



Validitas Media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) Pada Materi Satuan Panjang Dan Berat Untuk Kelas III SDN Brenggolo 1

Risma Zogistiana Nurkholidah¹, Kharisma Eka Putri², Mumun Nurmilawati³,

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

rismazogi@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²,

mumunnurmila68@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the obstacles experienced by third grade students of SDN Brenggolo 1 in understanding the measurement material of length and weight units. This study aims to analyze the validity of GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) learning media on the material of units of length and weight. This research method is descriptive qualitative. Data collection is done by validating media and material experts. The results of this study indicate that the validity test of media experts scored 87% and material experts scored 97%. Both percentages are classified as "Very Valid" criteria. So it can be said that the GAVERBOM (Clever Board Game Ladder) media on length and weight material is very valid without revision and is suitable for field testing.

Keywords: validity, instructional media, GAVERBOM, math

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala yang dialami siswa kelas III SDN Brenggolo 1 dalam memahami materi pengukuran satuan panjang dan berat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas media pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada materi satuan panjang dan berat. Metode penelitian ini berupa deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan validasi ke ahli media dan materi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji validitas ahli media memperoleh skor 87% dan ahli materi memperoleh skor 97%. Kedua persentase tersebut tergolong dalam kriteria "Sangat Valid". Sehingga dapat dikatakan, bahwa media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada materi panjang dan berat sangat valid tanpa revisi serta layak untuk di uji cobakan lapangan.

Kata Kunci: validitas, media pembelajaran, GAVERBOM, matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan setiap manusia karena berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu. Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda, sehingga proses pengembangannya pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing (Fais et al., 2019). Pada kenyataannya, peserta didik memiliki persepsi yang beragam terhadap mata pelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, sementara yang lain menilainya sebagai pembelajaran yang menyenangkan serta menantang (Istikhomah & Nurmilawati, 2023). Kesulitan dalam memahami konsep matematika dan ketidaksenangan terhadap aktivitas berhitung menjadi alasan utama beberapa siswa mengalami



hambatan dalam belajar. Kondisi ini berkontribusi terhadap rendahnya capaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran tersebut.

Matematika adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan, jadi jika seseorang ingin mendalami ilmu pengetahuan seperti fisika, maka ia harus mempelajari matematika seperti halnya ia ingin menguasai ilmu ekonomi (Putri et al., 2023). Kesulitan dalam mempelajari matematika sudah menjadi fenomena umum dalam jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini disebabkan oleh karakteristik matematika yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga tidak mudah dipahami. Pandangan tersebut menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang cenderung menakutkan bagi peserta didik, yang pada akhirnya mengurangi minat belajar dan meningkatkan rasa jemu dalam proses pembelajaran (Anderha & Maskar, 2021). Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar, karena mampu menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta merangsang aktivitas belajar siswa. Selain itu, media juga dapat memberikan dampak psikologis yang positif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III SDN Brenggolo 1, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran satuan panjang dan berat, khususnya dalam mengonversi satuan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan minimnya penggunaan media, sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajarnya belum optimal. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa beberapa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 masih memiliki pemahaman rendah terhadap materi pengukuran, khususnya konversi satuan panjang dan berat. Hal ini disebabkan penyampaian materi yang kurang didukung media pembelajaran. Berdasarkan angket menunjukkan bahwa 62% siswa lebih menyukai media visual. Minimnya penggunaan media yang menarik membuat siswa mudah bosan dan kurang berminat dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran untuk menunjang materi satuan panjang dan berat. Media ini akan dirancang dengan visual menarik sesuai karakter siswa kelas rendah dan dipadukan dengan unsur permainan board game agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan berupa media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game). Sebelum diterapkannya dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu di uji validitasnya guna mengetahui kelayakan media. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas penggunaan media pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game).



METODE

Jenis penelitian ini merupakan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Brenggolo 1. Waktu yang dilakukan untuk proses penelitian ini dimulai sejak tanggal 2 Mei 2024 – 26 April 2026. Untuk uji implementasi media GAVERBOM, subjek terdiri dari 29 siswa kelas III SDN Brenggolo 1 dan guru kelas III. Baik siswa maupun guru berpartisipasi dalam penggunaan media dan memberikan penilaian melalui angket terhadap media tersebut. Sedangkan pengujian validitas media pembelajaran GAVERBOM yaitu dosen ahli media dan materi di bidang media pembelajaran materi matematika.

Pada penelitian ini tahap analisis data menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berupa saran komentar dari ahli media dan ahli materi untuk perbaikan produk Gaverbom. Sedangkan kuantitaif berupa skor penilaian angket validasi ahli media dan validasi ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas III SDN Brenggolo 1, peneliti berinovasi mengembangkan Media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game). Media ini berupa gabungan dari Media tangga pintar dan board game yang dirancang menjadi satu kesatuan. Media tangga pintar adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk menyerupai tangga sederhana, yang terbukti efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa (Yuli, Vera, 2019). Menurut Yunita & Wirawan (2017), board game adalah jenis permainan yang melibatkan penggunaan alat serta berbagai elemen permainan yang dapat ditempatkan, digerakkan, atau dipindahkan di atas permukaan yang memiliki tanda atau pembagian tertentu sesuai dengan aturan yang berlaku. Berikut hasil dari validasi ahli media.

Tabel 1.1 angket validasi media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi pengukuran satuan panjang	✓				
		Desain media menarik untuk dilihat	✓				
		Desain media menyajikan contoh riil tangga satuan panjang	✓				
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media	✓				
		Pemilihan media yang inovatif	✓				
		Media pembelajaran Gaverbom sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	✓				
		Ukuran media sudah pas dan sesuai			✓		
		Judul media Gaverbom inovatif	✓				



No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai				
			5	4	3	2	1
3.	Penyajian Media	Tampilan media GAVERBOM menarik dan mudah dibawa		✓			
		Bahasa yang digunakan pada kartu soal jelas dan mudah dipahami siswa			✓		
		Penyajian media GAVERBOM mampu meningkatkan pengetahuan siswa.		✓			
		Media Gaverbom dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang	✓				
4.	Keterlaksanaan pembelajaran	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran		✓			
		Petunjuk penggunaan media GAVERBOM jelas dan mudah dipahami			✓		
		Jumlah Skor				61	
		Skor Maksimal				70	
		Presentasi Skor				87%	

Rumus kevalidan media :

$$\text{Validitas ahli media} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\% = \dots \%$$

$$\text{Validitas ahli media} = \frac{61}{70} \times 100\% = 87\%$$

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) untuk materi matematika tentang satuan panjang dan berat memperoleh nilai sebesar 87% dari penilaian ahli media. Persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk diuji coba di lapangan. Berikut media GAVERBOM yang sudah melalui uji validitas.

Validator ahli media di ujikan kepada bapak Sutrisno Sahari, M. Pd. Menurut beliau, media pembelajaran GAVERBOM sudah dinyaakan sangat valid, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian. Adapun saran yang diberikan yaitu gambar balon udara satuan panjang dan berat perlu dicetak lebih besar agar lebih jelas. Font pada kartu soal lebih diperbesar dan sebaiknya dilapisi lagi agar lebih awet.



Berikut hasil uji validitasahli materi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1.2 angket validasi materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai					
			5	4	3	2	1	
1.	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian indikator dengan KD	✓					
		Kesesuaian indikator dengan materi	✓					
		Kejelasan tujuan pembelajaran	✓					
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	✓					
		Materi yang disajikan sistematis	✓					
		Kebenaran materi	✓					
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓					
		Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual		✓				
		Kemudahan memahami materi	✓					
		Kualitas latihan soal sesuai dengan KD	✓					
2.	Aspek kelayakan penyajian	Ketepatan umpan balik latihan soal	✓					
		Kemudahan dalam belajar	✓					
		Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu siswa tentang pengukuran satuan panjang		✓				
Jumlah skor			68					
Skor maksimal			70					
Percentase skor			97%					

Rumus kevalidan materi :

$$\text{Validitas ahli materi} = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\% = \dots \%$$

$$\text{Validitas ahli materi} = \frac{68}{70} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan tabel ahli validasi materi, menunjukkan bahwa skor yang didapatkan sebesar 97% dari ahli materi. Persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk diuji coba di lapangan. Validator ahli materi di ujikan kepada ibu Widi Wulandari, M. Pd. Menurut beliau, materi dengan media GAVERBOM telah sesuai dan sangat valid. Sedangkan masukan tambahan untuk media yaitu spin pada boardgame perlu diperbaiki agar bisa lancar memutar, serta engsel perlu diperkuat.

Berdasarkan total dari hasil validitas ahli media dan materi mendapatkan skor 92%, sehingga dapat dikatakan media GAVERBOM sangat valid tanpa revisi dan layak di uji cobakan. Dari hasil validitas media dan materi tersebut media GAVERBOM masuk kedalam kriteria sangat valid karena dalam rentang 81% - 100 %. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Cholifah & Novita, 2022)

Berikut media GAVERBOM yang sudah melalui uji validitas.



Gambar 1.1 Media GAVERBOM

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAVERBOM dinyatakan sangat valid tanpa revisi dengan skor 87% dari ahli media dan 97% dari ahli materi. Sehingga media GAVERBOM bisa di uji cobakan lapangan.

Saran untuk penelitian selanjutnya, penelitian media ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan, khususnya yang berfokus pada pengembangan media berbasis visual agar tercipta pembelajaran yang lebih aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar*.
- Putri, K. E., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Developing an Integrated Mathematics and Science Module with Merdeka Curriculum for Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3681>
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.



Yunita, I., & Wirawan, A. R. (2017). PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME MENGGUNAKAN PENDEKATAN EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DASAR AKUNTANSI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS JURUSAN SOSIAL STUDI KASUS : KELAS XI SOSIAL SMA GALAXY SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2016-2017. JATI: Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi, 11, 1–14.