

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI "TEBAK PAKAIAN
ADAT" UNTUK MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SDN BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh

MARIA OKTAVIANA SOARES BUI BISI

2214060013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

MARIA OKTAVIANA SOARES BUI BISI

NPM: 2214060013

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI "TEBAK PAKAIAN
ADAT" UNTUK MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SDN BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 19 Juni 2026

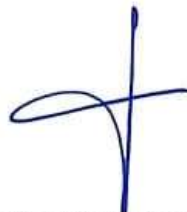
Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0713118901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MARIA OKTAVIANA SOARES BUI BISI

NPM. 2214060013

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI 'TEBAK PAKAIAN ADAT'
UNTUK MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SDN
BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

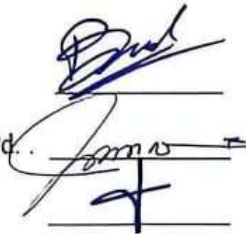
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. .
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd. .
3. Penguji II : Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M. Pd.

NIP. 19690824 1994 03 1001



MOTTO

"Walaupun terlahir bukan dari kedua orang tua yang mempunyai gelar sarjana, Puji Tuhan saya bisa menjadi sarjana"

~Penulis~

"Perang telah usai, aku bisa pulang Kubaringkan panah dan berteriak MENANG"

~Nadin Amizah~

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Maria Oktaviana Soares Bui Bisi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kletek Rainain, 7 Oktober 2003
NPM : 2214060013
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juni 2026

Yang menyatakan

Maria Oktaviana Soares Bui Bisi
NPM. 2214060013



PRAKATA

Puji Syukur Kami Panjatkan Kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya tugas penyusun skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang telah memberikan pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan universitas.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam mengembangkan potensi mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bimbingan dan perhatian dalam pengembangan skripsi ini.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I, Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

RINGKASAN

Maria Oktaviana Soares Bui Bisi: Pengembangan Media Game Edukasi “Tebak Pakaian Adat” untuk Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi, Pakaian Adat, Keragaman Budaya

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran materi keragaman budaya yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kesulitan memahami berbagai pakaian adat Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media game edukasi “Tebak Pakaian Adat” yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, tes hasil belajar (*posttest*), serta pedoman dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator dan responden. Angket respon guru dan siswa serta hasil *posttest* guna menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 91,6%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Pada uji coba terbatas, respon guru memperoleh 92% dan respons siswa 97,5%. Pada uji coba luas, respon guru mencapai 98% dan respon siswa 98,5%, sehingga media termasuk sangat praktis. Hasil evaluasi uji coba luas memperoleh nilai rata-rata 88 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90%. Dengan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game Edukasi “Tebak Pakaian Adat” untuk Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Bandar Lor 3 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis persembahkan dengan penuh rasa bangga dan cinta yang tulus kepada orang-orang terkasih yang telah mendukung Penulis dengan caranya masing-masing :

1. Bapak tercinta, Alm. Oktovianus Bisi, yang telah lebih dahulu berpulang ke hadirat Tuhan sebelum sempat menyaksikan keberhasilan ini. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan nilai-nilai kehidupan yang telah Ayah tanamkan. Semoga Tuhan menganugerahkan tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Kepada Ibunda tercinta Agustina Hoar dan Ayah kedua Ignasius Atan Manuk, terima kasih atas cinta, doa, pengorbanan, perhatian, serta dukungan, terutama dalam membiayai pendidikan penulis hingga mampu menyelesaikan studi ini. Semoga Tuhan senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan berkat atas setiap kebaikan yang telah diberikan.
3. Kepada Nenek tercinta, Alm. Wihelmina Luruk, terima kasih atas kasih sayang, doa, dan nasihat yang akan selalu menjadi kenangan indah serta sumber kekuatan dalam setiap langkah kehidupan penulis.
4. Terima kasih kepada kakak, adik dan seluruh keluarga besar tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan motivasi sehingga penulis mampu melewati setiap proses hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan pelajaran berharga, baik dalam ranah akademik maupun kehidupan sehari-hari.
6. Teman-teman seperjuangan program studi PGSD angkatan 2022 , yang menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta saling menyemangati selama menjalani masa perkuliahan hingga tahap akhir ini.

7. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat saya tumbuh, belajar, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Terakhir, Terima kasih untuk diri saya sendiri yang telah bekerja keras berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri

Semoga dedikasi ini dapat menjadi penghormatan atas semua dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	vii
PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
DAFTAR PUSTAKA	9

BAB I

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.

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 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. 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.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa 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, 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. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran, misalnya melalui penerapan metode yang lebih variatif dan penggunaan media interaktif, agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka dapat meningkat sesuai. Diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih berada dibawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa (33,3%) yang mencapai atau melampaui nilai KKTP, sementara sisanya sebanyak 18 siswa (66,7%) memperoleh nilai dibawah KKTP, dengan rata-rata keseluruhan kelas 67,3.

Melihat adanya permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar. Ali et al., (2025) menyatakan bahwa media memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Sementara itu, menurut Nurrita, (2018), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana yang 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 dari sumber belajar kepada peserta didik melalui penyajian yang sistematis dan 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 edukasi dalam pembelajaran memberikan berbagai kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Zahroh et al., (2025), media interaktif seperti game edukasi 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 edukasi 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 game edukasi yang mengintegrasikan budaya lokal tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya daerah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif serta mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal. Selanjutnya, Penelitian oleh Fuadah, (2023) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi *Marbel Budaya Nusantara* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Selanjutnya penelitian oleh M. M. Putri, (2022) juga menemukan bahwa game edukasi *Tanara* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya Nusantara. Penelitian lain oleh Khasanah, (2023) menyatakan bahwa penerapan game edukasi dapat meningkatkan keterampilan menulis dan minat belajar siswa, terutama pada materi kearifan local. Penelitian lain oleh Damarjati & Miatun, (2021) menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Android memperoleh respons

positif dari siswa karena mudah digunakan, menarik, dan memenuhi aspek kepraktisan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan media game edukatif pada materi keragaman budaya merupakan langkah yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

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 IPAS 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 urian 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (2025). Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif terhadap Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 11(2), 328–338.
- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al Aluf, W. (2024). Analisis kebutuhan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian karakteristik, kurikulum, capaian dan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 436–454.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen: Analysis of Validation and Practicality of Fraction Board Learning Media Development for Grade 2 Elementary School Students in Semen District. *Efektor*, 10(2), 274–284.
- Anggelina, S. E. (2025). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD SWASTA PERTIWI I KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.
- Aprilia, P. D., Ivaniarahma, I., Yulsi, Y., Fitriani, D. A., Afifah, D., Maghfirah, F., & Wahyuningsih, T. (2025). Strategi pendidik dalam menumbuhkan sikap toleransi di taman kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 636–646.
- Astuti, I. P., Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun

- Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192-3204.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi pemanfaatan virtual reality sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12, 211–226.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Faizah, W. N., Setyowati, Y., Agustina, S., & Yulia, N. M. (2026). Strategi Guru dalam Menanamkan Jati Diri Budaya di Era Globalisasi Digital. *INOMATEC: Jurnal Inovasi Dan Kajian Multidisipliner Kontemporer*, 1(03).
- Fatimah, F., & Sari, Y. I. (2025). Merekonstruksi Pembelajaran Ips: Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, Dan Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 150–162.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239-251.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238.
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 318–325.
- Harisanty, D., Anugrah, E. P., Kurniasari, Y., Stridaniswari, A. N., & Fatchurahman, B. (2025). *Mengasah Keterampilan Literasi Informasi dengan Permainan Edukasi*. Airlangga University Press.

- Hude, M. M., Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770.
- Istikomah, E., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Nurlaelah, E. (2024). *Masa depan pembelajaran di abad 21: keterampilan berpikir kreatif dan matematis di tengah maraknya artificial intelligence (AI)*. Global-RCI.
- Karwati, E. (2016). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1).
- Khairiyah, N., Rahmi, A. F., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 225–236.
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806.
- Lestari, W. R. J. (2018). Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Kuantitatif dilakukan di SD Negeri Mayak 1 Kecamatan Cibeber). *FKIP UNPAS*.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal ilmiah profesi guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 370–377.
- Mahmudah, M. (2016). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 116–129.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku.
- Mastura Yulianti, Raras Setyo Retno, N. K. (2023). (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS MATERI*

- MENGUBAH BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN 02 PANDEAN Mastura Yulianti Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Raras Setyo Retno Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indones. 7(3), 1432–1444. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>*
- Menarianti, I., Rohmawati, I., Sudargo, S.(2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara â€ œTanaraâ€ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthahharah, I., Juhari, A., Bungatang, B., Habibah, S. H. S., & Asmayani, A. (2025). Pendampingan Pengisian Kuesioner Penelitian Bagi Guru SDN 30 Panaikang Kabupaten Pangkep. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 118–123.
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49.
- Ningsih, V. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana, T. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72.
- Nurjannah, N., Nawir, M., & Idawati, I. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1474–1485.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.

- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan pengumpulan data dalam meningkatkan kualitas data pada penelitian pendidikan. *An Nahdliyyah*, 4(1).
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Putri, M. A., & Damanik, R. (2025). EVALUASI MODEL MANAJEMEN KINERJA GURU BERBASIS KOMPETENSI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Transformasi Pendidikan Berkelanjutan*, 6(3).
- Putri, M. M. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP*. Universitas Jambi.
- Rahmiati, D., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh pembelajaran kearifan lokal di Jawa Barat dalam melestarikan budaya tradisional bagi siswa SD. *FONDATIA*, 9(2), 318–339.
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara â€œTanaraâ€ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi kebudayaan dalam realitas sosial. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 12(1), 16–30.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan

- Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik: Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI, 1*, 499–518.
- Saputra, D., & Putri, S. M. (2025). Kajian Literatur: Dampak Game Edukatif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 5(1), 33–43.
- Setiawan, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Setiawan, R., Handaniah, N. H., Andine, S., Ariyanti, I., Shohibuddin, M. R., Iskandar, A. I., Deannova, M. A. Z., & Apipah, N. (2026). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal Of Community Engagement*, 1(1), 8–14.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang*, 66.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi nilai budaya lokal pada pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998.
- Suningsih, S., & Patras, Y. E. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 528–539.
- Suradi, A. (2018). Pendidikan berbasis multikultural dalam pelestarian kebudayaan lokal nusantara di era globalisasi. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 5(1), 111–130.

- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2014). Pengembangan LMS (learning management system) berbasis web untuk mengukur pemahaman konsep dan karakter siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137.
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192-3204.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Yusabillillah, M. (2022). *Pengembangan Media Petbud (Peta Budaya) Berbasis Aplikasi Pada Siswa Kelas Iv Saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644.