

Turnitin LLCC

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI "TEBAK PAKAIAN ADAT" UNTUK MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS 1...

 SD-19

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:395735143

Submission Date

Jun 26, 2026, 11:12 AM GMT+7

Download Date

Jun 26, 2026, 11:15 AM GMT+7

File Name

2214060013_Maria Oktaviana Soares Bui Bisi (1).docx

File Size

6.8 MB

98 Pages

19,391 Words

129,278 Characters

28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 17%  Publications
- 25%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 17% Internet sources
- 17% Publications
- 25% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.unpkediri.ac.id	2%
2	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
3	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
4	Internet	journal.upgris.ac.id	<1%
5	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
6	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-22	<1%
7	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-25	<1%
8	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
9	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
10	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-06-16	<1%
11	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%

12	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-26	<1%
13	Internet	www.jurnalp4i.com	<1%
14	Internet	www.scribd.com	<1%
15	Internet	bajuadatradisional.blogspot.com	<1%
16	Internet	www.researchgate.net	<1%
17	Student papers	Universitas Malikussaleh on 2026-06-25	<1%
18	Student papers	Universitas Pamulang on 2022-07-05	<1%
19	Internet	repository.uinjambi.ac.id	<1%
20	Student papers	Universitas Islam Riau on 2023-11-09	<1%
21	Internet	ejurnal.kampusakademik.co.id	<1%
22	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-03	<1%
23	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
24	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
25	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-19	<1%

26	Internet	simki.unpkediri.ac.id	<1%
27	Student papers	Konsorsium PTS Batch 5 on 2026-06-26	<1%
28	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-15	<1%
29	Student papers	Universitas PGRI Madiun on 2026-06-15	<1%
30	Student papers	Universitas Djuanda on 2026-04-08	<1%
31	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-07-21	<1%
32	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
33	Internet	smart.stmikplk.ac.id	<1%
34	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-10-31	<1%
35	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-13	<1%
36	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-01	<1%
37	Student papers	University of Muhammadiyah Malang on 2023-10-10	<1%
38	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
39	Student papers	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan on 2025-08-25	<1%

40	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-13	<1%
41	Internet	repository.upi.edu	<1%
42	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-11	<1%
43	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2026-05-18	<1%
44	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-22	<1%
45	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-14	<1%
46	Internet	docplayer.info	<1%
47	Internet	text-id.123dok.com	<1%
48	Internet	123dok.com	<1%
49	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-09-01	<1%
50	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-06-11	<1%
51	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-14	<1%
52	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-08-10	<1%
53	Internet	ejournal.ummuba.ac.id	<1%

54	Internet	vdocuments.site	<1%
55	Publication	Komang Rahma Triningsih, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Video Anima...	<1%
56	Publication	Marcella Rara Priani, Kharisma Eka Putri, Sulistiono Sulistiono. "Analisis Kebutuh...	<1%
57	Student papers	Universitas Bhayangkara Jakarta Raya on 2026-02-23	<1%
58	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-06	<1%
59	Student papers	Universitas Riau on 2025-12-11	<1%
60	Internet	adoc.pub	<1%
61	Publication	Ani Nur Aeni, Yudi Guntoro, Farraj Azman Muyasar, Liza Ananda Putri. "Pengemb...	<1%
62	Student papers	Universitas Djuanda on 2025-04-24	<1%
63	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-30	<1%
64	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-29	<1%
65	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
66	Publication	Hesti Widya Prasida, Much Arsyad Fardani, Sudjadi Sudjadi. "Penerapan Model Pr...	<1%
67	Publication	Maulida Annisa, Aulia Hafizoh, Mardia Hayati. "Fungsi, Manfaat, Jenis dan Karakt...	<1%

68	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-07	<1%
69	Internet	jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com	<1%
70	Internet	media.neliti.com	<1%
71	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-06-09	<1%
72	Internet	e-journal.man1lamongan.sch.id	<1%
73	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
74	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
75	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
76	Publication	Aisyah Firna Sari, Wahyudi Wahyudi, Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan Mul...	<1%
77	Publication	Nurul Amadyah, Jamaluddin Arifin, Abdul Azis. "Validated Labu Panlop Board Ga...	<1%
78	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-04	<1%
79	Publication	Yuwana Dhian Marta, Sugiyono Ardjaka, Mukti Amini. "Pengembangan Media Fla...	<1%
80	Internet	zombiedoc.com	<1%
81	Publication	Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan. "Pengembangan Medi...	<1%

82	Student papers	IAIN Syekh Nurjati Cirebon on 2025-05-23	<1%
83	Publication	Khamilatunnisa Khamilatunnisa, Tri Astuti. "Pengembangan Media Pembelaja...	<1%
84	Student papers	Universitas Jambi on 2024-06-09	<1%
85	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
86	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
87	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-11	<1%
88	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-17	<1%
89	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
90	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
91	Internet	repository.uir.ac.id	<1%
92	Internet	repository.undaris.ac.id:8080	<1%
93	Student papers	Academic Library Consortium on 2024-07-08	<1%
94	Publication	I Made Sujana Adnyana. "Pengembangan Media Game Edukasi Belitung Berbasis ...	<1%
95	Publication	Nawang Shinta Agustina, Sigit Yulianto. "Pengaruh Penggunaan Media Konkret t...	<1%

96	Publication	Riut Suwanti, Sefnisari Candranita, Heny Friantary, Andre Taulani Sandi, Dini W...	<1%
97	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
98	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2026-05-25	<1%
99	Publication	Hani Binti Rishadi, Putri Zudhah Ferryka, Isna Rahmawati. "Pengembangan Medi...	<1%
100	Publication	Ilmiyatur Rosidah, Shofatill Imamah, Abdul Madjid. "OPTIMALISASI APLIKASI REN...	<1%
101	Publication	Nadia Ramadhani, Anggun Neysa Aulia, Shania Lutfiyah Fadillah, Syifa Azmi Fauzi...	<1%
102	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara on 2025-12-04	<1%
103	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2026-04-08	<1%
104	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-19	<1%
105	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-25	<1%
106	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-10	<1%
107	Internet	artikelpendidikan.id	<1%
108	Internet	jurnal.unigal.ac.id	<1%
109	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-13	<1%

110	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-18	<1%
111	Publication	Wahyu Hidayat, Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Pembelajaran GALIH B...	<1%
112	Publication	Yohana Dilafatul Hamidah, Karimatus Saidah, Wahid Ibu Zaman. "Media Flipbook...	<1%
113	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
114	Student papers	Ajou University Graduate School on 2022-10-21	<1%
115	Publication	Febrianti Amini, Jajang Bayu Kelana, Ronny Mugara. "Pengembangan Bahan Ajar ...	<1%
116	Publication	Ika Puspita Sari, Karimatus Saidah, Frans Aditia Wiguna. "Media "HISTO-LADDER" ...	<1%
117	Publication	Kartika Hajati, Nursakinah Annisa Lutfin, Fadila Rahmadi. "Pengembangan E-LKP...	<1%
118	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-21	<1%
119	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-06-15	<1%
120	Student papers	Universitas Muhammadiyah Kotabumi on 2025-08-08	<1%
121	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-06-20	<1%
122	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-19	<1%
123	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-05	<1%

124	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
125	Internet	ejournal.yasin-alsys.org	<1%
126	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	<1%
127	Internet	www.journal.ipm2kpe.or.id	<1%
128	Student papers	IAIN Purwokerto on 2026-05-25	<1%
129	Student papers	Pasundan University on 2026-06-19	<1%
130	Publication	Silviana Agustin, Novanita Whindi A. "Pengembangan Media Game Edukasi Wher...	<1%
131	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-13	<1%
132	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-12-04	<1%
133	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
134	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-23	<1%
135	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
136	Internet	ccg-edu.org	<1%
137	Internet	ejournalunwmataram.org	<1%

138	Internet	repositories.usu.ac.id	<1%
139	Student papers	Dongguk University on 2024-12-17	<1%
140	Publication	Novita Wahyu Rahmawati, Sutrisno Sahari, Farida Nurlaila Zunaidah. "Pengemba...	<1%
141	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-05	<1%
142	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-11	<1%
143	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-18	<1%
144	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-02-05	<1%
145	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-19	<1%
146	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-09	<1%
147	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-20	<1%
148	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2025-04-28	<1%
149	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-25	<1%
150	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-22	<1%
151	Publication	Yaumil Khairiyah, Zulfani Sesmiarni. "Media Canva dan Hasil Belajar Informatika ...	<1%

152	Internet	academy.proxsisgroup.com	<1%
153	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
154	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
155	Internet	repositori.kemendikdasmen.go.id	<1%
156	Internet	repository.uinsi.ac.id	<1%
157	Student papers	Institut Agama Islam Negeri Curup on 2026-05-12	<1%
158	Publication	Ishak Kamarus Zaman, Laila Armila Siregar, Nelmi Magdalena Ritonga, Nurjanna...	<1%
159	Publication	Moh Jauharul Fanani, Much Arsyad Fardani, Sudjadi. "Peningkatan Hasil Belajar ...	<1%
160	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2023-08-11	<1%
161	Publication	Rachmalia Vinda Kusuma, Saeful Mizan. "Transformation of Number System Lear...	<1%
162	Student papers	Sriwijaya University on 2020-03-17	<1%
163	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2026-03-16	<1%
164	Student papers	Universitas Malikussaleh on 2026-06-25	<1%
165	Student papers	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka on 2026-05-07	<1%

166	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-05-25	<1%
167	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-07-22	<1%
168	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-29	<1%
169	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-26	<1%
170	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-20	<1%
171	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2021-07-07	<1%
172	Internet	infopublik.id	<1%
173	Internet	jurnal.alahliyah.sch.id	<1%
174	Internet	ojs.unpkediri.ac.id	<1%
175	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
176	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
177	Internet	www.journal.stai-nuruliman.ac.id	<1%
178	Publication	Anisa Dian Pertiwi, Hukmi Hukmi, Febrialismanto Febrialismanto. "PENGEMBANG...	<1%
179	Student papers	IAIN Batusangkar on 2026-01-26	<1%

180	Publication	Ni Luh Ray Satya Nanda, Wiwy Triyanty Pulukadang, Nur Sakinah Aries, Andi Mar...	<1%
181	Publication	Qorina Karunia, Mohammad Liwa Ilhamdi, Nurwahidah Nurwahidah. "Pengemba...	<1%
182	Publication	Ririn Suhariani, Rani Refianti, Lucy Asri Purwasi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBE...	<1%
183	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-18	<1%
184	Student papers	Universitas Islam Malang on 2025-07-15	<1%
185	Student papers	Universitas Islam Malang on 2025-07-18	<1%
186	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-10-06	<1%
187	Student papers	Universitas Jambi on 2024-12-06	<1%
188	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-12-09	<1%
189	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
190	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-12-10	<1%
191	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-23	<1%
192	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-08-22	<1%
193	Student papers	Universitas Riau on 2023-09-21	<1%

194	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
195	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
196	Internet	mulok.library.um.ac.id	<1%
197	Internet	pedagogi.uniku.ac.id	<1%
198	Publication	A. Gafar Hidayat, Tati Haryati. "Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter...	<1%
199	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-10-13	<1%
200	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-11-04	<1%
201	Publication	Adelita Arifatut Putri, Trisakti Handayani, Mafruzah Mafruzah. "PENGUNAAN M...	<1%
202	Publication	Al Ansori, Yazid. "Nilai-nilai Multikultural Dalam Membentuk Humanisme Religius...	<1%
203	Publication	Deny Hadi Siswanto, Hary Kuswantara. "Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belaja...	<1%
204	Publication	Devina Githa Nuraini, Dina Fuzi Lisdiana, Raisya Agustina Nurliah, Zahrah Aulia S...	<1%
205	Student papers	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN on 2026-05-31	<1%
206	Publication	Putri Aulia Azhary, Nurdinah Hanifah, Ani Nur Aeni. "PENGEMBANGAN APLIKASI ...	<1%
207	Publication	Rayke Azzami, Febrina Dafit. "PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF...	<1%

208	Publication	Syifa Sa'adiyah, Oman Farhurohman. "PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALA...	<1%
209	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-17	<1%
210	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton on 2024-06-27	<1%
211	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%
212	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-19	<1%
213	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-05-15	<1%
214	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
215	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
216	Student papers	Universitas Riau on 2024-04-16	<1%
217	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2021-06-21	<1%
218	Internet	core.ac.uk	<1%
219	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
220	Internet	fe.unnes.ac.id	<1%
221	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%

222	Internet	id.123dok.com	<1%
223	Internet	jiip.stkipyapisdompu.ac.id	<1%
224	Internet	jptam.org	<1%
225	Internet	proceeding.unpkediri.ac.id	<1%
226	Internet	qdoc.tips	<1%
227	Internet	repository.iainpalopo.ac.id	<1%
228	Publication	Andri Satriawan, Sugeng Sutiarto, Undang Rosidin. "Pengembangan Media Pem...	<1%
229	Publication	Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belaj...	<1%
230	Publication	Helena Maria Be Bunga An, Lolang Maria Masi, Netty Elisabeth Antonetha Nawa. ...	<1%
231	Publication	Imam Hanafi, Franciskus Antonius Alijoyo, Husna Amin, Bernadus Gunawan Suda...	<1%
232	Publication	Jannah Jannah, Kaspul Kaspul, Nurul Hidayati Utami. "Kepraktisan Modul Elektro...	<1%
233	Publication	Kasidah Solin, M. Naswir, Asmiyunda Asmiyunda, Yusnidar Yusnidar, Kriswantoro...	<1%
234	Publication	Naila Rachma Ramadian, Sri Sami Asih. "Pengembangan Media Replika PABERA (...)	<1%
235	Publication	Resti Sefhira, Lira Nadila, Anisa Dini Fadillah, Nabilah Putri et al. "Pengembangan...	<1%

236	Student papers	Rose-Hulman Institute of Technology on 2025-08-12	<1%
237	Publication	Silfi Silfi, Puti Andam Dewi. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis..."	<1%
238	Publication	Silvy Retno Tris Hazanah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan video animasi berbasis..."	<1%
239	Publication	Sunanih, Sunanih. "Pengembangan Aplikasi Berbasis SAS Untuk Meningkatkan K..."	<1%
240	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-05-13	<1%
241	Student papers	UINFAS Bengkulu on 2026-02-20	<1%
242	Student papers	Universitas Jambi on 2025-01-08	<1%
243	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2025-08-29	<1%
244	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2026-05-25	<1%
245	Student papers	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya on 2021-01-15	<1%
246	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-19	<1%
247	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-01-15	<1%
248	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-12-27	<1%
249	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-08	<1%

250	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
251	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
252	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
253	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-21	<1%
254	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-21	<1%
255	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-12-17	<1%
256	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-10	<1%
257	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-12	<1%
258	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-10	<1%
259	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2024-04-25	<1%
260	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-30	<1%
261	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-02-16	<1%
262	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-30	<1%
263	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-04	<1%

264	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-04	<1%
265	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-08-04	<1%
266	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-21	<1%
267	Student papers	Universitas Riau on 2024-12-02	<1%
268	Student papers	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa on 2026-01-08	<1%
269	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2023-06-20	<1%
270	Student papers	University of Venda on 2017-11-02	<1%
271	Publication	Uyun Maskuro. "Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap ...	<1%
272	Publication	Vera Dewi Susanti, Yohanes Leonardus Sukestiyarno, Iqbal Kharisudin, Arief Agoe...	<1%
273	Student papers	Yonkers High School on 2022-12-27	<1%
274	Internet	bki.uinsu.ac.id	<1%
275	Internet	docshare.tips	<1%
276	Internet	ejournal.bbg.ac.id	<1%
277	Internet	eprints.amikompurwokerto.ac.id	<1%

278	Internet	eprints.umsida.ac.id	<1%
279	Internet	jbasic.org	<1%
280	Internet	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id	<1%
281	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
282	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
283	Internet	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id	<1%
284	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
285	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
286	Internet	semirata2017.mipa.unja.ac.id	<1%
287	Internet	yudsonblog.wordpress.com	<1%
288	Publication	Anggi Afriani, Siti Quratul Ain. "Pengembangan media digital kantong perkalian ...	<1%
289	Publication	Farandika Nanda Pratama, Sanusi Sanusi, Fitra Irpandi. "Inovasi Pembelajaran PA...	<1%
290	Publication	Lia Farida, Oki Sandra Agnesa, Sella Nofriska Sudrimo. "Analisis Kritis Penggunaa...	<1%
291	Publication	Novita Sari, Ahmad Syarif, Issaura Sherly Pamela. "Design Of Interactive Learnin...	<1%

292	Student papers	STKIP Sumatera Barat on 2025-08-08	<1%
293	Student papers	Udayana University on 2025-07-19	<1%
294	Student papers	Universitas Brawijaya on 2021-06-17	<1%
295	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-01-26	<1%
296	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-06-12	<1%
297	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
298	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-14	<1%
299	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-09	<1%
300	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-11-19	<1%
301	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-24	<1%
302	Publication	A.R. Supriatna, Rosinar Siregar, Hana Diva Nurrahma. "Pengembangan E-LKPD Be...	<1%
303	Publication	Alaik Zulfikar Aziz. "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Mengguna...	<1%
304	Publication	Ayu Kristiyanti, I Wiguna, Kadek Primayana. "Pengembangan Multimedia Interak...	<1%
305	Student papers	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN on 2026-04-24	<1%

306	Publication	Karla Mahardika, Ernawulan Syaodih, Heny Djoehaeni. "Media Digital pada Pemb...	<1%
307	Publication	Meitha Furi Dewi, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh. "Pengembangan Media...	<1%
308	Publication	Nadya Metha Ananda, Kukuh Andri Aka, Ita Kurnia. "Pengembangan Media Komi...	<1%
309	Publication	Pelagia Angwarmasse, Wahyudi Wahyudi. "Pengembangan game edukasi labirin ...	<1%
310	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2020-12-22	<1%
311	Publication	Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto. "Pengembangan multimedia interaktif pe...	<1%
312	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-04-09	<1%
313	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang on 2026-06-22	<1%
314	Student papers	Universitas Djuanda on 2025-04-30	<1%
315	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-21	<1%
316	Student papers	Universitas Islam Riau on 2023-03-30	<1%
317	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-02-11	<1%
318	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-07-21	<1%
319	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2025-07-23	<1%

320 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-04 <1%

321 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17 <1%

322 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18 <1%

323 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-20 <1%

324 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-05-26 <1%

325 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-11 <1%

326 Student papers

Universitas Negeri Surabaya on 2025-05-09 <1%

327 Student papers

Universitas PGRI Palembang on 2026-06-12 <1%

328 Student papers

Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-05-18 <1%

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat baik dalam membentuk karakter dan memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa. Salah satu materi penting dalam kurikulum IPAS kelas IV adalah keragaman budaya Indonesia, yang mencakup pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, hingga upacara tradisional. (Aprilia et al., 2025), pembelajaran budaya sejak dini dapat menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat identitas nasional pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengenalan keragaman budaya menjadi bagian penting dalam mencetak generasi yang cinta tanah air.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik (Mana, 2025). Dalam konteks pembelajaran IPAS yang memuat banyak konsep abstrak seperti keragaman budaya, keberadaan media sangat mendukung pemahaman siswa untuk memahami materi secara lebih nyata dan relevan. Media yang menarik dapat mendorong keingintahuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital.

Pentingnya media pembelajaran juga tercermin dari meningkatnya hasil belajar siswa saat media digunakan secara optimal. Media mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Wulandari & Wardhani, 2024). Ketika siswa mendapatkan akses terhadap informasi melalui media yang sesuai dengan gaya belajarnya, pemahaman materi pun menjadi lebih mendalam. Terutama pada siswa sekolah dasar, media interaktif seperti game edukasi dapat membangkitkan semangat

belajar dan memperkuat daya ingat terhadap materi. Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media yang tepat harus menjadi perhatian utama dalam perancangan pembelajaran.

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode ceramah dan membaca buku teks, yang kurang menarik minat siswa. Pembelajaran sesuai dengan temuan oleh (Mastura Yulianti, Raras Setyo Retno, 2023) yang menyatakan bahwa siswa lebih cepat bosan jika pembelajaran tidak menggunakan media yang bervariasi dan kurang interaktif. Media yang menarik sangat penting karena siswa SD berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan visual dan aktivitas nyata.

Salah satu media yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa adalah game edukasi. (Linayanti et al., 2023), game edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan tidak membosankan. Game edukasi juga memfasilitasi siswa dalam mengenal informasi secara visual, yang dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Bandar Lor 3, proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada peran guru sebagai sumber utama informasi. Penyampaian materi pembelajaran, termasuk pada materi keberagaman budaya, didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan, sementara penggunaan media pembelajaran maupun metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dan mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri menjadi kurang optimal. Penggunaan metode ceramah ini menjadikan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Materi keberagaman budaya, yang seharusnya dapat disampaikan dengan pendekatan kontekstual dan visual, tidak dimaksimalkan penggunaannya dalam kegiatan belajar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia

yang sangat luas, baik dari segi adat istiadat, bahasa, pakaian tradisional, rumah adat, hingga kepercayaan dan nilai-nilai lokal. Padahal, materi keberagaman budaya memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi, rasa cinta tanah air, dan penghargaan terhadap perbedaan sejak dini. Tanpa dukungan media pembelajaran yang kaya visual seperti gambar, video, peta budaya, atau alat peraga interaktif lainnya, siswa kesulitan membayangkan dan menghubungkan antara budaya yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka. Proses ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dengan menghadirkan media yang menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Misalnya, guru dapat memanfaatkan media berbasis gambar, permainan edukatif, atau video pembelajaran yang menampilkan kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif, siswa akan lebih tertarik, termotivasi, dan mampu membangun sikap positif terhadap keragaman budaya bangsa.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi keragaman budaya masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan bermakna. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru melalui metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Minimnya pemanfaatan media visual maupun teknologi interaktif menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal. Dampak dari kondisi tersebut adalah rendahnya minat belajar siswa serta kemampuan literasi mereka dalam memahami keragaman budaya Indonesia. Materi yang seharusnya disampaikan dengan pendekatan kontekstual dan menyenangkan justru menjadi kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara metode yang digunakan dengan karakteristik siswa masa kini yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi, visual, dan interaksi. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran tradisional semakin kehilangan relevansinya

169 313 dalam menjawab kebutuhan peserta didik abad ke-21. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan interaktif, dengan memanfaatkan media yang mampu menghidupkan suasana belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap kekayaan budaya bangsa. 25 Penggunaan media seperti gambar, video, permainan edukatif, atau aplikasi berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat kemampuan literasi budaya siswa.

229 Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa 103 kelas IV di SDN Bandar Lor 3 masih berada di bawah standar yang diharapkan, menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar dengan target pembelajaran yang ingin dicapai. Rendahnya nilai rata-rata ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, 32 di antaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya media dalam proses pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya siswa, yang juga turut mempengaruhi pencapaian akademis mereka. 165 Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran, misalnya melalui penerapan metode yang lebih variatif dan penggunaan media 222 interaktif, agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka dapat 27 meningkat sesuai. Diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih berada di bawah standar kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80.

3 Melihat adanya permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa 178 dalam mengikuti proses belajar. (Ali et al., 2025) menyatakan bahwa media 322 memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan 5 pembelajaran. Sementara itu, menurut (Nurrita, 2018), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana yang 45 mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan. (Wulandari & Wardhani, 2024) menambahkan bahwa Media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran 112 dari sumber belajar kepada peserta didik melalui penyajian yang sistematis dan 28 terencana. Kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, sekaligus membantu

meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung yang dimanfaatkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain membantu penyampaian materi, penggunaan media juga mampu merangsang perhatian, pemikiran, serta respons emosional siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal dan bermakna.

Penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran memberikan berbagai kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. (Zahroh et al., 2025), media interaktif seperti game edukatif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan konkret melalui kombinasi teks, suara, gambar, animasi, dan video, sehingga siswa tidak hanya melihat atau mendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif. Game edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mencapai tujuan, yang dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran (Sabila et al., 2021). Selain itu, menurut (Fatimah & Sari, 2025), penggunaan game edukatif dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa visual, auditori, maupun kinestetik sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Game edukatif juga mampu memberikan umpan balik secara langsung, yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dengan cepat dan meningkatkan refleksi diri dalam proses belajar (Nurhayati et al., 2025). Lebih jauh, game edukatif dinilai mampu melatih keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global di masa depan (Istikomah et al., 2024). Dengan demikian, media game edukatif tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung perkembangan intelektual dan sosial siswa secara menyeluruh.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media game edukatif pada materi keragaman budaya memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Karwati, 2016) menunjukkan bahwa Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dapat

memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan peserta didik. Melalui aktivitas bermain yang edukatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai budaya daerah, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam perilaku dan komunikasi sehari-hari. Pengalaman belajar tersebut mampu mendukung perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak secara lebih optimal, termasuk kecerdasan interpersonal yang berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Penelitian lain oleh (Fuadah, 2023) mengatakan penggunaan game edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dan peran guru selama kegiatan belajar mengajar. Guru berperan dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman serta karakteristik peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Selanjutnya penelitian lain oleh (M. M. Putri, 2022) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi 'tanara' sangat layak digunakan sebagai media bantu untuk belajar pengenalan budaya nusantara dan lebih praktis untuk meningkatkan pemahaman budaya nusantara dalam proses pembelajaran. Penelitian lain oleh (Khasanah, 2023) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi dapat meningkatkan ketrampilan menulis siswa serta meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kearifan lokal yang ada disekitarnya. Dengan demikian, pengembangan media game edukatif dalam pembelajaran keragaman budaya menjadi langkah strategis untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sarat nilai. Penelitian lain oleh (Damarjati & Miatun, 2021) mengatakan hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran. Respons tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik bagi siswa, serta mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, game edukasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan sehingga layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti akan mengembangkan media game edukasi “Tebak Pakaian Adat” yang dirancang untuk membantu siswa mengenal berbagai pakaian adat dari daerah-daerah di Indonesia. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajar usia sekolah dasar. Menurut (Nurjannah et al., 2025), Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran IPS menunjukkan efektivitas yang baik dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran serta mendukung peningkatan hasil belajar. Melalui penggunaan media tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai keragaman budaya Indonesia, tetapi juga terdorong untuk menghargai, melestarikan, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas IV di SDN Bandar Lor 3 adapun batasan yang dibuat agar peneliti bisa fokus sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan Media Game Edukasi “Tebak Pakaian Adat” untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) pada materi keragaman budaya Indonesia. menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).
2. Materi yang dikembangkan dalam Media Game Edukasi “Tebak Pakaian Adat” terbatas pada tema “Keragaman Budaya” sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penilaian terhadap media game edukasi ini difokuskan pada aspek validitas (oleh ahli materi dan media), kepraktisan (respon guru dan siswa), dan keterterimaan secara terbatas (uji coba kelompok kecil).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat Untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran game edukasi tebak pakaian adat di kelas IV SDN Bandar Lor 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran game edukasi tebak pakaian adat di kelas IV SDN Bandar Lor 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran game edukasi tebak pakaian adat di kelas IV SDN Bandar Lor 3.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil perumusan penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Peneliti
Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Game Edukasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar, sekaligus menjadi pengalaman berharga dalam proses penelitian dan pengembangan media.
2. Siswa
Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih termotivasi serta memperoleh pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.
3. Guru
Guru dapat memperkaya metode pembelajaran dengan memanfaatkan media Game Edukasi ini, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kualitas dalam mengajar.

4. Sekolah

Peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui pemanfaatan media ini diharapkan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah secara keseluruhan.

71

300

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa (Moto, 2019). Alat bantu ini berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Efektivitas media pembelajaran tercapai ketika alat bantu tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik. Efisiensi tercapai ketika proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan tepat sasaran, mengurangi waktu dan usaha yang dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks belajar.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Shabrina et al., 2025). Media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Penggunaan gambar, diagram, video, animasi, atau bahkan simulasi interaktif dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu untuk memahami materi secara lebih mendalam. Pendekatan visual ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Dengan melibatkan indra penglihatan dan audio secara langsung, media

pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pemahaman siswa tentang materi tergantung dari penyampaian guru. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi atau interaksi yang cukup, siswa bisa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat dan tidak aktif dalam mencerna informasi yang disampaikan (Mahmudah, 2016). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi, seperti pemanfaatan media pembelajaran, diskusi kelompok, kegiatan praktik, maupun simulasi. Penggunaan beragam pendekatan tersebut dapat meningkatkan minat belajar serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, strategi tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam memahami materi sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar masing-masing. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari dapat berkembang secara lebih mendalam serta mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih antusias serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. (Nurrita, 2018), media pembelajaran dapat merangsang perhatian dan minat siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, media juga mampu menjembatani kesenjangan

antara pengalaman langsung dan materi abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

Selain membantu penyampaian materi, media pembelajaran juga berperan dalam mengakomodasi berbagai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media yang beragam memungkinkan siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik untuk memahami materi secara lebih optimal. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar sesuai dengan cara yang paling sesuai dengan karakteristiknya. (Setyawati, 2024) menekankan bahwa penggunaan media interaktif seperti gambar, video, dan alat peraga secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi, serta memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. (Khairiyah et al., 2025) menyatakan bahwa media audiovisual dalam pembelajaran terbukti mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran karena membantu siswa memahami materi lebih cepat dan menyenangkan.

Lebih lanjut, media pembelajaran juga mempermudah proses evaluasi dan refleksi dalam pembelajaran. Media digital seperti aplikasi edukatif dan e-learning memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan siswa dapat mengakses materi kembali untuk memperkuat pemahaman. Dengan kata lain, media pembelajaran mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif yang merupakan prinsip utama dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.

c. Prinsip - prinsip penggunaan media Pembelajaran

Dalam pemanfaatannya, media pembelajaran perlu digunakan berdasarkan prinsip-prinsip tertentu agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Penerapan media yang tepat dalam

setiap kegiatan belajar mengajar harus mempertimbangkan karakteristik materi, kebutuhan siswa, serta tujuan yang ingin dicapai. Sehubungan dengan hal tersebut, beberapa prinsip penggunaan media pembelajaran telah dikemukakan oleh (YUSABILLILLAH, 2022) harus dicermati oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan perlu memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran agar mampu menunjang pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan secara optimal.
- 2) Media harus sesuai dengan materi pembelajaran
- 3) Media harus sesuai dengan minat,kebutuhan, dan kondisi peserta didik.
- 4) Media yang digunakan harus efektif dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, media pembelajaran hendaknya dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif dan efisien dalam mendukung proses penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna.

2. Jenis media pembelajaran

a. Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang hingga saat ini masih banyak dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar karena mudah digunakan dan mudah diperoleh. Media ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti buku ajar, modul pembelajaran, maupun lembar kerja peserta didik (LKPD), yang disusun sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Salah satu kelebihan media cetak adalah penyajian informasi yang terstruktur dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, media cetak juga

40

memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing, karena informasi yang disajikan dapat dibaca ulang kapan pun diperlukan. Media cetak tetap relevan dalam pembelajaran masa kini karena selain ekonomis dan praktis, media ini juga mampu memperkuat literasi siswa melalui penyajian materi yang terarah dan mudah dipahami.

b. Media Audio dan Visual

Selain media cetak, pembelajaran saat ini juga banyak menggunakan media audio dan visual, seperti rekaman suara, podcast, gambar, grafik, serta video pembelajaran. Kedua jenis media ini secara individu maupun dalam kombinasi (audiovisual) dapat membantu menyampaikan materi yang bersifat konkret maupun abstrak. Gambar dan grafik dapat memperkuat pemahaman konsep visual, sedangkan audio dapat memberikan penjelasan verbal yang memperkuat pesan visual. Kombinasi keduanya menciptakan media audiovisual yang sangat efektif, terutama dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan daya ingat. (Angelina, 2025) menyebutkan bahwa penggunaan media audiovisual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar karena memfasilitasi pembelajaran multisensorik yang membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menerima materi.

c. Media Interaktif

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, muncullah media interaktif seperti aplikasi pembelajaran, simulasi digital, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini didasarkan pada pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan eksplorasi, pengalaman langsung, dan interaksi dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif

43

43

memiliki peran penting dalam membantu siswa menghubungkan konsep teoretis dengan penerapannya dalam situasi nyata. Selain mendukung pemahaman yang lebih mendalam, media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (Purnomo et al., 2025) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, media interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri serta mengembangkan kreativitas siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan belajar.

d. Media VR dan AR

Jenis media pembelajaran yang lebih canggih yaitu melalui teknologi realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). VR memungkinkan siswa untuk "masuk" ke dalam dunia digital yang dirancang menyerupai kenyataan, sementara AR menambahkan elemen digital ke dalam dunia nyata. Keduanya sangat bermanfaat dalam pembelajaran yang memerlukan simulasi nyata, seperti pembelajaran sains, anatomi, atau eksplorasi lingkungan. Menurut (Azmi et al., 2024), penggunaan media VR dan AR dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar. Mereka juga menyatakan bahwa penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

e. Media Online dan E-learning

Media online dan e-learning mencakup platform pembelajaran daring, video tutorial, forum diskusi, serta berbagai sumber digital lainnya. Media ini sangat penting terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Kelebihan media online adalah fleksibilitas waktu dan tempat, serta memungkinkan siswa untuk belajar

sesuai kecepatan masing-masing. (Abdurahman et al., 2024) menjelaskan bahwa e-learning memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif secara virtual, memperluas akses terhadap informasi, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru melalui media digital seperti Learning Management System (LMS), Google Classroom, dan sejenisnya.

3. Media game edukasi ‘tebak pakaian adat’

a. Pengertian game edukasi “tebak pakaian adat”

Media game edukasi "Tebak Pakaian Adat" merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia, khususnya jenis-jenis pakaian adat dari berbagai daerah. Media ini memanfaatkan unsur permainan berupa tebak gambar atau kuis yang menampilkan berbagai pakaian adat, di mana siswa diminta menebak nama pakaian dan asal daerahnya. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan visual yang menarik, media ini mendorong proses belajar sambil bermain (edutainment), sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik aktif, mudah bosan, dan menyukai tantangan.

Tujuan utama dari pengembangan media game edukasi ini adalah untuk menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman budaya lokal, serta menanamkan sikap cinta tanah air dan apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, media ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mengingat materi budaya secara lebih efektif melalui pendekatan visual dan interaktif.

Efektivitas media game edukasi seperti ini telah dibuktikan dalam beberapa penelitian setelah tahun 2016. (Abdullah & Tussadia, 2025) menyatakan bahwa media game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa karena menggabungkan unsur hiburan dan edukasi. (Faizah et al., 2026) juga menemukan bahwa penggunaan game edukasi berbasis budaya lokal,

termasuk pakaian adat, efektif dalam menanamkan nilai nasionalisme dan memperkuat pemahaman siswa tentang budaya daerah. Penelitian (Saputra & Putri, 2025) menunjukkan bahwa media game edukatif memiliki pengaruh positif terhadap daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Senada dengan itu, (Rahmiati et al., 2025) menegaskan bahwa game edukatif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk karakter siswa. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, media game edukasi "Tebak Pakaian Adat" dapat dianggap sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan efektif dalam mengenalkan budaya Nusantara kepada generasi muda.

b. Bentuk media game edukasi "tebak pakaian adat"

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game edukasi "Tebak Pakaian Adat" yang digunakan untuk materi keragaman budaya pada siswa kelas IV SD. Media ini dirancang menggunakan PowerPoint sehingga dapat diakses melalui laptop maupun smartphone.

Konsep media difokuskan pada pengenalan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia melalui aktivitas permainan tebak gambar yang menarik. Dalam media ini, siswa diminta mengamati gambar pakaian adat yang ditampilkan, kemudian memilih jawaban yang sesuai dengan asal daerah pakaian tersebut.

c. Karakteristik media game edukasi "tebak pakaian adat"

Media ini memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, media ini bersifat interaktif dan menyenangkan, karena memadukan unsur permainan dengan kegiatan edukatif, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. (Ali et al., 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengandung unsur game terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena melibatkan aktivitas yang aktif dan menyenangkan. Kedua, media ini menampilkan visualisasi budaya lokal berupa gambar-gambar pakaian

adat dari berbagai daerah di Indonesia, yang memudahkan siswa dalam mengenali perbedaan dan keunikan budaya masing-masing daerah. Visualisasi tersebut memperkuat pemahaman melalui pendekatan gambar yang sesuai dengan karakteristik belajar anak SD yang dominan visual.

Ketiga, media ini mendorong partisipasi aktif siswa, di mana mereka diajak untuk menjawab, menebak, dan berinteraksi langsung dengan konten melalui mekanisme kuis atau tantangan. Hal ini sejalan dengan temuan (Harisanty et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media game edukasi mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran. Keempat, game ini juga dirancang untuk meningkatkan literasi budaya, karena tidak hanya menampilkan gambar pakaian adat, tetapi juga memberikan informasi tambahan mengenai asal daerah,

d. Kelebihan dan kekurangan media game edukasi "Tebak Pakaian Adat"

Kelebihan dari media ini adalah mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Game ini juga mendukung pembelajaran visual dengan menampilkan gambar pakaian adat secara jelas dan menarik, sehingga membantu siswa mengenali ciri khas budaya dari berbagai daerah. Selain itu, media ini mempermudah pemahaman konsep budaya, karena informasi disampaikan secara sederhana, bertahap, dan disertai tantangan berupa games atau tebak gambar. Kelebihan lainnya adalah mampu menumbuhkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air dengan memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia sejak usia dini. Media ini juga fleksibel penggunaannya, baik secara individu maupun kelompok, di kelas maupun di rumah, serta menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa mengukur pemahaman mereka sendiri.

Kekurangan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat digital, seperti komputer, tablet, atau proyektor, sehingga penggunaannya terbatas jika fasilitas teknologi tidak memadai di sekolah. Selain itu, jika tidak didampingi oleh guru secara tepat, ada kemungkinan siswa hanya

fokus pada aspek bermainnya saja dan mengabaikan unsur edukatifnya. Kekurangan lainnya adalah cakupan materi yang terbatas, karena biasanya hanya menampilkan sejumlah pakaian adat yang umum dikenal, sehingga belum mewakili seluruh kekayaan budaya Indonesia secara menyeluruh. Terakhir, bagi beberapa siswa, terutama yang kurang terbiasa dengan teknologi, media ini mungkin memerlukan waktu adaptasi dalam penggunaannya. Meskipun demikian, dengan perencanaan dan pendampingan yang baik, media game edukasi "Tebak Pakaian Adat" tetap menjadi alternatif inovatif yang sangat potensial dalam memperkaya pembelajaran budaya di sekolah dasar.

4. Materi keragaman budaya

a. Pengertian keragaman budaya

Istilah budaya berasal dari kata *buddhayah* dalam bahasa Sanskerta yang merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi*, yang berarti akal atau budi. Budaya dapat dipahami sebagai hasil pemikiran, kreativitas, serta karya manusia yang berkembang melalui interaksi manusia dengan lingkungan alam maupun dengan sesamanya. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman budaya yang sangat kaya. Keberagaman tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kondisi geografis, lingkungan alam, serta karakteristik masyarakat di berbagai daerah. Wujud keragaman budaya Indonesia dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bahasa daerah, lagu tradisional, alat musik, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, makanan khas, serta tradisi yang berkembang di setiap wilayah. Kebudayaan tersebut merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari identitas dan kekayaan bangsa.

Dalam penelitian yang dikutip oleh (Rosana, 2017) menyatakan bahwa kebudayaan mencakup keseluruhan sistem ide, perasaan, tindakan, dan karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan sosialnya. Ia juga menegaskan bahwa bentuk kebudayaan yang berkembang mencakup berbagai aspek seperti sistem keagamaan, seni, teknologi, bahasa,

ekonomi, sosial, serta politik. Sementara itu, (Suradi, 2018) dalam karya yang sama menjelaskan bahwa budaya Indonesia merupakan perpaduan antara budaya nasional, budaya lokal, dan pengaruh budaya asing yang telah lama berinteraksi dan menyatu di dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

b. Fungsi keragaman budaya

Keragaman budaya memiliki fungsi penting dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam membentuk identitas, memperkuat persatuan, dan memperkaya wawasan sosial. Keberagaman budaya bukan hanya mencerminkan kekayaan tradisi dan nilai-nilai lokal, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun toleransi, saling pengertian, dan kerja sama antar kelompok masyarakat yang berbeda latar belakang. Dalam konteks pendidikan, fungsi keragaman budaya menjadi semakin penting untuk ditanamkan sejak dini, guna menciptakan generasi yang menghargai perbedaan dan mampu hidup berdampingan secara harmonis. Penelitian oleh (Suningsih & Patras, 2024) dalam jurnal *Cultural Education and Multiculturalism in Schools* menunjukkan bahwa pendidikan berbasis keragaman budaya di sekolah mampu meningkatkan empati, sikap toleran, dan rasa cinta terhadap budaya sendiri dan orang lain.

Lebih lanjut, keragaman budaya juga berperan sebagai sumber pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, terutama dalam pengembangan karakter siswa. Pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal terbukti dapat menanamkan sikap gotong royong, tanggung jawab, serta memperkuat jati diri bangsa. Hal ini diperkuat oleh temuan (Sumarni et al., 2024) dalam jurnal *Implementasi Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPS untuk Penguatan Karakter*, yang menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial, tetapi juga membentuk karakter yang lebih kuat dan berakhlak. Oleh karena itu, keragaman budaya memiliki fungsi strategis dalam menjaga

keharmonisan masyarakat sekaligus sebagai instrumen penting dalam proses pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter dan identitas nasional.

B. Landasan Teori

Kajian terhadap penelitian terdahulu dilakukan untuk memperoleh referensi, bahan perbandingan, serta gambaran yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Selain itu, telaah terhadap penelitian sebelumnya juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan dan kebaruan penelitian yang dilakukan sehingga dapat menghindari adanya kesamaan dengan penelitian yang telah ada. Oleh karena itu, pada penelitian ini disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan dan pendukung penelitian sebagai berikut.

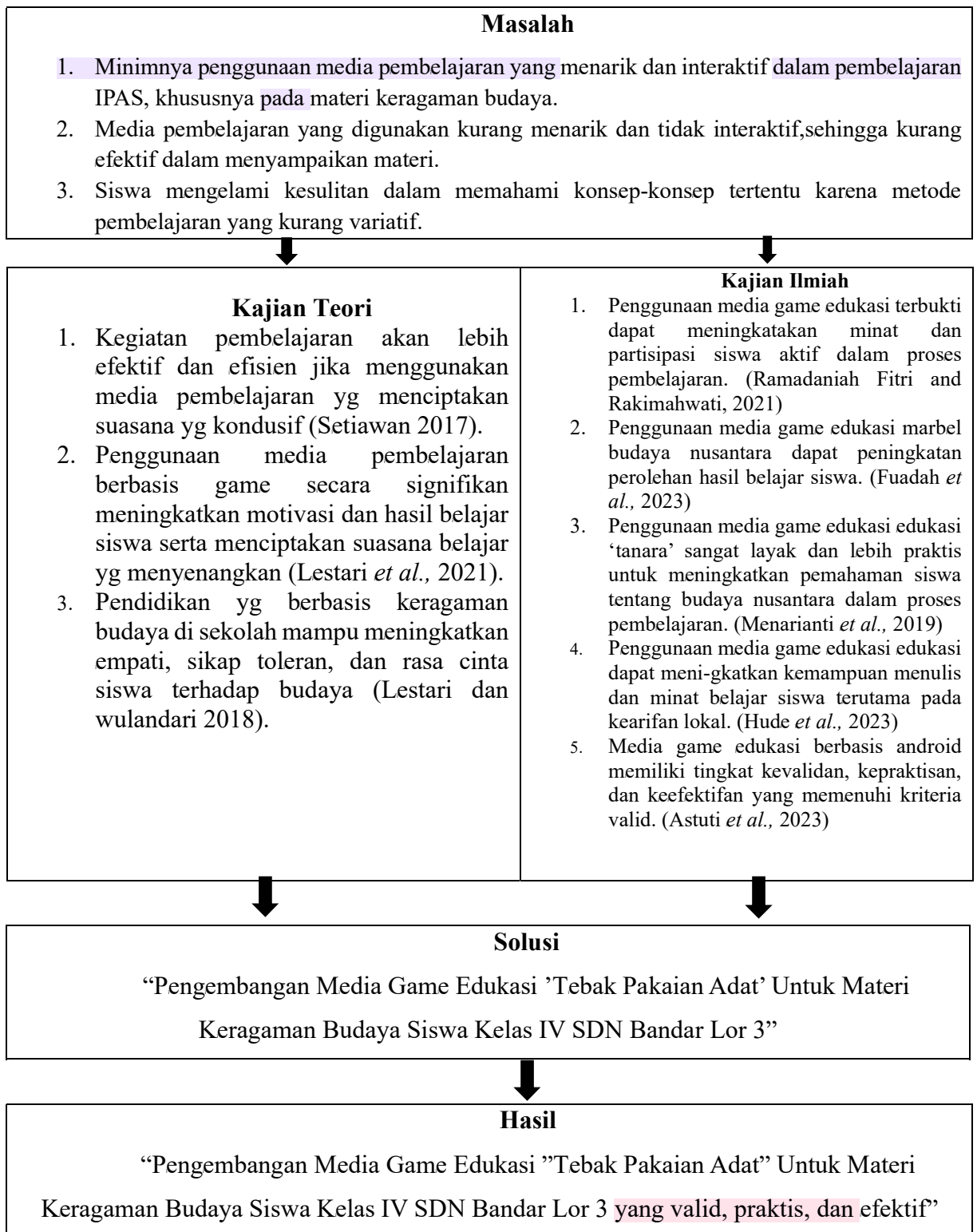
1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadaniah Fitri and Rakimahwati, 2021) menunjukkan bahwa menggunakan media game edukasi berbasis budaya lokal sumbang dua bale dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal dari 30% menjadi 81,25% dengan kategori sangat berhasil ketika media game edukasi digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran.
2. penelitian yang dilakukan oleh (Fuadah, 2023) menunjukkan bahwa bahwa penggunaan media game edukasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67 menjadi 83 dengan persentase pencapaian sebesar 92,5%. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan game edukasi Marbel Budaya Nusantara efektif dalam mendukung perolehan hasil belajar siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. penelitian lain oleh (Menarianti *et al.*, 2019) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi 'tanara' sangat layak digunakan sebagai media bantu untuk belajar pengenalan budaya nusantara dan

lebih praktis untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya nusantara dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya memperoleh skor 94% dapat disimpulkan bahwa aplikasi game edukasi “tanara” sudah tergolong sangat praktis untuk digunakan oleh siswa maupun kalayak umum.

4. penelitian lain oleh (Hude *et al.*, 2023) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kearifan lokal yang ada disekitarnya. Dalam penelitiannya memperoleh nilai rata-rata posttest pada eksperimen di kelas 80.04 dan kontrol kelas 83.22. Hal ini dapat menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa terutama pada kearifan lokal yang ada disekitarnya.
5. penelitian lain oleh (Astuti *et al.*, 2023) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi berbasis android memenuhi kriteria praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran karena memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang memenuhi kriteria valid.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian memiliki fokus yang sama, yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa SD terhadap keragaman budaya. Media yang dikembangkan beragam dan seluruhnya menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif. Perbedaanannya terletak pada bentuk media, platform pengembangan, konteks budaya yang diangkat, serta fokus peningkatan aspek tertentu seperti minat belajar, kecerdasan interpersonal, atau hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir



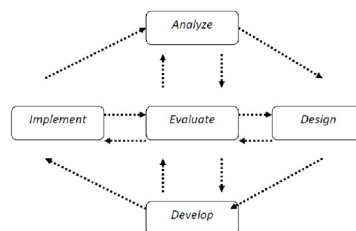
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Menurut (Okpatrioka, 2023), R&D merupakan proses sistematis untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode ini merupakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji efektivitas suatu produk yang dikembangkan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk baru yang relevan dengan kebutuhan di lapangan serta memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan melalui proses pengujian. Penelitian dan pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan-tahapan yang dirancang untuk menyempurnakan atau memperbaiki produk yang sudah ada, sehingga hasil akhirnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan praktis.

Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahap utama: *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan produk), *Development* (pengembangan produk), *Implementation* (implementasi atau uji coba produk), dan *Evaluation* (evaluasi dan revisi). Model ini digunakan karena memiliki struktur yang sistematis dan fleksibel dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Berikut ini disajikan gambar visual dari model pengembangan ADDIE.



Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Jurnal Pendidikan Dasar

11

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan sistematis yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran, terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Analysis berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan instruksional. Selanjutnya, tahap Design melibatkan perancangan tujuan pembelajaran, materi, media, dan evaluasi yang sesuai. Pada tahap Development, rancangan yang telah dibuat dikembangkan menjadi produk nyata dan divalidasi oleh para ahli. Tahap Implementation merupakan proses uji coba produk di lapangan untuk melihat efektivitas dan daya guna produk tersebut dalam situasi pembelajaran nyata. Terakhir, tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk secara menyeluruh melalui evaluasi formatif dan sumatif guna perbaikan dan penyempurnaan. Model ADDIE dipilih karena alurnya sistematis, fleksibel, dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam proses pengembangan pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh (Siregar & Rhamayanti, 2025), model ADDIE memungkinkan pengembang untuk melakukan evaluasi berkelanjutan demi menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan.

B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan terdapat lima tahapan yang harus dilakukan secara runtut. Berikut merupakan penjelasan dari kelima tahap tersebut.

1. *Analysis* (Analysis)

Tahapan pertama adalah melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Analisis tersebut terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran dikembangkan berdasarkan identifikasi masalah serta kebutuhan siswa (Al Aluf, 2024).

a. Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menemukan perbedaan antara target hasil belajar yang diinginkan dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga kita bisa mengetahui alasan utama dari pencapaian yang masih

rendah itu. Analisis kinerja berperan dalam menciptakan cara belajar yang sesuai dengan mengidentifikasi terlebih dahulu kekurangan dan kelebihan dalam proses Pendidikan (M. A. Putri & Damanik, 2025) .Oleh karena itu, analisis ini menjadi dasar penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan yang dibutuhkan di lapangan.

Masalah utama dalam penelitian ini terletak pada proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dengan pendekatan yang berpusat pada guru. cenderung berperan pasif sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat membaca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga materi keragaman budaya yang diajarkan kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran membuat siswa cenderung kurang antusias dan kemampuan literasi mereka masih tergolong rendah. Situasi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara harapan hasil belajar dengan kenyataan yang terjadi di kelas, dan menunjukkan perlunya pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Analisis kebutuhan adalah proses sistematis untuk mengumpulkan data dan informasi guna mengetahui gambaran antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan, serta menentukan jenis bantuan, media, atau intervensi yang diperlukan (Harahap & Albina, 2025). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, perlunya membantu merancang produk yang sesuai dengan

karakteristik siswa dan lingkungan belajar, sehingga analisis produk yang dihasilkan benar-benar relevan, menarik, dan efektif.

Hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 menandakan bahwa sebagian besar siswa terdorong untuk belajar menggunakan Game edukasi. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan melalui media yang menarik secara visual dan dilengkapi dengan elemen audio. Banyak dari mereka juga menyukai tampilan media yang berwarna serta pembelajaran yang melibatkan elemen permainan atau kuis. Selain itu, siswa menginginkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton seperti metode ceramah. Temuan ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran konvensional yang digunakan selama ini tidak memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa secara maksimal, sehingga diperlukan pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk materi keragaman budaya siswa kelas IV yang sesuai dengan karakteristik mereka.

271 Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan hasil belajar serta kebutuhan siswa akan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik. Hal ini menjadi landasan utama dalam menentukan arah pengembangan produk. Hasil dari tahap analisis menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran pada tahap desain. Dengan begitu, tahap desain tidak dilakukan secara spekulatif, melainkan berdasarkan data dan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan.

2. *Design (Perencanaan)*

Tahapan kedua adalah melakukan desain media game edukasi "Tebak Pakaian Adat". Tahap desain dalam model ADDIE berfungsi untuk mengembangkan perencanaan produk secara rinci, mencakup strategi penyampaian, pemilihan media, dan penyusunan skenario pembelajaran agar proses belajar lebih terarah dan efektif (Siregar & Rhamayanti, 2025). Tahapan ini dikenal juga sebagai rancangan. Perancangan game edukasi yang efektif akan menciptakan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta

didik, maka dari itu diperlukan beberapa langkah supaya hasil yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran untuk siswa sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP). Langkah kedua adalah penyusunan isi materi yang mencakup urutan materi, bentuk penyajian, dan menentukan strategi berinteraksi yang sesuai. Langkah ketiga adalah pemilihan elemen seperti gambar, audio, serta animasi yang menarik, Langkah keempat adalah menyajikan kuis, game edukasi, dan soal evaluasi. selain itu pada tahap ini juga dilakukan navigasi untuk mengatur tombol interaktif sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan.

Dengan demikian, hasil dari tahap desain akan menjadi acuan utama dalam tahap pengembangan, karena seluruh rancangan yang telah disusun mulai dari materi, tampilan, hingga fitur interaktif akan diwujudkan menjadi produk nyata melalui serangkaian langkah pengembangan yang sistematis.

3. *Development (Pengembangan)*

Pengembangan dalam ADDIE melibatkan langkah-langkah untuk mewujudkan rancangan produk. Pada tahap desain, telah dibuat struktur konseptual untuk penerapan media pembelajaran yang baru. Di tahap pengembangan, struktur yang masih dalam bentuk konseptual tersebut dijadikan produk yang siap untuk diterapkan (Waruwu, 2024). Proses ini meliputi pembuatan prototipe game edukasi tebak pakaian adat sesuai dengan storyboard dan spesifikasi yang telah dirancang sebelumnya.

Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dari Capaian Pembelajaran (CP). Tujuan Pembelajaran ini menjadi dasar dalam menyusun materi serta menentukan bentuk dan fitur media yang akan dikembangkan. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun materi keragaman budaya yang relevan kemudian menyesuaikannya dengan gaya bahasa, tingkat kesulitan, dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Langkah kedua adalah menyusun isi materi secara lengkap, meliputi: pengertian pakaian adat, nilai-nilai yang terkandung dalam pakaian adat,

menceritakan asal-usul dan fungsi pakaian adat dari daerahnya atau daerah lain, pelestarian pakaian adat sebagai bagian dari budaya bangsa. Materi disusun secara runtut dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD, dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan visual yang mendukung.

Langkah ketiga adalah memilih dan menggabungkan komponen game edukasi seperti gambar, audio, dan animasi, yang dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik dan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi tersebut. Komponen visual dan audio yang digunakan juga terkait dengan konten Tebak pakaian adat supaya nilai-nilai budaya dan pesan moralnya dapat sepenuhnya disampaikan.

Langkah keempat adalah menambahkan fitur interaktif berupa video, gambar pakaian adat dan game edukasi. Fitur ini dibuat guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya yang telah disajikan sebelumnya. Video pembelajaran ditampilkan dalam bentuk gambar yang dikombinasikan dengan animasi sederhana dan audio pendukung, sehingga siswa dapat memahami cerita secara visual dan auditori. Sementara itu, game edukasi dikembangkan dengan format interaktif, misalnya permainan menebak gambar pakaian adat sesuai nama daerah. Kehadiran fitur-fitur ini dimaksudkan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menarik, dan tidak monoton.

Langkah kelima atau terakhir adalah menyusun sistem navigasi dalam media dengan tampilan menu utama yang memuat pilihan "Materi", dan "Game". Setiap menu dilengkapi tombol interaktif seperti "Mulai", "Kembali", "Lanjut", dan "Selesai", yang dirancang sederhana dan mudah dioperasikan oleh siswa SD. Navigasi ini memungkinkan siswa menjelajahi isi media sesuai urutan atau minat mereka, serta memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan menyenangkan.

Setelah itu akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media guna memastikan bahwa konten dan tampilan media sesuai dengan tujuan

pembelajaran serta karakteristik siswa. Masukan dari para ahli digunakan sebagai perbaikan dan menyempurnakan media sebelum dilakukan pengujian dalam skala terbatas. Sebagai hasil akhirnya, game edukasi yang telah dikembangkan pada tahap ini siap untuk diterapkan secara langsung di kelas pada tahap implementasi, guna mengetahui apakah media tersebut sudah layak digunakan atau masih memerlukan perbaikan.

4. *Implementation (Implementasi)*

Menurut (Ningsih, 2023) tahap implementasi merupakan proses penggunaan media dalam pembelajaran nyata guna memperoleh tanggapan dari pengguna sebelum produk disempurnakan lebih lanjut. Pada tahap ini, Media game edukasi tebak pakaian adat mulai digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN Bandar Lor 3, khususnya pada materi keragaman budaya. Pada tahap ini akan dilakukan pengenalan media dan pembimbingan siswa dalam mengeksplorasi fitur-fitur seperti materi, dan game edukasi. Selain penerapan langsung, pada tahap ini juga dilakukan proses uji coba untuk meminimalisir kegagalan produk sebelum digunakan secara luas. Tahap implementasi mencakup dua jenis uji coba, yaitu uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan dan keefektifan awal media pada kelompok kecil, dan uji coba luas untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media secara menyeluruh (Ambaria et al., 2023).

Dengan demikian, hasil dari tahap implementasi menjadi dasar penting dalam tahap evaluasi, karena data dan temuan yang diperoleh dari uji coba terbatas dan luas memberikan gambaran nyata tentang kepraktisan dan efektivitas media di kelas. Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan akhir produk, sekaligus menentukan apakah media pembelajaran tersebut sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif atau masih memerlukan penyempurnaan sebelum digunakan secara luas.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

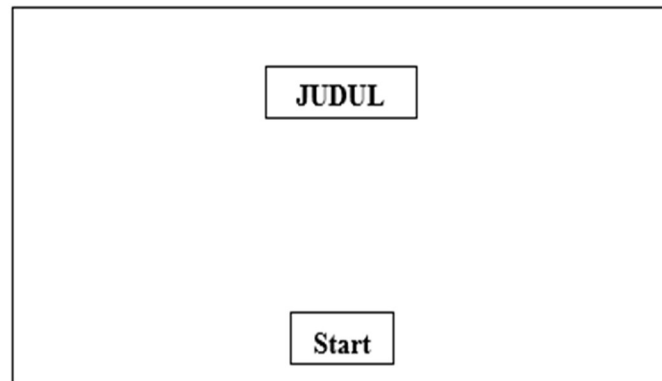
Tahap Evaluation (Evaluasi) merupakan proses akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam konteks

penelitian ini, evaluasi dilakukan terhadap media game edukasi Tebak Pakaian Adat untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 terhadap materi keragaman budaya, khususnya dalam mengenali pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: evaluasi formatif, yang dilaksanakan selama proses pengembangan dan implementasi guna mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan media yang perlu diperbaiki; serta evaluasi sumatif, yang dilakukan setelah penerapan media untuk menilai dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui tes atau penilaian kinerja. (Rohaeni, 2020), evaluasi formatif penting untuk mendeteksi dan memperbaiki aspek teknis maupun pedagogis dari media sebelum diterapkan secara luas, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur efektivitas media secara keseluruhan. Sementara itu, (Setiawan et al., 2026) menambahkan bahwa evaluasi yang menyeluruh dalam pengembangan media pembelajaran tidak hanya memastikan validitas dan kepraktisan, tetapi juga menjamin media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

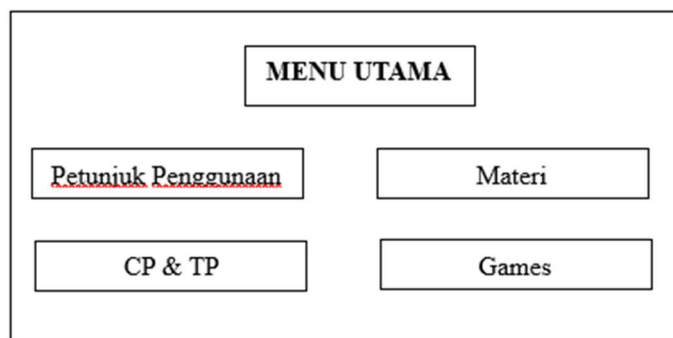
C. Desain Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti menyusun alur media, menyusun menu, isi konten, dan fitur-fitur interaktif yang akan dimasukkan ke dalam produk. rancangan ini meliputi pembagian menu utama seperti CP TP, materi, dan game, serta penempatan tombol navigasi seperti mulai, lanjut, kembali, dan selesai yang dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media game edukasi tebak pakaian adat yang dikembangkan. Dari segi visual, desain game dirancang dengan tampilan yang penuh warna, ilustratif, dan interaktif, untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang menyukai tampilan menarik dan responsif. Penggunaan ikon-ikon yang familiar, font besar dan jelas, serta animasi ringan ditampilkan agar siswa tidak hanya memahami isi materi tetapi juga merasa nyaman saat mengoperasikan media. Background atau latar tampilan dipilih yang tidak mencolok, agar tetap fokus pada konten pembelajaran.

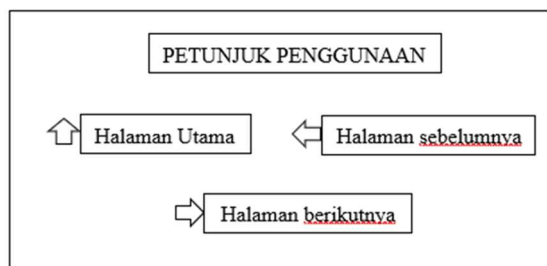
Berikut merupakan rancangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.



Gambar 3. 2 Desain halaman awal media game edukasi



Gambar 3. 3 Desain halaman menu utama



Gambar 3. 4 Desain halaman petunjuk penggunaan

Desain pengembangan dalam penelitian pengembangan berfungsi sebagai panduan visual dan konsep sebelum proses implementasi dimulai, karena pada tahap ini seluruh elemen media dirancang berdasarkan hasil kebutuhan dan disusun dalam bentuk skema logistik yang sistematis (Rindrayani et al., 2025). Desain ini penting agar produk yang

dikembangkan memiliki alur pembelajaran yang jelas, mendukung pencapaian pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

D. Tempat Dan Waktu Perancangan

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor 3. Sekolah ini berlokasi di Jl. KH. Wakhid Hasim Gg VB/59, Dusun Bandar Anyar, RT 27/RW 5, Kelurahan Bandar Lor, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Pemilihan lokasi ini didasari atas keinginan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya, dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga kurangnya minat baca menjadi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Siswa lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui media yang dilengkapi gambar, animasi, suara, serta aktivitas menarik seperti kuis atau games. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat di SDN Bandar Lor 3 menjadi relevan dan penting dilakukan.

2. Waktu Perancangan

Waktu perancangan media pembelajaran game edukasi tebak pakaian adat dilaksanakan mulai bulan April hingga Juni 2025. Tahapan perancangan diawali dengan kegiatan analisis kinerja dan kebutuhan, yang meliputi identifikasi permasalahan di lapangan, analisis kondisi pembelajaran, karakteristik siswa kelas IV, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan. Tahapan kedua desain di mana peneliti menyusun struktur isi materi, merancang alur media, serta menentukan fitur interaktif yang akan dimasukkan, Tahapan ketiga adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan prototipe media berdasarkan hasil desain. Pada tahap ini pula disusun instrumen validasi untuk ahli materi dan media guna menilai kelayakan awal produk. Selanjutnya dilakukan tahap implementasi, yaitu penerapan media

yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran melalui tahap uji coba terbatas sebelum dilanjutkan pada uji coba skala luas. Pada kedua tahap tersebut, peneliti menyebarkan angket respons kepada guru dan siswa untuk memperoleh masukan terkait kelebihan maupun kekurangan produk yang dikembangkan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Selain itu, tes hasil belajar berupa soal evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap akhir penelitian dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media yang dikembangkan. Seluruh tahapan pengembangan dilaksanakan secara sistematis dan terencana guna menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

215 Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran serta mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media game edukasi yang dikembangkan. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana bagi peneliti untuk memperoleh data yang nantinya dijadikan acuan dalam menarik kesimpulan. (Pujiharti & Isnaini, 2025). Oleh karena itu, penyusunan instrumen dilakukan secara cermat dan sistematis agar dapat memberikan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Setiap jenis instrumen disesuaikan dengan tujuan pengumpulan data, baik berupa angket, lembar validasi, pedoman wawancara, maupun tes hasil belajar, yang masing-masing memiliki peran penting dalam mendukung keakuratan data penelitian. Berikut merupakan instrument yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Instrumen	Responden
1	Analisis Kinerja	Wawancara	Guru dan siswa
		Observasi	
2	Analisis Kebutuhan	Dokumentasi dan Angket	
3	Kevalidan	Lembar Validasi Ahli Materi	Ahli materi
		Lembar Validasi Ahli Media	Ahli media
4	Kepraktisan	Angket Respon Guru	Guru
		Angket Respon Siswa	Siswa
5	Keefektifan	Lebar Soal Evaluasi	Siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai metode yang saling melengkapi guna memperoleh informasi yang komprehensif terkait kebutuhan, proses pengembangan, serta hasil yang diperoleh dari pengembangan game edukasi. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh lebih relevan, akurat, dan mendalam sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun teknik yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Selain itu, digunakan juga lembar validasi dari para ahli untuk menilai kevalidan media, serta instrumen uji kepraktisan dan keefektifan produk. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan agar data yang dikumpulkan bersifat menyeluruh, akurat, dan dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan selama proses pengembangan media. Sesuai dengan pendapat (Nawali et al., 2024), kombinasi teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan penting dilakukan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.

1. Pedoman Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati perilaku atau aktivitas dalam konteks sebenarnya, yang bermanfaat untuk mendapatkan data deskriptif yang sesuai dengan situasi actual di lingkungan penelitian (Firdaus et al., 2023).

Tabel 3. 2 Pedoman observasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3

Indikator	Pertanyaan Observasi
Perhatian siswa terhadap pembelajaran	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung. 2. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib. 3. Siswa mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.
Metode Pembelajaran	4. Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. 5. Guru menerapkan variasi metode pembelajaran secara optimal.
Keaktifan siswa dalam pembelajaran	6. Siswa mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi yang belum dipahami. 7. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 8. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
Penggunaan media pembelajaran	9. Guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran materi keragaman budaya 10. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi
Pemahaman siswa terhadap materi	11. Siswa mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. 12. Siswa mampu menyelesaikan soal keragaman budaya dengan tepat.

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden melalui komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung dengan responden untuk memperoleh informasi yang lebih rinci, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Melalui metode ini, peneliti dapat menggali berbagai informasi yang tidak dapat diperoleh hanya melalui observasi atau angket. Adapun pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 3 Pedoman wawancara untuk guru kelas IV SDN Bandar Lor 3

Indikator	Pertanyaan
Kurikulum pembelajaran	1. Kurikulum apa yang saat ini digunakan dalam pembelajaran di kelas IV?
Materi pelajaran di kelas IV	2. Mata pelajaran apa saja yang diajarkan di kelas IV SDN Bandar Lor 3?
Materi yang sulit dipahami siswa	3. Dari beberapa mata pelajaran tersebut, materi apa yang menurut Bapak/Ibu paling sulit di pahami oleh siswa?
Kondisi pembelajaran	4. Bagaimana kondisi pembelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya di kelas IV?
Kesulitan siswa	5. Apa saja kesulitan yang dialami siswa ketika mempelajari materi keragaman budaya?
Pencapaian hasil belajar siswa	6. Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, kira-kira berapa jumlah siswa yang mencapai target KKTP dan belum mencapai target dan KKTP pada materi keragaman budaya?
Penyebab siswa belum mencapai KKTP	7. Menurut Bapak/Ibu, apa saja faktor yang menyebabkan sebagian siswa belum mencapai target KTMP pada materi keragaman budaya?
Penggunaan media pembelajaran	8. Media apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya?

Indikator	Pertanyaan
Tanggapan terhadap media game edukasi tebak pakaian adat	9. Bagaimana tanggapan Ibu jika materi keragaman budaya diajarkan menggunakan media game edukasi tebak pakaian adat?

Sumber: Olahan Peneliti,2026

3. Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan digunakan untuk preferensi siswa terhadap media pembelajaran, seperti tampilan visual, audio, dan fitur interaktif. Data dari angket menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai karakteristik siswa (Firdaus et al., 2023). Berikut merupakan tabel angket kebutuhan.

Tabel 3. 4 Angket Kebutuhan

No	Pertanyaan	Persentase	
		Ya	Tidak
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran		
2	Guru saya sering menggunakan teknologi seperti proyektor/internet saat mengajar		
3	Saya mengalami kendala saat menggunakan teknologi dalam belajar, seperti kesulitan mengoperasikan perangkat		
4	Saya diperbolehkan membawa HP ketika sekolah		
5	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika guru menjelaskan sambil menuliskan di papan		
6	Guru sering menggunakan metode ceramah ketika mengajar di kelas		
7	Saya ingin belajar menggunakan media yang berwarna-warni		
8	Saya suka jika saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran konkret (nyata)		
9	Saya suka jika saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran audio visual		
10	Saya ingin belajar menggunakan aplikasi atau game edukasi di sekolah		
11	Saya ingin belajar menggunakan media yang bergambar		
12	Saya ingin belajar menggunakan multimedia interaktif		
13	Saya suka belajar jika disertai Games dalam proses pembelajaran		

No	Pertanyaan	Persentase	
		Ya	Tidak
14	Saya lebih mudah belajar ketika berdiskusi atau bekerja sama dengan teman dibandingkan belajar sendiri		
15	Saya ingin mendapatkan cara belajar yang lebih mudah dan menyenangkan di sekolah		

4. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan isi dari media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya isi pokok materi. validasi ahli merupakan bagian dari evaluasi formatif yang sangat penting untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan sebelum diuji coba secara luas (Slamet, 2022). Hasil dari lembar validasi ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan materi agar media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan tabel Validasi Ahli Materi yang digunakan.

Tabel 3. 5 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					
		Materi mencakup konsep keragaman budaya secara utuh dan tepat					
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					
2	Ketepatan Konsep	Tidak terdapat kesalahan konsep IPAS dalam materi keragaman budaya					
		Contoh dan latihan soal disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV					

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Konsep keragaman budaya tersampaikan dengan tepat					
		Aktivitas game mencerminkan penerapan tebak pakaian adat					
3	Kejelasan Instruksi	Petunjuk game mudah dipahami siswa					
		Bahasa sesuai dengan dan karakteristik daya tangkap siswa SD					
		Penerapan instruksi sesuai dengan urutan logis game					
Jumlah							
Komentar dan Saran :							

Sumber: Diadaptasi dari (Anisya, 2023)

5. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek desain visual dan teknis dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan, navigasi, dan interaktivitas media sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran serta mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi meliputi kenyamanan tampilan antarmuka, keterbacaan teks, konsistensi penggunaan warna dan ikon, serta kelancaran fungsi navigasi dan interaktivitas media. Berikut merupakan tabel Validasi Ahli Media yang digunakan.

Tabel 3. 6 Lembar Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Visual	Desain game edukasi tebak pakaian adat menarik dan sesuai					
		Navigasi antar halaman mudah diakses dan dipahami siswa					
2	Kualitas Fisik Media	Media dapat dijalankan dengan baik di perangkat (Laptop).					

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Media game edukasi menggunakan Powerpoint/Canva mudah diakses dan tidak memerlukan spesifikasi tinggi.					
3	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna)					
		Tampilan media pembelajaran disusun secara rapi					
		Kombinasi warna pada media terlihat jelas dan menarik.					
4	Interaktif	Media Game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa					
5	Game	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		Tampilan game menarik dan mudah dimainkan					
		Game meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa					
		Instruksi permainan jelas dan mudah dipahami					
Jumlah							
Komentar dan saran:							

Sumber: Diadaptasi dari (Anisya, 2023)

6. Angket Respon Guru

Angket respons guru digunakan sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan, penilaian, dan masukan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengumpulan data melalui angket dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden guna memperoleh data yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti. Melalui instrumen ini, peneliti dapat mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan media berdasarkan perspektif

guru sebagai pengguna dalam proses pembelajaran (Muthahharah et al., 2025). Berikut merupakan tabel Angket Respon Guru yang digunakan.

Tabel 3. 7 Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai untuk siswa SD					
		Desain dan warna pakian adat menarik bagi siswa.					
		Fitur media (game) berfungsi dengan baik					
		Petunjuk penggunaan tertulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					
2	Materi	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					
		Materi pakaian adat (nama, asal daerah, ciri khas) disajikan secara tepat dan akurat.					
		Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					
3	Penggunaan	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					
		Media membantu guru dalam menyampaikan materi					
		Media meningkatkan minat belajar siswa					
Jumlah							
Komentar dan saran :							

Sumber: Diadaptasi dari (Akbar, 2017)

7. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses belajar. Siswa sebagai pengguna langsung berperan penting dalam memberikan umpan balik

mengenai sejauh mana media game edukasi yang dikembangkan mampu menarik minat, mempermudah pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berikut merupakan tabel Angket Respon Siswa yang digunakan.

Tabel 3. 8 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Skala penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah game edukasi tebak pakian adat memudahkan kamu dalam memahami materi?		
2.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan sesuai dengan materi?		
3.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan mudah dipahami?		
4.	Apakah gambar pakian adat pada game edukasi yang digunakan dapat menarik minat belajarmu?		
5.	Apakah petunjuk pada penggunaan pada game edukasi tebak pakaian adat terlihat dengan jelas?		
6.	Apakah media game edukasi dapat dikatakan rapi?		
7.	Apakah pengaturan tata letak game edukasi tebak pakaian sudah sesuai?		
8.	Apakah menggunakan game edukasi tebak pakaian adat lebih memahami materi?		
9.	Apakah Soal dan gambar dalam media sesuai dengan pelajaran tentang keragaman budaya?		
10.	Apakah game edukasi tebak pakaian adat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran?		
Jumlah			
Komentar dan saran:			

Sumber: Diadaptasi dari (Akbar, 2017)

8. Lembar Soal Evaluasi

Lebar Soal Evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan lembar evaluasi dalam bentuk multiple choice (pilihan ganda) yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi. Lembar soal evaluasi disusun berdasarkan indikator pencapaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, khususnya pada materi keragaman budaya.

Tabel 3. 9 Kisi-kisi soal evaluasi (Posttest)

Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level kognitif	Bentuk soal	Nomor soal
Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman pakaian adat dari berbagai daerah serta menyimpulkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya dengan benar.	Mengidentifikasi keragaman dan asal pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.	C1 (Pengetahuan)	Pilihan ganda	1,2,3
	Menjelaskan nilai budaya serta penggunaan pakaian adat dalam kehidupan masyarakat.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	4,5,6,7
Peserta didik mampu menceritakan asal-usul dan fungsi pakaian adat dari daerahnya atau daerah lain serta membandingkannya dengan benar.	Menentukan asal-usul pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.	C1 (pengetahuan)	Pilihan ganda	8,9,10
	Menjelaskan fungsi dan karakteristik pakaian adat dari berbagai daerah.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	11,12,13

	Membandingkan pakaian adat dari berbagai daerah.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	14
Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya pelestarian pakaian adat sebagai bagian dari budaya bangsa dengan benar.	Menjelaskan pentingnya pelestarian pakaian adat sebagai warisan budaya bangsa.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	15,16
	Menunjukkan sikap dan upaya pelestarian pakaian adat.	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	17,18
	Menjelaskan manfaat pelestarian dan peran generasi muda dalam melestarikan pakaian adat.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	19,20

F. Teknik Analisis Data

1. Tahap-tahap Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mengolah, mengorganisasi, dan menafsirkan data secara sistematis. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dianalisis secara terstruktur agar informasi yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dengan baik serta menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Analisis data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari lembar validasi, angket respons, serta hasil evaluasi guna memperoleh informasi dalam bentuk angka dan persentase. Sementara itu, analisis kualitatif diterapkan untuk mengkaji data berupa komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru, maupun siswa. Hasil analisis

tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan.

a) **Analisis Data Kevalidan**

Analisis kevalidan dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebelum digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya pada siswa kelas IV. Proses penilaian ini melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas mengevaluasi kesesuaian isi atau konten pembelajaran dengan tujuan dan materi yang diajarkan, sedangkan ahli media menilai aspek desain, tampilan, serta fungsi media yang dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat validitas media serta melakukan perbaikan apabila diperlukan.

Instrumen penilaian kevalidan menggunakan skala Likert 1–5, yang menggambarkan tingkat kesetujuan terhadap setiap pernyataan dalam angket sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Skala likert validator ahli materi dan media

Kriteria	Skor
Sangat Baik 5	5
Baik 4	4
Cukup 3	3
Buruk 2	2
Sangat Buruk	1

Setelah seluruh angket divalidasi, langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut:

1. Menjumlahkan seluruh skor dari setiap indikator yang diberikan oleh masing-masing validator (ahli materi dan media).
2. Menghitung persentase skor validasi menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Mengkategorikan hasil kevalidan media berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 11 Kriteria kevalidan materi dan media

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01 - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

(Modifikasi dari Akbar, 2022)

Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam bentuk kualitatif. Apabila media memperoleh kategori “Sangat Valid”, maka media dapat digunakan untuk tahap implementasi. Namun, jika berada dalam kategori “Valid” atau “Cukup Valid”, maka media perlu direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

Selain data angka, hasil validasi juga dilengkapi dengan data kualitatif berupa kritik, catatan, dan saran tertulis dari ahli materi dan media. Informasi ini dijadikan dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media permainan sebelum digunakan dalam uji coba pembelajaran di kelas.

Media game edukasi tebak pakaian adat dapat dikatakan sangat valid atau sangat layak digunakan jika memperoleh persentase 85,01 % - 100,00 %

b) Analisis Data Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan serta penerimaan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat oleh pengguna, yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Data diperoleh melalui angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa setelah media diterapkan dalam pembelajaran materi keragaman budaya. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah, menarik perhatian siswa, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, penilaian kepraktisan tidak hanya berfokus pada kelayakan

media, tetapi juga pada kemampuannya untuk diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Angket respon guru menggunakan Skala Likert lima poin yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan materi, kejelasan petunjuk, dan keterlibatan siswa saat bermain. Guru diminta memilih satu dari lima opsi nilai (1–5) untuk setiap indikator.

Tabel 3. 12 Skala likert angket respon guru dan siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik 5	5
Baik 4	4
Cukup 3	3
Buruk 2	2
Sangat Buruk	1

Skor kemudian dijumlahkan dan dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kepraktisan Guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah itu, hasil analisis kuantitatif dikonversikan ke dalam kategori kualitatif dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Kriteria kepraktisan respon guru dan siswa

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85,00%	Cukup praktis, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang praktis, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50,00%	Tidak praktis, atau tidak boleh dipergunakan

(Modifikasi dari Akbar, 2022)

Apabila persentase dari tanggapan guru dan siswa berada minimal pada kategori "Sangat Praktis" (85,01% - 100%), maka media game edukasi tebak pakaian adat dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain data kuantitatif,

komentar dan saran dari guru maupun siswa dianalisis secara kualitatif untuk melengkapi informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam perbaikan media. Dengan demikian, penilaian kepraktisan tidak hanya melihat angka, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman dan tanggapan nyata dari pengguna media.

c) Analisis Data Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar media game edukasi tebak pakaian adat yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Keefektifan dianalisis melalui pelaksanaan tes posttest yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Tes ini disusun dalam bentuk 20 soal pilihan ganda, yang mengacu pada indikator kemampuan mengenal pakaian adat di Indonesia.

Tes posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media game edukasi tebak pakaian adat berlangsung. Nilai posttest mencerminkan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Nilai setiap siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal diperoleh dari jumlah seluruh soal yang diberikan. Misalnya jumlah soal 20 butir, maka skor maksimalnya 20. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa.

Nilai yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 80. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 80 , sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 80 dinyatakan belum tuntas.

Setelah nilai seluruh siswa diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung ketuntasan belajar secara klasikal untuk mengetahui persentase siswa yang telah mencapai KKTP. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus berikut:

Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang nilainya} \geq 80}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Perhitungan ini bertujuan untuk melihat apakah secara keseluruhan kelas telah mencapai ketuntasan belajar.

Media game edukasi tebak pakaian adat dinyatakan efektif apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 80% dari jumlah seluruh siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Artinya, jika sebagian besar siswa di kelas telah mencapai nilai di atas KKTP setelah menggunakan media pembelajaran, maka media tersebut dapat dikategorikan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS.

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk

1. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan serta pengujian kelayakan suatu produk pembelajaran berupa Game Edukasi Tebak Pakaian Adat. Media tersebut dirancang dan dikembangkan secara sistematis untuk mendukung pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan dan terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta tujuan pembelajaran peserta didik. R&D dipilih karena memungkinkan pengembangan media yang berbasis budaya lokal, yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan

secara konteks. Dengan pendekatan ini, media diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

2. Uji Coba

a. Uji Coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk menguji media game edukasi dalam pembelajaran serta mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat dalam produk. Uji coba ini dilakukan kepada 8 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Dalam pelaksanaan uji coba terbatas, siswa diminta untuk menggunakan game edukasi secara langsung. Setelah penggunaan, siswa dan guru diminta untuk mengisi angket respon sebagai instrumen untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Data dari angket respon ini dijelaskan untuk mengetahui sejauh mana produk mudah digunakan (praktis) dalam konteks pembelajaran di kelas. Selain itu, uji coba terbatas juga digunakan untuk mengukur efektivitas awal produk, khususnya dalam melihat potensi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Masukan dari siswa dan guru pada tahap ini menjadi dasar dalam menyempurnakan media sebelum dilakukan uji coba luas pada tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan setelah produk game edukasi mengalami revisi pada tahap uji coba terbatas. Tahap ini diterapkan kepada 20 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 untuk menilai kepraktisan dan keefektifan lebih lanjut. Siswa diminta untuk menggunakan game edukasi dalam pembelajaran. Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, guru dan siswa diminta untuk mengisi angket respons sebagai instrumen yang digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Selain itu, untuk mengukur tingkat keefektifan media, siswa diberikan tes evaluasi (posttest) guna mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari melalui penggunaan media tersebut. Hasil dari angket dan tes evaluasi kemudian

dianalisis untuk menilai kualitas media dari aspek kepraktisan dan keefektifan. Data dari uji coba luas ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan akhir terhadap kualitas dan kelayakan produk game edukasi untuk digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

c. Validasi Produk

Validasi produk merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan tujuan, konten, dan kebutuhan siswa. Proses ini dilakukan sebelum uji coba agar kesalahan teknis dan konsep dapat diminimalkan (Wibowo et al., 2014). Penilaian dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman untuk menjamin kualitas dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan sebelum produk diimplementasikan. Berikut adalah beberapa ahli yang dibutuhkan untuk menguji validasi game edukasi yang dikembangkan.

- 1) Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Guruh Sukma Hanggara, S.Pd, M. Beliau adalah seorang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran, terutama dari bidang visual, teknis, dan interaktivitas. Penilaian dari ahli media bertujuan memastikan bahwa media tidak hanya enak dilihat secara estetika, melainkan juga fungsional dan mendukung pemahaman siswa secara optimal. Masukan dari ahli ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan agar media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Ahli Materi Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. Beliau adalah seorang dosen yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang IPAS jenjang Sekolah Dasar. Penilaian yang dilakukan memuat isi materi yang disajikan, meliputi kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), ketepatan konsep keragaman budaya, seperti pengertian, nilai-nilai

budaya, pelestarian pakaian adat dan asal-usul dan fungsi pakaian adat. Penggunaan bahasa pun diatur agar sesuai dengan level perkembangan kognitif siswa kelas IV SD. Saran dan masukan akan digunakan untuk memperbaiki konten agar lebih akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga media dapat diaplikasikan secara efektif dalam pembelajaran IPAS.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi keragaman budaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan metode ceramah sebagai strategi utama dalam penyampaian materi. Selama proses pembelajaran, guru lebih banyak memberikan penjelasan secara verbal, sementara buku paket digunakan sebagai sumber belajar utama yang mendukung penyampaian materi kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat terbatas. Materi keragaman budaya yang seharusnya dapat disampaikan secara menarik melalui visual, gambar, maupun media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa berpartisipasi secara aktif, sehingga mudah kehilangan minat belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau membutuhkan visualisasi yang lebih konkret. Selain itu, kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 mengindikasikan bahwa minat belajar siswa pada materi keragaman budaya masih belum optimal, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan berbagai budaya

daerah di Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, dan tradisi lokal. Kondisi tersebut disebabkan karena pembelajaran belum dikaitkan secara konkret dengan kehidupan sehari-hari siswa serta kurangnya penggunaan media visual yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi budaya.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dengan tampilan menarik, penggunaan warna yang beragam, serta didukung oleh gambar dan unsur permainan edukatif. Siswa juga mengungkapkan bahwa materi pembelajaran lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media berbasis game dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan adanya ketidaksesuaian antara pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan kebutuhan belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Media ini dipilih karena dapat menyajikan materi keragaman budaya secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan media game edukasi “Tebak Pakaian Adat” diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga kualitas pembelajaran di kelas IV SDN Bandar Lor 3 dapat meningkat.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran materi keragaman budaya di kelas IV SDN Bandar Lor 3 masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, pengembangan media game edukasi “Tebak Pakaian Adat” menjadi salah satu solusi yang diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia.

2. Desain Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Berikut desain game edukasi tebak pakaian adat pada mata pelajaran IPAS Keragaman budaya.

a) Halaman Awal

Pada bagian halaman awal (*cover*), media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat menampilkan tampilan pembuka yang berfungsi untuk menyambut pengguna sebelum memasuki permainan. Desain halaman dibuat dengan warna-warna cerah, ilustrasi anak yang mengenakan pakaian adat, serta latar belakang bernuansa budaya Indonesia untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik sejak pertama kali menggunakan media.



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal

Pada gambar 4.1 terdapat judul “Game Edukasi Tebak Pakaian Adat” yang menjadi identitas media pembelajaran. Selain itu, terdapat tombol Start yang berfungsi untuk memulai permainan dan mengarahkan pengguna menuju halaman menu utama atau halaman permainan. Tampilan yang sederhana, menarik, dan ramah anak dirancang agar peserta didik merasa antusias serta termotivasi untuk belajar mengenal berbagai pakaian adat Indonesia melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan.

b) Halaman Menu

Pada bagian Menu Utama, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dirancang sebagai pusat navigasi yang menghubungkan pengguna ke seluruh fitur dan materi pembelajaran yang tersedia. Halaman ini menampilkan berbagai menu yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi sesuai kebutuhan belajar mereka.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada gambar 4.2 terdapat beberapa pilihan menu, yaitu Petunjuk Penggunaan, CP dan TP, Pengertian Pakaian Adat, Contoh Pakaian Adat di Indonesia, Nilai-Nilai Budaya dalam Pakaian Adat, Fungsi Pakaian Adat, Upaya Pelestarian, Perbandingan Pakaian Adat, dan Games. Setiap menu dilengkapi dengan ikon yang menarik untuk

membantu siswa mengenali fungsi masing-masing menu dengan lebih mudah.

Selain berfungsi sebagai sarana navigasi, halaman menu utama juga dirancang dengan tampilan visual yang cerah dan ramah anak. Penggunaan ilustrasi alam, warna-warna yang menarik, serta tata letak yang sederhana bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Melalui halaman ini, siswa dapat mempelajari materi tentang pakaian adat Indonesia secara bertahap sebelum mengikuti permainan edukatif yang tersedia pada menu Games sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran.

c) Halaman Petunjuk

Halaman Petunjuk Penggunaan berisi informasi mengenai fungsi tombol navigasi yang digunakan dalam media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat. Halaman ini membantu peserta didik memahami cara menggunakan media dengan mudah sebelum mempelajari materi dan memainkan permainan.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada gambar 4.3 terdapat tiga tombol utama yang dijelaskan, yaitu Halaman Utama untuk kembali ke menu utama, Slide Sebelumnya untuk menuju halaman sebelumnya, dan Slide Berikutnya untuk berpindah ke halaman selanjutnya. Petunjuk disajikan secara sederhana dengan ikon yang jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.

d) Halaman CP dan TP

Halaman CP dan TP berisi informasi mengenai capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik melalui materi Pakaian Adat. Halaman ini membantu siswa memahami kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran dan menggunakan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat.



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman CP&TP

Pada gambar 4.4 terdapat tampilan Capaian Pembelajaran (CP) yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami keragaman budaya serta upaya pelestariannya. Selain itu, terdapat Tujuan Pembelajaran (TP) yang menjelaskan kemampuan yang harus dicapai siswa, seperti mengidentifikasi dan menjelaskan keragaman pakaian adat, memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta membandingkan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

e) Halaman Materi

Halaman Pengertian Pakaian Adat menyajikan materi dasar mengenai pakaian adat sebagai salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia. Pada halaman ini dijelaskan bahwa pakaian adat merupakan pakaian khas yang dimiliki setiap daerah dan mencerminkan budaya, adat istiadat, serta identitas masyarakat setempat.



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Materi

Pada gambar 4.5 terdapat Materi yang disajikan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, tampilan halaman dilengkapi dengan ilustrasi pakaian adat dan ornamen budaya daerah yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia.

f) Halaman Materi

Halaman materi “Contoh Pakaian Adat di Indonesia” berisi pengenalan berbagai pakaian adat dari beberapa daerah di Indonesia, yaitu Ulee Balang dari Aceh, Bundo Kandung dari Sumatera Barat, Kebaya dan Batik dari Jawa, Payas Agung dari Bali, dan Koteka dari Papua. Setiap pakaian adat disertai gambar serta penjelasan singkat mengenai ciri khas, fungsi, dan makna yang terkandung di dalamnya.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Materi

Pada gambar 4.6 terdapat tampilan materi disusun dalam bentuk poin-poin sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, tampilan halaman didukung oleh ilustrasi alam seperti pepohonan dan pagar kayu serta karakter kartun berpakaian adat yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui halaman ini, peserta didik dapat mengenal keberagaman pakaian adat Indonesia sekaligus memahami nilai budaya yang dimiliki setiap daerah.

g) Halaman Materi

Halaman materi “Nilai-Nilai Budaya dalam Pakaian Adat” menjelaskan bahwa pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai busana tradisional, tetapi juga mengandung berbagai nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Materi ini memaparkan lima nilai utama yang terkandung dalam pakaian adat, yaitu nilai keindahan yang terlihat dari warna dan motif yang digunakan, nilai kesopanan yang mencerminkan norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat, nilai identitas yang menunjukkan asal daerah pemakainya, nilai tradisi yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari warisan budaya, serta nilai sosial yang menggambarkan status atau peran seseorang dalam lingkungan masyarakat.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Materi

Pada gambar 4.7 terdapat tampilan penyajian materi dibuat menarik dengan ilustrasi peta Indonesia di bagian atas sebagai simbol keberagaman budaya bangsa. Di sisi kiri dan kanan terdapat tokoh

67
6
202

kartun yang mengenakan pakaian adat, sehingga memberikan gambaran nyata tentang kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, dekorasi alam yang berwarna cerah membuat tampilan halaman lebih hidup dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi. Melalui halaman ini, peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa pakaian adat memiliki makna yang mendalam serta menjadi salah satu bentuk identitas dan warisan budaya yang perlu dilestarikan.

h) Halaman Materi

Halaman materi “Fungsi Pakaian Adat” menjelaskan peran pakaian adat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pakaian adat digunakan dalam upacara adat dan pernikahan, menjadi identitas daerah, membantu melestarikan budaya bangsa, serta pada beberapa daerah menunjukkan status sosial seseorang.



24

Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Materi

107

Pada gambar 4.8 terdapat tampilan materi disajikan secara ringkas dan didukung ilustrasi tokoh berpakaian adat serta ornamen budaya yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik memahami pentingnya pakaian adat sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia.

i) Halaman Materi

Halaman materi ini menampilkan pembahasan tentang upaya pelestarian budaya dengan desain yang menarik dan penuh warna. Di sisi kiri terdapat ilustrasi anak mengenakan pakaian adat, sedangkan di

sisi kanan terdapat daftar langkah-langkah pelestarian budaya yang disajikan secara jelas dan mudah dipahami.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Materi

Pada gambar 4.9 terdapat tampilan dihiasi dengan ornamen tradisional serta elemen alam sehingga memberikan kesan ceria dan nyaman untuk belajar.

j) Halaman Materi

Halaman materi ini menyajikan perbandingan pakaian adat dalam bentuk tabel yang rapi dan mudah dibaca. Informasi tentang perbedaan dan persamaan pakaian adat ditampilkan secara jelas berdasarkan aspek bentuk, bahan, dan fungsi.

Aspek	Perbedaan	Persamaan
Bentuk	Ada yang sederhana, ada yang mewah	Sama-sama pakaian tradisional
Bahan	Kain batik, tenun, bahan alami	Dibuat dengan nilai budaya
Fungsi	Upacara, sehari-hari, simbol adat	Digunakan dalam kegiatan adat

Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Materi

Pada gambar 4.10 terdapat tampilan yang dipadukan dengan ilustrasi alam dan warna-warna cerah membuat materi terlihat menarik serta nyaman untuk dipelajari.

k) Halaman Game Edukasi

Halaman game edukasi ini menyajikan permainan tebak pakaian adat yang menarik dan interaktif. Siswa diminta mengamati gambar pakaian adat, kemudian memilih daerah asal yang sesuai dari beberapa pilihan jawaban. Setelah menjawab, siswa akan mendapatkan umpan balik melalui ikon atau emoji yang menunjukkan jawaban benar maupun salah.



Gambar 4. 11 Halaman game edukasi tebak pakaian adat

Pada gambar 4.11 terdapat tampilan yang ceria dan mudah dipahami membuat kegiatan belajar budaya menjadi lebih menyenangkan.

l) Halaman Game Edukasi

Halaman game edukasi ini menampilkan permainan tebak pakaian adat yang dirancang untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia. Siswa diminta mengamati gambar pakaian adat yang ditampilkan pada layar, kemudian menentukan jawaban yang benar. Setelah memilih jawaban, sistem akan memberikan umpan balik berupa halaman "Jawaban Benar" atau "Jawaban Salah" yang dilengkapi ikon panah untuk melanjutkan permainan.



Gambar 4. 12 Halaman game edukasi tebak pakaian adat

Pada gambar 4.12 terdapat tampilan yang penuh warna dengan ilustrasi budaya dan suasana alam membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

3. Pengembangan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat siswa memahami materi dengan mudah. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media game edukasi *tebak pakaian adat* pada materi keragaman budaya untuk kelas IV SDN Bandar Lor 3. Dengan media game edukasi tebak pakaian adat ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memahami materi keragaman budaya.

Media game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dinyatakan layak digunakan apabila media game edukasi *tebak pakaian adat* tersebut memenuhi kriteria valid dan efektif berdasarkan validasi oleh media pembelajaran dan materi, serta memenuhi kriteria kepraktisan dengan menggunakan respon guru dan siswa.

Penelitian pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif data kualitatif untuk

menentukan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan.

a. Uji validasi ahli

Uji validasi pada pengembangan game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya kelas IV SDN Bandar Lor 3 akan dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil validasi berikut.

1) Validasi ahli materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang disajikan di media game edukasi tebak pakaian adat. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi IPS yaitu Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 5 Mei 2026. Hasil angket validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah.

Tabel 4. 1 Hasil validasi materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
		Materi mencakup konsep keragaman budaya secara utuh dan tepat				✓	
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					✓
2	Ketepatan Konsep	Tidak terdapat kesalahan konsep IPAS dalam materi keragaman budaya					✓
		Contoh dan latihan soal disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV					✓
		Konsep keragaman budaya tersampaikan dengan tepat				✓	
		Aktivitas game mencerminkan penerapan tebak pakaian adat					✓
3	Kejelasan Instruksi	Petunjuk game mudah dipahami siswa					✓

		Bahasa sesuai dengan dan karakteristik daya tangkap siswa SD					✓
		Penerapan instruksi sesuai dengan urutan logis game					✓
Jumlah			48				
Skor Maksimal			50				
Persentase Skor			96%				

Pada penilaian validasi materi keragaman budaya terdapat aspek materi dengan 10 indikator. Berdasarkan tabel 4.1 skor hasil validasi materi keragaman budaya mendapatkan skor sangat baik sebanyak 8 dan skor baik sebanyak 2. Dengan demikian validasi materi hak dan kewajiban mendapatkan total skor 48 dengan skor maksimal 50.

Hasil validasi materi keragaman budaya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

$$Vah = \frac{48}{50} \times 100$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, materi pada Game Edukasi Tebak Pakaian Adat memperoleh persentase skor sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Dengan demikian, materi pada media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat untuk materi keragaman budaya dinyatakan sangat valid serta layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Validasi ahli media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan game edukasi tebak pakaian adat materi keragaman budaya yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Guruh Sukma Hanggara, S.Pd, M. Yang dilakukan pada tanggal 5 Mei 2026. Hasil angket validasi media dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah.

Tabel 4. 2 Hasil validasi media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Visual	Desain game edukasi tebak pakaian adat menarik dan sesuai				✓	
		Navigasi antar halaman mudah diakses dan dipahami siswa					✓
2	Kualitas Fisik Media	Media dapat dijalankan dengan baik di perangkat (Laptop).					✓
		Media game edukasi menggunakan Powerpoint/Canva mudah diakses dan tidak memerlukan spesifikasi tinggi.					✓
3	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna)				✓	
		Tampilan media pembelajaran disusun secara rapi				✓	
		Kombinasi warna pada media terlihat jelas dan menarik.					✓
4	Interaktif	Media Game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa					✓
5	Game	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Tampilan game menarik dan mudah dimainkan					✓
		Game meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa				✓	

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Instruksi permainan jelas dan mudah dipahami				✓	
Jumlah			55				
Skor Maksimal			60				
Persentase			91,6%				

Berdasarkan tabel 4.2 skor hasil validasi media game edukasi tebak pakaian adat dapat dihitung dengan rumus berikut.

Rumus:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

$$Vah = \frac{55}{60} \times 100$$

$$= 91,6\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat memperoleh persentase skor sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Dengan demikian, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat pada materi keragaman budaya dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas IV.

B. Data Uji Coba

1. Angket kepraktisan

a) Angket kepraktisan (respon guru) uji coba terbatas

Pada uji kepraktisan ini dilakukan dengan menggunakan angket respon guru yang di isi oleh guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 yaitu Ibu Pipit Wardiningrum, S.Pd. Dari uji kepraktisan tersebut maka akan

diketahui game edukasi tebak pakaian adat yang dikembangkan oleh peneliti sudah dapat diterapkan pada siswa. Adapun hasil data dari angket kepraktisan respon guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil angket guru uji coba terbatas

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai untuk siswa SD				✓	
		Desain dan warna pakian adat menarik bagi siswa.				✓	
		Fitur media (game) berfungsi dengan baik				✓	
		Petunjuk penggunaan tertulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
2	Materi	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					✓
		Materi pakaian adat (nama, asal daerah, ciri khas) disajikan secara tepat dan akurat.					✓
		Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					✓
3	Penggunaan	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
		Media membantu guru dalam menyampaikan materi					✓
		Media meningkatkan minat belajar siswa					✓
Total Skor			46				
Skor Maksimal			50				
Persentase			92%				

Berdasarkan data angket kepraktisan guru pada uji coba terbatas yang telah disajikan pada tabel 4.3, penilaian kepraktisan oleh guru

mencakup 3 aspek, yaitu aspek tampilan media, materi, penggunaan. Dari 10 indikator yang dinilai, diperoleh total skor sebesar 46 dan total skor maksimal sebesar 50. Berdasarkan data kepraktisan tersebut, selanjutnya menentukan persentase skor dengan rumus sebagai berikut.

Rumus :

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Keterangan :

P = Nilai aspek kepraktisan

F = Skor perolehan

N = Skor maksimal

Hasil angket respon guru pada tahap uji coba terbatas yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 mendapatkan hasil persentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Akbar (2022) jika persentase 85,01%-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi. Jadi kesimpulan bahwa media game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya yang dikembangkan sangat praktis digunakan.

b) Angket Respon Siswa

Selain dari uji coba kepraktisan yang dilakukan guru kelas, uji kepraktisan ini juga dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 dengan subjek 8 siswa dari skala terbatas dan siswa skala luas. Adapun hasil data dari angket kepraktisan siswa sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil angket siswa uji coba terbatas

No	Indikator	Jumlah siswa yang memilih Ya
1.	Apakah game edukasi tebak pakaian adat memudahkan kamu dalam memahami?	8
2.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan sesuai materi?	8
3.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan mudah dipahami?	8
4.	Apakah gambar pakian adat pada game edukasi yang digunakan dapat menarik minat belajarmu?	6
5.	Apakah petunjuk pada penggunaan pada game edukasi tebak pakian adat terlihat dengan jelas?	8
6.	Apakah media game edukasi dapat dikatakan rapi?	8
7.	Apakah pengaturan tata letak game edukasi tebak pakaian adat sudah sesuai?	8
8.	Apakah menggunakan game edukasi game edukasi tebak pakaian adat lebih memahami materi?	8
9.	Apakah soal dan gambar dalam media sesuai dengan pelajaran tentang keragaman budaya?	8
10.	Apakah game edukasi tebak pakian adat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran?	8
Total Skor		79
Skor Maksimal		80
Presentase Skor		97,5%

Rumus :

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

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Keterangan :

P = Nilai aspek kepraktisan

F = Skor perolehan N = Skor maksimal

2. Uji Coba Luas

a) Hasil Angket Respon Guru

Pada uji kepraktisan ini dilakukan dengan menggunakan angket respon guru yang di isi oleh guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 yaitu Ibu Pipit Wardiningrum, S.Pd. Dari uji kepraktisan tersebut maka akan diketahui game edukasi tebak pakaian adat yang dikembangkan oleh peneliti sudah dapat diterapkan pada siswa. Adapun hasil data dari angket kepraktisan respon guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Hasil angket guru uji coba luas

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai untuk siswa SD					✓
		Desain dan warna pakian adat menarik bagi siswa.				✓	
		Fitur media (game) berfungsi dengan baik					✓
		Petunjuk penggunaan tertulis dengan jelas dan mudah dimengerti.					✓
2	Materi	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					✓
		Materi pakaian adat (nama, asal daerah, ciri khas) disajikan secara tepat dan akurat.					✓
		Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					✓
3	Penggunaan	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
		Media membantu guru dalam menyampaikan materi					✓
		Media meningkatkan minat belajar siswa					✓
Total skor			49				

Skor Maksimal	50
Persentase	98%

Berdasarkan data angket kepraktisan guru pada uji coba luas yang telah disajikan pada tabel 4.5, penilaian kepraktisan oleh guru mencakup 3 aspek, yaitu aspek tampilan media, materi, penggunaan. Dari 10 indikator yang dinilai, diperoleh total skor sebesar 49 dan total skor maksimal sebesar 50. Berdasarkan data kepraktisan tersebut, selanjutnya menentukan persentase skor dengan rumus sebagai berikut.

Rumus :

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Keterangan :

P = Nilai aspek kepraktisan

F = Skor perolehan

N = Skor maksimal

Hasil angket respon guru pada tahap uji coba luas yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 mendapatkan hasil persentase sebesar 98%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Akbar (2022) jika persentase 85,01%-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi. Jadi kesimpulan bahwa media game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya yang dikembangkan sangat praktis digunakan.

b) Hasil Angket Respon Siswa

Uji kepraktisan pada skala coba luas dengan jumlah siswa yaitu 20 siswa SDN Bandar Lor 3. Angket ini bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan media dalam skala yang lebih luas guna memperkuat temuan pada uji coba terbatas sebelumnya. Adapun hasil angket kepraktisan siswa pada uji coba luas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil angket siswa uji coba luas

No	Indikator	Jumlah siswa yang memilih Ya
1.	Apakah game edukasi tebak pakaian adat memudahkan kamu dalam memahami?	20
2.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan sesuai materi?	20
3.	Apakah gambar pada media game edukasi tebak pakaian adat yang digunakan mudah dipahami?	20
4.	Apakah gambar pakian adat pada game edukasi yang digunakan dapat menarik minat belajarmu?	18
5.	Apakah petunjuk pada penggunaan pada game edukasi tebak pakian adat terlihat dengan jelas?	20
6.	Apakah media game edukasi dapat dikatakan rapi?	19
7.	Apakah pengaturan tata letak game edukasi tebak pakaian adat sudah sesuai?	20
8.	Apakah menggunakan game edukasi game edukasi tebak pakaian adat lebih memahami materi?	20
9.	Apakah soal dan gambar dalam media sesuai dengan pelajaran tentang keragaman budaya?	20
10.	Apakah game edukasi tebak pakian adat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran?	20
Total Skor		197
Skor Maksimal		200
Presentase Skor		98,5%

Berdasarkan data angket kepraktisan siswa pada uji coba luas yang telah disajikan pada Tabel 4.6 dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada 20

siswa, diperoleh total skor sebesar 197 dari skor maksimal 200. sebagian kecil siswa memberikan jawaban "Tidak" pada beberapa pertanyaan, namun secara keseluruhan sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Game Edukasi "Tebak Pakaian Adat" dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data kepraktisan tersebut, selanjutnya menentukan persentase skor dengan rumus sebagai berikut.

Rumus :

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

$$P = \frac{197}{200} \times 100\%$$

$$P = 98,5\%$$

Keterangan :

P = Nilai aspek kepraktisan

F = Skor perolehan

N = Skor maksimal

c) Refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat pada materi keragaman budaya menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 98,5%, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%. Capaian tersebut menunjukan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara optimal serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya pada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat direfleksikan bahwa game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dapat digunakan sebagai media pendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Uji Coba Keefektifan

Pengujian keefektifan dilakukan melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa setelah menggunakan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat. Penilaian terhadap hasil soal evaluasi. Tes dianggap tuntas apabila siswa memperoleh nilai minimal 80.

a. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 dengan jumlah 8 siswa. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dilakukan pada tanggal 12 Mei 2026, media game edukasi tebak pakaian adat dikatakan efektif apabila evaluasi lebih baik dari pada kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal sebesar (KKTP) 80. Berikut hasil evaluasi pada uji coba terbatas. Hasil dari pelaksanaan uji coba terbatas adalah untuk mengetahui kemampuan siswa.

Tabel 4. 7 Hasil soal evaluasi uji coba terbatas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Z E T W	80	100	Tuntas
2.	M G M G	80	85	Tuntas
3.	K A P A P	80	90	Tuntas
4.	A S	80	90	Tuntas
5.	R N R	80	90	Tuntas
6.	A M U	80	90	Tuntas
7.	A P M S	80	90	Tuntas
8.	R H	80	85	Tuntas
Skor yang di peroleh			720	

Skor maksimal	800
Rata-rata	90%
Kriteria	Sangat efektif

Berdasarkan data pada Tabel 4.7, diketahui bahwa seluruh siswa yang mengikuti uji coba terbatas, yaitu sebanyak 8 orang, telah mencapai (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Total skor yang diperoleh siswa mencapai 720 dari skor maksimum 800. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Selanjutnya, nilai rata-rata siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$validitas\ audience = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

$$P = \frac{720}{800} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata siswa pada tahap uji coba terbatas sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa berada pada kategori yang sangat baik. Selanjutnya, untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa mendapat} \geq 80}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{8} \times 100$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil uji coba terbatas oleh 8 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 mendapatkan skor 100% yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, game edukasi tebak pakaian adat

materi keragaman budaya untuk kelas IV SDN Bandar Lor 3 dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

b. Desain model hasil uji coba terbatas

Uji coba terbatas pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Bandar Lor 3 dengan melakukan tatap muka di sekolah dengan jumlah 8 siswa. Uji coba terbatas dengan 8 siswa ini sesuai dengan ketentuan perizinan yang diterapkan oleh pihak sekolah. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan pembelajaran menggunakan game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya, setelah pembelajaran dilakukan siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah 20 soal yang sudah diberikan. Sehingga dari hasil tersebut akan dianalisis keefektifannya.

c. Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan pada 20 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Dalam penelitian ini, uji coba luas game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dilakukan pada tanggal 19 Mei 2026. Game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik dari pada ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal sebesar 80. Berikut hasil evaluasi pada uji coba luas.

Tabel 4. 8 Hasil soal evaluasi uji coba luas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Z O N	80	100	Lulus
2	M S	80	75	Tidak Tuntas
3.	R S B	80	85	Tuntas
4.	N L R	80	95	Tuntas
5.	A J W	80	90	Tuntas
6.	R A	80	100	Tuntas
7.	E A Z S	80	95	Tuntas
8.	N J S S	80	70	Tidak Tuntas
9.	A K S W	80	85	Tuntas
10.	R T N	80	80	Tuntas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
11.	A S F S	80	85	Tuntas
12.	A R S	80	90	Tuntas
13.	W W J	80	85	Tuntas
14.	N A A	80	85	Tuntas
15.	R A A	80	90	Tuntas
16.	K N Z	80	85	Tuntas
17.	A H A T	80	90	Tuntas
18.	W S	80	95	Tuntas
19.	S A S	80	90	Tuntas
20.	M N A H	80	90	Tuntas
Skor yang diperoleh			1.760	
Skor maksimal			2.000	
Rata-rata			88%	
Kriteria			Sangat efektif	

Berdasarkan data pada Tabel 4.8, diketahui bahwa dari 20 siswa yang mengikuti uji coba skala luas, sebanyak 18 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80, sedangkan 2 siswa lainnya belum mencapai kriteria tersebut. Total skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 1.760 dari skor maksimum 2.000. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Selanjutnya, nilai rata-rata siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas audience} &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \\
 &= \frac{1.760}{2.000} \times 100 \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata siswa pada tahap uji coba skala luas sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa berada pada kategori baik dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Selanjutnya, untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa mendapat} \geq 80}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{20} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 20 siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90%. Capaian ini menunjukkan bahwa media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya secara optimal. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat pada materi keragaman budaya menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 88%, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berhasil mencapai kriteria pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

C. Analisis Data

1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan

Berikut ini hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan game edukasi *tebak pakaian adat* pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

a) Kevalidan

Kevalidan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat yang dikembangkan memperoleh hasil validasi materi persentase skor 96% sedangkan ahli media memperoleh persentase skor 91,6% setelah mengetahui skor persentase dari ahli media dan ahli materi kemudian menentukan validitas dengan cara menjumlahkan hasil dari ahli materi dan ahli media kemudian dibagi 2 dikali 100%. Sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 93,8% berdasarkan hasil tersebut media Game Edukasi tebak pakaian adat menurut Akbar, (2022) 85,01%-100,00% dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Game Edukasi Tebak Pakaian Adat mampu membantu peserta didik dikarenakan teknik penyajian materi yang baik, materi yang berisi gambar yang relevan yang mempermudah peserta didik dalam mendalami materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Game Edukasi Tebak Pakaian Adat memperoleh kategori sangat valid. Tingginya tingkat kevalidan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, serta materi keragaman budaya yang diajarkan. Selain itu, penyajian materi yang didukung oleh gambar pakaian adat, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta tampilan media yang menarik mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya.

b) Kepraktisan

Kepraktisan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat diperoleh melalui analisis angket respons guru dan siswa yang diberikan pada tahap uji coba terbatas maupun uji coba skala luas. Hasil penilaian dari guru menunjukkan persentase sebesar 92% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba skala luas, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 97,5% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 98,5% pada uji coba skala luas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta dapat diterima dengan baik oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Astuti (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Tingginya persentase respons positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa Game Edukasi Tebak Pakaian Adat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya. Selain itu, pengembangan media ini juga relevan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan interaktif.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Game Edukasi Tebak Pakaian Adat memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Tingginya persentase kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Petunjuk penggunaan yang jelas, tampilan yang menarik, serta tata letak menu yang sederhana memudahkan siswa dalam mengoperasikan media secara mandiri. Selain membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, media yang dikembangkan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media tersebut mampu menarik minat dan perhatian siswa sehingga

proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif, baik bagi guru maupun siswa.

c) Keefektifan

Keefektifan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat ditinjau berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada tahap uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata siswa mencapai 90%, sedangkan pada uji coba skala luas diperoleh nilai rata-rata sebesar 88%. Kedua hasil tersebut telah memenuhi bahkan melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya secara optimal. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Fuadah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari peran media pembelajaran sebagai sarana yang membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya pada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

Hasil pengujian keefektifan menunjukkan bahwa media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran materi keragaman budaya. Keefektifan tersebut terlihat dari capaian hasil belajar siswa yang telah memenuhi bahkan melampaui

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90%. Capaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Selain itu, penggunaan gambar, fitur interaktif, serta soal evaluasi yang dikemas secara menarik mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan efektif sebagai media pendukung pembelajaran keragaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan revisi terhadap Game Edukasi Tebak Pakaian Adat pada materi Keragaman Budaya. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah.

1. Perbaikan Berdasarkan hasil validasi

a) Hasil Validasi Materi

Hasil validasi materi menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, anatara lain :

- 1) Sesuaikan dengan TP berbasis dalam materi belum terdapat asal-usul pakaian adat.

A. Mengidentifikasi keragaman pakaian adat dari berbagai daerah serta menyimpulkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya

Pakaian adat adalah pakaian khas yang berasal dari suatu daerah tertentu dan digunakan pada acara khusus seperti upacara adat, pernikahan, atau perayaan budaya. Pakaian adat mencerminkan identitas, nilai, dan kebudayaan masyarakat setempat:

- 1. Pakaian Adat Jawa (Kebaya dan Beskap)**
Pakaian adat Jawa terdiri dari kebaya untuk perempuan dan beskap untuk laki-laki. Kebaya biasanya dipadukan dengan kain batik, sedangkan beskap dilengkapi dengan blangkon sebagai penutup kepala. Pakaian ini mencerminkan kepribadian masyarakat Jawa yang dikenal halus dan menjunjung tinggi tata krama.
Nilai budaya yang terkandung: Kesopanan dalam berpakaian, Keanggunan dan kelembutan, Menghormati adat dan aturan sosial
- 2. Pakaian Adat Sumatera Barat (Bundo Kanduang)**
Pakaian adat Bundo Kanduang dikenakan oleh perempuan Minangkabau dengan penutup kepala berbentuk tanduk kerbau. Pakaian ini melambangkan peran penting perempuan dalam sistem kekerabatan Minangkabau yang bersifat matrilineal.
Nilai budaya: Kepemimpinan perempuan, Tanggung Jawab, Kebijakan
- 3. Pakaian Adat Kalimantan (Suku Dayak)**
Pakaian adat suku Dayak dibuat dari bahan alami seperti kulit kayu dan dihiasi manik-manik. Hal ini menunjukkan kedekatan masyarakat Dayak dengan alam serta kreativitas dalam berkarya.
Nilai budaya: Cinta lingkungan, Kreativitas seni, Keharmonisan hidup

Gambar 4. 13 Materi sebelum ada TP asal-usul

B. Menceritakan asal-usul dan fungsi pakaian adat dari daerahnya atau daerah lain serta membandingkannya

- 1. Pakaian Adat Bali (Payas Agung)**
Asal-usul : Pakaian adat Bali dipengaruhi oleh budaya Hindu yang telah berkembang sejak zaman kerajaan di Bali. Payas Agung biasanya digunakan oleh bangsawan dan dalam upacara adat besar.
Fungsi Pakaian ini digunakan untuk:
 - Upacara keagamaan (seperti pernikahan dan persembahyangan)
 - Simbol kesucian dan kehormatan
 - Menunjukkan status sosial
- 2. Pakaian Adat NTT (Sumba - Tenun Ikat)**
Asal-usul : Pakaian adat dari Nusa Tenggara Timur, khususnya Sumba, berasal dari tradisi menenun yang diwariskan secara turun-temurun. Motifnya sering berkaitan dengan kepercayaan leluhur dan alam.
Fungsi :
 - Digunakan dalam upacara adat seperti Pasola
 - Simbol identitas suku
 - Menunjukkan status sosial dan filosofi kehidupan
- 3. Pakaian Adat Jawa (Kebaya dan Beskap)**
Asal-usul : Pakaian adat Jawa berkembang sejak masa kerajaan seperti Mataram. Kebaya dan beskap mencerminkan nilai kesopanan dan kehalusan budaya Jawa.
Fungsi :
 - Digunakan dalam acara resmi (pernikahan, upacara adat)
 - Melambangkan kesederhanaan dan keanggunan
 - Identitas budaya masyarakat Jawa

Gambar 4. 14 Materi sesudah ada TP asal usul

Berdasarkan masukan dari validator ahli materi terdapat poin yang perlu diperbaiki, poin tersebut berkaitan dengan Tujuan Pembelajaran yang belum terdapat asal-usul pakaian adat. Tampilan awal yang perlu diperbaiki dapat dilihat pada gambar 4.13 dan gambar 4.14. adalah hasil perbaikan berdasarkan masukan dari ahli materi.

b) Hasil Validasi Media

Hasil validasi media menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, antara lain :

- 1) Disarankan Ikon-ikon dan tombol di serasikan



Gambar 4. 15 Tampilan Menu Awal



Gambar 4. 16 Tampilan menu sesudah revisi

Berdasarkan hasil validasi, tampilan menu pada media pembelajaran perlu direvisi dengan menyerasikan ikon dan tombol yang digunakan. Pada tampilan sebelum revisi, terdapat perbedaan jenis ikon pada beberapa menu sehingga tampilan terlihat kurang konsisten. Setelah dilakukan revisi, ikon-ikon pada setiap menu disesuaikan dan dibuat lebih seragam dengan desain tombol yang digunakan. Perbaikan ini membuat tampilan media menjadi lebih rapi, menarik, dan harmonis, sehingga memudahkan siswa dalam mengenali menu serta meningkatkan kenyamanan saat menggunakan media pembelajaran.

- 2) Jumlah pilihan jawaban harus konsisten 3 atau 4 opsi



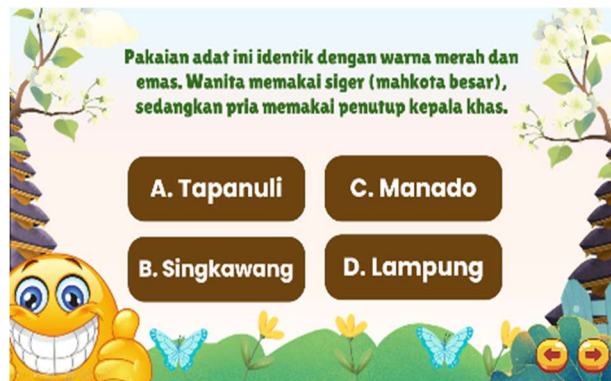
Gambar 4. 17 Tampilan awal Game



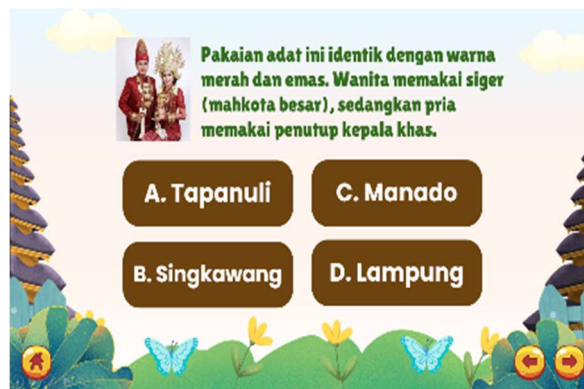
Gambar 4. 18 Tampilan Game sesudah revisi

Berdasarkan hasil validasi, pada tampilan sebelum revisi jumlah pilihan jawaban yang ditampilkan pada setiap soal belum konsisten karena terdapat perbedaan jumlah opsi jawaban. Kondisi ini berpotensi membuat siswa bingung dan mengurangi kenyamanan saat mengerjakan soal. Setelah dilakukan revisi, jumlah pilihan jawaban diseragamkan pada setiap soal sehingga tampilannya menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Perbaikan ini dilakukan agar peserta didik dapat lebih fokus pada isi soal, memudahkan proses pengerjaan, serta meningkatkan kejelasan dan konsistensi media pembelajaran.

- 3) Kaji kembali 2 soal cerita, kemungkinan bisa multi tafsir untuk anak SD. Solusi bisa ditambahkan gambar.



Gambar 4. 19 Tampilan awal game



Gambar 4. 20 Tampilan Game sesudah revisi

Berdasarkan hasil validasi, beberapa soal cerita pada media pembelajaran berpotensi menimbulkan multitafsir karena hanya disajikan dalam bentuk teks. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan menambahkan gambar yang sesuai dengan isi soal. Setelah dilakukan revisi, penambahan gambar membantu siswa memahami informasi yang disampaikan dengan lebih jelas, mengurangi kemungkinan kesalahan penafsiran, serta memudahkan mereka dalam menentukan jawaban yang tepat. Selain itu, tampilan soal menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui visual.

E. Kajian Produk Akhir

Berikut hasil akhir kajian produk game edukasi tebak pakaian adat pada mata pelajaran IPAS Keragaman budaya:

a) Tampilan Halaman Awal

Halaman pembuka dikembangkan sebagai tampilan awal yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum mengenai game edukasi yang akan digunakan. Pada halaman ini terdapat judul "Game Edukasi Tebak Pakaian Adat", tombol Start untuk memulai permainan, serta ilustrasi tokoh yang mengenakan pakaian adat. Selain itu, ditampilkan pula gambar rumah adat dan elemen pendukung lainnya yang sesuai dengan tema pembelajaran.



Gambar 4. 21 Tampilan Produk Akhir Halaman Pembuka

Pengembangan halaman pembuka mengacu pada pendapat (Febrianti, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, halaman ini dirancang menggunakan warna yang cerah, gambar yang menarik, dan tata letak yang sederhana agar dapat menumbuhkan minat peserta didik sejak awal menggunakan media. Dengan demikian, halaman pembuka tidak hanya berfungsi sebagai pengantar permainan, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

b) Tampilan Halaman Menu

Halaman menu dikembangkan sebagai pusat navigasi yang memudahkan peserta didik dalam mengakses seluruh materi dan fitur yang tersedia pada game edukasi. Pada halaman ini terdapat beberapa menu, yaitu Petunjuk Penggunaan, CP dan TP, Pengertian Pakaian Adat, Contoh Pakaian Adat di Indonesia, Nilai-Nilai Budaya dalam Pakaian Adat, Fungsi Pakaian Adat, Upaya Pelestarian, Perbandingan Pakaian Adat, dan Game. Setiap menu dirancang dalam bentuk tombol yang dapat dipilih sesuai kebutuhan peserta didik.



Gambar 4. 22 Tampilan Produk Akhir Menu

Pengembangan halaman menu mengacu pada pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, halaman menu dibuat dengan tampilan yang sederhana, penggunaan warna yang menarik, serta tata letak yang terorganisir agar memudahkan peserta didik dalam memilih materi yang ingin dipelajari. Dengan adanya halaman menu ini, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah, terarah, dan sistematis.

c) Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman Petunjuk Penggunaan dikembangkan untuk memberikan panduan kepada peserta didik mengenai fungsi tombol dan cara mengoperasikan game edukasi secara mudah dan sistematis. Pada halaman ini terdapat tiga tombol utama yang disertai dengan keterangan, yaitu tombol Halaman Utama untuk kembali ke menu utama, tombol Slide Sebelumnya untuk berpindah ke halaman sebelumnya, dan tombol Slide Berikutnya untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Selain itu, pada bagian bawah halaman juga tersedia tombol navigasi berupa ikon rumah serta panah kiri dan panah kanan yang memudahkan peserta didik dalam berpindah antarhalaman selama menggunakan media pembelajaran.



Gambar 4. 23 Tampilan Produk Akhir Petunjuk Penggunaan

Desain halaman dibuat dengan mengusung tema budaya Indonesia melalui ilustrasi tokoh yang mengenakan pakaian adat, rumah adat, serta latar bernuansa alam dengan dominasi warna hijau yang memberikan kesan menarik dan ramah bagi peserta didik. Pengembangan halaman ini mengacu pada pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan ikon yang sederhana, tata letak yang terorganisir, dan penyajian petunjuk yang jelas diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami fungsi setiap tombol sehingga dapat menggunakan game edukasi secara mandiri, efektif, dan terarah.

d) Tampilan Halaman Materi

Halaman Materi Pengertian Pakaian Adat dikembangkan untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik mengenai makna dan fungsi pakaian adat sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Pada halaman ini disajikan materi yang menjelaskan bahwa pakaian adat merupakan pakaian khas suatu daerah yang mencerminkan budaya, adat istiadat, dan identitas masyarakat setempat. Selain itu, dijelaskan pula bahwa pakaian adat umumnya digunakan dalam berbagai kegiatan penting, seperti upacara adat, pernikahan, dan perayaan budaya.



Gambar 4. 24 Tampilan Produk Akhir Materi

Pengembangan halaman materi ini mengacu pada pendapat (Zahwa & Syafi'i, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan informasi secara jelas dan menarik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Tampilan halaman dirancang dengan variasi budaya Indonesia yang ditampilkan melalui ilustrasi rumah adat, tokoh yang mengenakan pakaian tradisional, serta berbagai elemen dekoratif bernuansa alam seperti pepohonan, bunga, dan kupu-kupu. Penggunaan ilustrasi dan kombinasi warna yang menarik bertujuan untuk meningkatkan minat belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, tata letak yang rapi dengan penempatan teks dan gambar yang seimbang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam membaca, memahami, dan mengingat

materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis game edukasi.

e) Tampilan Halaman Game

Halaman game edukasi pilihan ganda dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pakaian adat Indonesia. Pada halaman ini, peserta didik diberikan pertanyaan yang disertai gambar pakaian adat dan empat pilihan jawaban. Peserta didik diminta memilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Bentuk soal pilihan ganda dipilih karena dapat membantu peserta didik melatih kemampuan berpikir, mengingat informasi, serta mengidentifikasi karakteristik pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.



Gambar 4. 25 Tampilan Produk Akhir Game

Pengembangan halaman game edukasi ini mengacu pada pendapat (Ali et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, halaman dirancang dengan tampilan yang menarik, penggunaan gambar yang relevan, serta tombol pilihan jawaban yang mudah digunakan. Melalui game edukasi berbentuk pilihan ganda ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pakaian adat Indonesia.

f) Tampilan Halaman Game

Halaman Game dikembangkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang interaktif untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi pakaian adat Indonesia. Pada halaman ini, peserta didik diberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pakaian adat dari berbagai daerah. Setiap pertanyaan dilengkapi dengan dua pilihan jawaban, yaitu Benar dan Salah. Peserta didik harus memilih jawaban yang sesuai berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.



Gambar 4. 26 Tampilan Akhir Produk Game

Pengembangan halaman game mengacu pada pendapat (Ali et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, permainan dirancang dengan tampilan yang menarik, penggunaan ilustrasi pakaian adat yang berwarna, serta mekanisme umpan balik yang memberikan informasi apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka secara mandiri sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan adanya halaman game, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih, mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang keberagaman pakaian adat di Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat untuk materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Media game edukasi tebak pakaian adat pada materi keragaman budaya dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator. Perolehan hasil validasi media sebesar 91,6% perolehan hasil validasi materi sebesar 96% dari hasil tersebut jika dihitungkan rata-rata maka hasil persentase memperoleh 95,4 yang artinya media game edukasi tebak pakaian adat materi keragaman budaya sangat valid untuk digunakan.
2. Game edukasi tebak pakaian adat dinyatakan sangat praktis. Tahap ini dapat dilihat dari perolehan angket respon guru dan respon siswa. Pada hasil angket respon guru skala luas terhadap media game edukasi tebak pakaian adat memperoleh persentase sebesar 98%. Sedangkan hasil angket respon siswa uji luas terhadap media game edukasi tebak pakaian adat memperoleh persentase 98,5% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Berdasarkan pada hasil tersebut, maka pengembangan media game edukasi tebak pakaian adat materi keragaman budaya dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Game edukasi tebak pakaian adat dinyatakan sangat efektif. Efektifitas ini dapat dilihat dari perolehan tes siswa. Pada uji coba luas memperoleh ketuntasan belajar rata-rata sebesar 88%. Dengan demikian, game edukasi tebak pakaian adat terbukti efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitaan dan pengembangan yang telah disampaikan di atas, berikut adalah saran yang dapat peneliti sampaikan

1. Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya untuk dijadikan referensi dalam mengembangkan media, khususnya game edukasi tebak pakaian adat yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Siswa

Diharapkan media pembelajaran ini akan lebih mempermudah siswa dalam mengembangkan media game edukasi "tebak pakaian adat dan dapat dijadikan alternatif oleh siswa secara mandiri.

3. Guru

Diharapkan media pembelajaran ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Diharapkan guru dapat lebih interaktif dan inovatif lagi dalam melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran supaya siswa dapat antusias dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

4. Sekolah

Diharapkan sekolah dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan dukungan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

