

Pengembangan Media Game Edukasi “Tebak Pakaian Adat” Untuk Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Maria Oktaviana Soares Bui Bisi^{1*}, Bagus Amirul Mukmin², Kukuh Andri Aka³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

* yanibisi47@gmail.com

Submit
5 Juli 2026

Review
10 Juli 2026

Publish
6 September 2026

Abstrak

Penelitian tersebut guna mengembangkan media Game Edukasi *Tebak Pakaian Adat* pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 serta mengetahui tingkat keabsahan, kepraktisan serta keefektifannya. Penelitian memakai teknik *Research and Development* (R&D) melalui desain ADDIE yang mencakup tahapan analisa, Design, Development, penerapan serta Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas pakar materi, pakar media, pengajar kelas IV, serta murid kelas IV SDN Bandar Lor 3. Data dihimpunkan lewat pengamatan, tanya jawab, angket dokumentasi, serta tes hasil belajar. Analisa data dilakukan secara deskriptif kuantitatif serta kualitatif. Temuan penelitian media meraih tingkatan kevalidan media besarnya 91,6% sangat valid. Kevalidan materi sebesar 96% dengan sangat valid, sehingga diperoleh nilai rata-rata kevalidan 95,4%. Kepraktisan media diperlihatkan lewat keusuk respon guru besarnya 98% serta respon siswa besarnya 98,5% yang termasuk kedalam sangat praktis. Keefektifan media diperlihatkan atas ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 88% pada uji coba skala luas. Dengan demikian, media Game Edukasi *Tebak Pakaian Adat* dinyatakan amat valid, amat praktis, serta sangat efektif sampai pantas dipakai jadi alat pengajaran materi keragaman budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi; Keragaman Budaya; Media Pembelajaran; Pakaian Adat; Sekolah Dasar.

Abstract

This study aimed to develop an educational game entitled Guess the Traditional Clothing as a learning medium for the topic of cultural diversity for fourth-grade students at SDN Bandar Lor 3 and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants included material experts, media experts, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students at SDN Bandar Lor 3. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicated that the developed media achieved a validity score of 91.6%, categorized as highly valid. The practicality was demonstrated by positive responses from the teacher (98%) and students (98.5%), indicating that the media was highly practical. Furthermore, the effectiveness of the media was confirmed by an 88% learning mastery rate in the large-scale implementation. Therefore, the Guess the Traditional Clothing educational game is considered highly valid, practical, and effective for supporting the learning of cultural diversity in elementary schools.

Keywords: Educational Game; Cultural Diversity; Learning Media; Traditional Clothing; Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman secara optimal (Moto, 2019). Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik (Mana, 2025). Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar melalui berbagai aktivitas yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ali et al., 2024). Pemanfaatan media interaktif terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Ali et al., 2025). Penyajian materi melalui media yang mengkombinasikan elemen visual teks serta interaksi pula membantu murid memahami dasar secara lebih kontekstual sampai maksud pengajaran bisa terperoleh secara maksimal (Fatimah & Sari, 2025).

Diantara materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah materi keragaman budaya Indonesia. Materi ini berperan penting dalam menanamkan sikap menghargai keberagaman, memperkuat identitas nasional, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak usia sekolah dasar (Suningsih & Patras, 2024). Integrasi tradisi lokal didalam Pendidikan juga bisa membentuk karakter peserta didik agar lebih menghargai lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Rahmiati et al., 2025). Penanaman jati diri budaya sejak dini jadi bagian upaya krusial didalam menjumpai rintangan globalisasi tanpa menghilangkan identitas budaya bangsa (Faizah et al., 2026). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, proses pembelajaran materi keragaman budaya masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya masih sangat terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam mengenali pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan keikutsertaan aktif murid selama proses pengajaran.

Game edukasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar dan bermain sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan (Abdullah & Tussadia, 2025). Penggunaan media berbasis game terbukti dapat menaikkan hasil belajarnya karena murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai tantangan serta umpan balik yang diberikan selama permainan berlangsung (Linayanti et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan game edukatif juga bisa menaikkan motivasi serta minat belajarnya murid pada jenjang sekolah dasar (Saputra & Putri, 2025). Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa game edukasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya. Penelitian Fuadah (2023) menunjukkan bahwa media Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian Khasanah (2023) juga menjelaskan bahwa game edukasi berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya. Pengembangan pembelajaran yang mengangkat budaya lokal juga dapat memperkuat identitas budaya peserta didik sejak usia sekolah dasar (Karwati, 2016).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas game edukasi dalam pembelajaran. Penelitian Fuadah (2023) menunjukkan bahwa media Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian Khasanah (2023) juga menjelaskan bahwa game edukasi berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya. Selain itu, Karwati (2016) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran yang mengangkat budaya lokal dapat memperkuat identitas budaya peserta didik sejak usia sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya mengembangkan game berbasis Android atau membahas keragaman budaya secara umum, sehingga belum secara khusus mengembangkan media game berbasis Microsoft PowerPoint yang berfokus pada materi pakaian adat Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pengukuran hasil belajar tanpa mengembangkan media yang dapat digunakan secara praktis oleh guru menggunakan perangkat yang tersedia di sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diatasi melalui pengembangan media yang sederhana, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat berbasis Microsoft PowerPoint yang dirancang secara khusus untuk materi keragaman budaya pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan materi, gambar pakaian adat, video pembelajaran, permainan interaktif, serta evaluasi dalam satu aplikasi yang dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat atau aplikasi tambahan sehingga lebih mudah diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebagai media pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena menyediakan prosedur yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan. Observasi bertujuan mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media, aktivitas guru, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang digunakan, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, perancangan tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian. Pada tahap *development*, media dikembangkan sesuai rancangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diimplementasikan. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilaksanakan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, satu guru kelas IV, dan 20 peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi menggunakan lembar observasi untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, sedangkan wawancara menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali kebutuhan media pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta soal tes hasil belajar. Angket menggunakan skala Likert 4 poin (4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = kurang baik, dan 1 = tidak baik). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor validasi, respons guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar diubah ke dalam bentuk persentase. Tingkat kevalidan ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan berdasarkan angket respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan ditentukan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

HASIL

Tahap Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 untuk mengetahui kondisi pembelajaran keragaman budaya serta kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan. Temuan pengamatan serta tanyajawab memperlihatkan bahwa pengajaran masih dikuasai atas tehnik ceramah serta pemakaian buku paket. Guru menyatakan bahwa murid condong pasif selama pengajaran berlangsung serta mengalami kesulitan didalam mengenali berbagai pakaian adat Indonesia. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya masih berupa buku paket, gambar sederhana, dan penjelasan secara lisan. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi belum pernah diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dan mudah merasa bosan

ketika mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif. Keterbatasan media yang digunakan menyebabkan penyampaian materi keragaman budaya kurang menarik sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Siswa sering kali tertukar dalam mengenali nama daerah asal pakaian adat dan karakteristik pakaian tersebut. Kesulitan tersebut disebabkan oleh terbatasnya media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa menyatakan perlunya alat pengajaran yang lebih memukau, interaktif, serta selaras karakter murid sekolah dasar. Temuan tersebut juga sejalan dengan teori Mayer (2021) tentang *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dibandingkan menggunakan teks atau ceramah saja. Berdasarkan hasil penelitian ini, kebutuhan akan media interaktif menjadi sangat penting karena mampu menjembatani karakteristik peserta didik dengan materi pembelajaran yang bersifat abstrak, yaitu mengenali keragaman pakaian adat Indonesia. Alat yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa memahami materi melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif yang dinilai sesuai adalah penggunaan game edukasi yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh beberapa tema utama yang menjadi dasar pengembangan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebagaimana dituangkan atas table 1.

Table 1. Deskripsi Tema Hasil Analisis Keperluan

No	Tema	Temuan
1	Proses Pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket.
2	Pemakaian Media	Alat pengajaran interaktif belum dipakai secara maksimal.
3	Kesulitan Siswa	Siswa mengalami kesulitan mengenali pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.
4	Motivasi Belajar	Sebagian siswa kurang aktif dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.
5	Kebutuhan Media	Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.
6	Solusi Pengembangan	Game edukasi dipandang sesuai untuk membantu siswa memahami materi keragaman budaya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya secara lebih menarik dan interaktif.

Tahap Desain (Design)

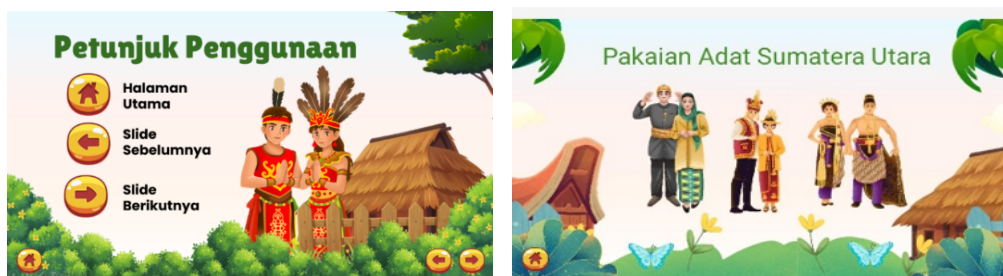
Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Game Edukasi Tebak Pakaian Adat berbasis Microsoft PowerPoint yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dimateri keberagaman budaya untuk murid kelas IV sekolah dasar. Media inilah dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik sehingga menampilkan perpaduan materi, gambar, video, animasi, audio, serta permainan edukatif dalam satu kesatuan media pembelajaran.

Gambar 1 menunjukkan tampilan utama Game Edukasi Tebak Pakaian Adat yang dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint. Media terdiri atas halaman awal dan menu utama yang memuat petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, video pembelajaran, evaluasi, serta permainan tebak pakaian adat. Tampilan dirancang dengan ilustrasi, warna, dan ikon yang menarik serta navigasi yang sederhana agar mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar dan mampu meningkatkan minat belajar pada materi keragaman budaya.



Gambar 1. Tampilan Media Game Edukasi

Gambar 2 menampilkan halaman Petunjuk Penggunaan dan Materi pada media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat. Halaman petunjuk berisi informasi mengenai fungsi tombol navigasi sehingga memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan media secara mandiri. Sementara itu, halaman materi menyajikan informasi mengenai pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia yang dilengkapi dengan ilustrasi visual untuk membantu peserta didik mengenali karakteristik setiap pakaian adat secara lebih mudah dan menarik.



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan dan Materi

Gambar 3 menampilkan fitur Game Edukasi Tebak Pakaian Adat yang berisi soal-soal interaktif untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik diminta memilih jawaban yang benar dari beberapa alternatif yang tersedia berdasarkan deskripsi atau gambar pakaian adat. Fitur permainan ini dirancang dengan tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, dan umpan balik langsung sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman belajar peserta didik dalam mengenal keragaman budaya Indonesia. Media terdiri atas beberapa menu utama, yaitu Petunjuk Pemakaian, Capaian dan maksud Pendidikan, materi, video pengajaran, dan Game Edukasi. Pada bagian materi, peserta didik mempelajari berbagai pakaian adat dari beberapa daerah di Indonesia yang disajikan menggunakan gambar dan penjelasan singkat. Selanjutnya, peserta didik dapat memperkuat pemahamannya melalui video pembelajaran dan permainan tebak pakaian adat yang dirancang secara interaktif menggunakan tombol navigasi, animasi, serta umpan balik terhadap setiap jawaban yang dipilih. Penyajian tersebut diharapkan bisa menaikkan keikutsertaan murid, mewujudkan keadaan belajar yang menyenangkan serta membantu murid memahaminya materi keragaman budaya secara lebih beari. Desain alat juga dibuat sederhana, berwarna, dan mudah dioperasikan sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 3. Tampilan Game Media Edukasi

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk Game Edukasi Tebak Pakaian Adat berbasis Microsoft PowerPoint. Setelah produk selesai

dikembangkan, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas media, dan interaktivitas. Hasil validasi memperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat valid. Validator menyatakan media memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan, serta memberikan saran perbaikan berupa penyempurnaan tata letak tombol navigasi dan ukuran teks.

Table 2. Hasil Validasi pakar Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tampilan Media	Sangat Baik	
Kemudahan Penggunaan	Sangat Baik	
Kualitas Media	Sangat Baik	
Interaktivitas	Sangat Baik	
Rata-rata	91,6%	Sangat Valid

Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media meraih presentase besarnya 96% melalui kelompok amat valid. Validator menyatakan bahwasanya materi yang dituangkan sudah selaras melalui maksud pengajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, serta mampu mendukung pencapaian kompetensi pada materi keragaman budaya.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	Sangat Baik	
Ketepatan Materi	Sangat Baik	
Penyajian Materi	Sangat Baik	
Kebahasaan	Sangat Baik	
Rata-rata	96%	Sangat Valid

Hasil validasi yang memperoleh kategori sangat valid menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa tahap *development* dalam model ADDIE bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang telah melalui proses validasi dan revisi sehingga memenuhi kriteria kualitas sebelum digunakan pada tahap implementasi. Oleh karena itu, masukan dari validator menjadi dasar dalam menyempurnakan media agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas yang melibatkan peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Pada uji coba terbatas, media digunakan untuk memperoleh masukan awal mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta respons guru dan peserta didik. Selanjutnya, media yang telah disempurnakan diimplementasikan pada uji coba luas untuk mengukur tingkat kepraktisan berdasarkan angket respons pengguna serta keefektifan berdasarkan hasil evaluasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, tahap implementasi memberikan gambaran mengenai kelayakan penggunaan media dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil respon guru diuji coba terbatas meraih persentase besarnya 92% melalui

kelompok amat praktis. Pengajar mengutarakan maka alat telah dipakai, menarik serta membantu penyampaian materi pengajaran. Sementara itu, hasil reaksi murid diuji coba terbatas meraih persentase besarnya 97,5% melalui kelompok amat praktis. Murid merasa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Dalam uji coba luas, respons pengajar meningkat menjadi 98%, sedangkan respon siswa mencapai 98,5%. Temuannya memperlihatkan maka alat yang dikembangkannya sangat praktis dipakai didalam pengajaran.

Table 4. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru (Uji Terbatas)	92%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Terbatas)	97,5%	Sangat Praktis
Guru (Uji Luas)	98%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Luas)	98,5%	Sangat Praktis

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, Mayer (2021) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan interaksi dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Pada penelitian ini, unsur permainan edukatif, umpan balik langsung, dan navigasi interaktif membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga memberikan respons yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan.

Efektivitas Media

Efektivitas media diketahui berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh siswa setelah menggunakan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 88, dengan 18 dari 20 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan. Karena ketuntasan klasikal telah melebihi kriteria minimal 80%, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

Tabel 5. Hasil Efektivitas Media

Indikator	Hasil
Rata-rata Nilai Evaluasi	88
Jumlah Siswa Tuntas	18 dari 20 siswa
Ketuntasan Klasikal	90%
Kategori	Sangat Efektif

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya secara lebih baik. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, dan aktivitas interaktif. Selain itu, penggunaan permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa media berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk menilai kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu disempurnakan. Evaluasi didasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi, respons guru dan peserta didik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas, serta hasil evaluasi pembelajaran. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk,

meliputi perbaikan tampilan media, penyesuaian ukuran teks, penyempurnaan tata letak tombol navigasi, dan penyajian materi agar lebih sistematis serta mudah dipahami oleh peserta didik. Proses evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan memungkinkan setiap kekurangan pada media diperbaiki sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas media sehingga memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Temuan ini sejalan dengan Branch (2009) yang menyatakan bahwa tahap *evaluation* dalam model ADDIE merupakan proses sistematis untuk menilai efektivitas produk sekaligus memberikan umpan balik bagi penyempurnaan produk pada setiap tahap pengembangan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai tahap akhir untuk menilai hasil, tetapi juga sebagai proses perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) yang memastikan media benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Game Edukasi Tebak Pakaian Adat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar serta berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 96%. Nilai ini memperlihatkan maka alat sudah melengkapi unsur keselarasan materi, ketepatan isi, penyajian serta kebahasaan sampai layak dipakai jadi alat pengajaran dimateri keragaman budaya. Proses validasi oleh ahli memberikan masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ambaria et al. (2023) yang menyatakan bahwa proses validasi merupakan tahapan penting untuk memastikan media pembelajaran memenuhi aspek kelayakan sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik akan lebih efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Shabrina et al., 2025). Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respons guru dan peserta didik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas yang seluruhnya memperoleh kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah digunakan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta membantu menjelaskan materi secara lebih menarik. Di sisi lain, peserta didik memberikan respons positif karena media menyajikan permainan yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini memperlihatkan maka alat mampu mewujudkan keadaan belajar yang lebih aktif serta menaikkan partisipasi murid selama proses pembelajaran. Temuannya didukung oleh Febrianti (2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Gagasan ini diperkuat atas Purnomo et al. (2025) yang mengutarakan maka media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pengajaran.

Temuan uji efektivitas memperlihatkan maka alat meraih rerata nilai evaluasi besarnya 88 melalui persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%, sehingga telah memenuhi kriteria efektivitas yang ditetapkan. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat bisa membantu murid memahaminya materi keragaman budaya, khususnya pengenalan pakaian adat Indonesia. Penyajian materi dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi yang dipelajari. Hasil penelitian tersebut searah melalui Sabila et al. (2021) yang mengutarakan maka game edukasi bisa menaikkan motivasi, konsentrasi serta hasil belajarnya murid lewat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian Damarjati serta Miatun (2021) juga menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama prosesnya pengajaran. Bahkan, Khairiyah et al. (2025) memaparkan maka penggunaan alat pendidikan yang memadukan unsur visual dan interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berlandaskan temuan keabsahan, kepraktisan serta keefektifan tersebut, media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar. Media tersebut tak Cuma membantu

pengajar mengutarakan materi secara lebih memukau, namun menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Keberadaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Wulandari & Wardhani, 2024). Dengan demikian, media yang dikembangkan berpotensi jadi alternatif alat pengajaran IPAS yang bisa menaikkan mutu pengajaran sekaligus hasil belajar peserta didik (Zahroh et al., 2025).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat berbasis Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri melalui model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 93,8% dengan kategori sangat valid, kepraktisan sebesar 96,5% dengan kategori sangat praktis, serta keefektifan sebesar 90% berdasarkan ketuntasan klasikal dengan kategori sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya. Dengan demikian, pengembangan Game Edukasi Tebak Pakaian Adat membuktikan bahwa integrasi unsur permainan edukatif dalam media pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya menghasilkan produk yang berkualitas, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Media ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran IPAS yang efektif untuk mendukung pelestarian nilai-nilai budaya Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya difokuskan pada materi keragaman budaya, khususnya pengenalan pakaian adat Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, sehingga belum mencakup materi IPAS lainnya. Selain itu, uji coba media dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi yang lebih beragam, melibatkan jumlah dan karakteristik peserta didik yang lebih luas, serta menguji implementasi media pada berbagai jenjang dan satuan pendidikan guna memperoleh bukti efektivitas yang lebih komprehensif.

SARAN

Media Game Edukasi Tebak Pakaian Adat yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, media ini dapat diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengembangkan media dengan cakupan materi IPAS yang lebih luas, menambahkan fitur-fitur interaktif yang lebih variatif, seperti permainan adaptif, umpan balik otomatis, atau sistem penilaian berbasis digital, serta mengimplementasikan media pada jumlah subjek yang lebih besar dan karakteristik sekolah yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga perlu menguji efektivitas media melalui desain eksperimen yang membandingkan kelas yang menggunakan media dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Kepala SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, guru kelas IV, peserta didik kelas IV, serta seluruh validator pakar yang suda memberi izin, dukungan, masukan, serta penilaian selama pelaksanaan penelitian. Penulis pula mengutarakan apresiasi ke dosen pembimbing yang sudah memberi bimbingan selama proses penyusunan penelitian hingga artikel tersebut dapat diselesaikan. Smeoga temuan penelitiannya pula bisa memberi manfaat bagi pertumbuhan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar

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. *Attasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 11(2), 328–338. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i2.393>
- 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. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19428>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- 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. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20920>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- 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). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667–677.
- 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.
- 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. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>
- 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.
- 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*.
- 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.
- Karwati, E. (2016). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- 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.

- Linayanti, H. T., Widiyatmoko, 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.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan Buku.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/iipe.v3i1.16060>
- 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.
- 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.
- 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.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian game edukasi (ular tangga) untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 499–518.
- 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.
- Rahmiati, D., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh pembelajaran kearifan lokal di Jawa Barat dalam melestarikan budaya tradisional bagi siswa SD. **FONDATA**, 9(2), 318–339.
- 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.
- Suningsih, S., & Patras, Y. E. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 528–539.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- 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.