaian keterterapan media kepada kedua pihak

5. Evaluasi produk

Tahap evaluasi dilaksanakan sejak tahap perancangan hingga implementasi media *Truth or Dare berbasis Nature Adventure* dalam bentuk visual yang telah mengalami revisi. Validasi ini dilakukanh ahli media, materi, dan bahasa untuk menilai kelebihan serta kekurangan media tersebut. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan prototipe. Setelah revisi, hasil lembar validasi

dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidannya. Selain itu, dilakukan uji keterterapan bersama guru dan peserta didik guna mengetahui sejauh mana media tersebut dapat diterapkan dan digunakan di kelas secara praktis..

Validasi Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Berbasis *Nature Adventure*

Pada tahap ini, dilakukan proses validasi guna menilai tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tiga validator terlibat, masing-masing ahli di bidang media, materi, dan bahasa, yang memberikan penilaian sesuai aspek keahliannya. Data diperoleh melalui angket yang disusun oleh peneliti, kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan secara keseluruhan, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Tabel Validasi Ahli Media

No.	Validasi Ahli	Skor Validasi	Keterangan
1.	Ahli Media	90,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian dari validator ahli, media pembelajaran ini memperoleh skor validasi sebesar 90,5% dari ahli

mediaa, 96% dari ahli materi, dan 94% dari ahli bahasa menunjukkan pada penilaian sangat valid. Berdasarkan penelitian dari (Isnanita et al., 2024) Media Truth or Dare dinilai sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran karena memiliki mutu yang tergolong tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Gaame Nature Adventure* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran..

Keterterapan Media Keterterapan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Game* bertema *Nature Adventure*

Didapatkan melalui angket respon dari peserta didik dan guru kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem. Uji coba lapangan melibatkan 18 peserta didik serta guru kelas, yang masing-masing memberikan tanggapan melalui angket.

Tabel 3 Tabel Keterterapan Media

No	Respoden	Skor	Ket.
1.	Peserta didik	92,1%	Sangat Valid
2.	Guru	98,1%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada Tabel 3 mengenai keterterapan media, diperoleh hasil bahwa respon peserta

didik mencapai 92,1% dan respon guru sebesar 98,1%, yang mengindikasikan bahwa media ini sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik menganggap media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami materi kenampakan alam secara nyata melalui aktivitas permainan yang menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut (Stefani et al., 2023) mengemukakan tingginya respon peserta didik mencerminkan validitas dan kesesuaian media dengan tahap perkembangan serta kebutuhan mereka. Guru pun memberikan tanggapan positif karena media pembelajaran *Truth or Dare berbasis Board Game Nature Adventure* dianggap mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan mempermudah penyampaian materi secara lebih interaktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Board Game Nature Adventure* pada materi Kenampakan Alam di SD

Negeri 7 Kampungdalem telah dikembangkan melalui tahapan validasi dan uji keterterapan dengan hasil yang sesuai. Adapun simpulan yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, serta karakteri peserta didik. Pada tahap desain, dirancang konten, alur permainan, dan tampilan visual media. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media sesuai desain serta validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan guna mengamati efektivitas dan keterterapan media dengan melibatkan tanggapan guru dan peserta didik. Terakhir, tahap evaluasi perlu untuk menilai kualitas produk dalam setiap proses pengembangan agar media layak dan valid digunakan dalam pembelajaran..
- b. Penilaian terhadap kualitas kevalidan produk dilakukan melalui validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain media

- memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90,5%, materi sebesar 96%, dan aspek bahasa sebesar 94% dari ketiga aspek menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran *Truth or Dare berbasis Board Game Nature Adventure* dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Keterterapan media *Truth or Dare* berbasis *Board Game Nature Adventure* diperoleh melalui penilaian angket respon guru dengan persentase sebesar 98,1% dan berada pada kriteria sangat tinggi yang berarti media dapat diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon peserta didik menunjukkan total skor 92,1%, yang termasuk kriteria sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa bagi peserta didik media ini menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan antusiasme serta kerja sama dalam kegiatan belajar.
- d. Media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis *Boardgame Nature Adventure* ini dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk dapat mendukung penerapan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.
- e. Bagi penelitian pengembangan selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS lainnya dengan variasi lebih inovatif, mengintegrasikan media digital agar lebih fleksibel dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni, O., P, I. Y. D., Nusantara, U., Kediri, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024). Pengembangan Media Shut The Box “ Bumi Joyoboyo ” Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal SMA, (6).
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24. Retrieved from <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Janattaka, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kauman 01 Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. *PENA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(1), 27–36.
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, VOL. 3 NO.(2), 19–25.
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(2), 47–56.
- Nur Aura Ladistya Novanda, Supeno, S., & Aris Singgih Budiarmo. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(1), 8–18.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1435>
- Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati, R. (2024). RELEVAN: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 4.
- Pamungkas, A. A., & Madiun, U. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas, 5.
- Puspitasari, R., Faridah, T. N., & Rusniti, T. (2024). Pentingnya Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Kenampakan Alam The Importance Of Problem Based Learning Model In Improving Students ' Understanding Of Natural Appearances Material, 1(1), 15–18.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa

- Indonesia SD Kelas Tinggi.
Indonesian Journal of Primary Education, 1(1), 27.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Sisca Octiana Setianingrum, Wayan Satria Jaya, F. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kepo (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga) Untuk Menumbuhkan Minat Olahraga Permainan Bola Besar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran, 6, 421–430.
- Stefani, S. T., & Haryudo, S. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 193–200.
<https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p193-200>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zywetta, A., Zahara, L., Al Saudia, N., Harahap, N. H., & Ritonga, Y. (2024). Metode Pembelajaran Sekolah Dasar di Sd Negeri 023900 Binjai Utara. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 805–809.