

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “EDUCAPLAY”
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN
TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT**

Pendekatan Penelitian *Research and Development (R&D)*
Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh:

Hasna Fitra Amalia

037121072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

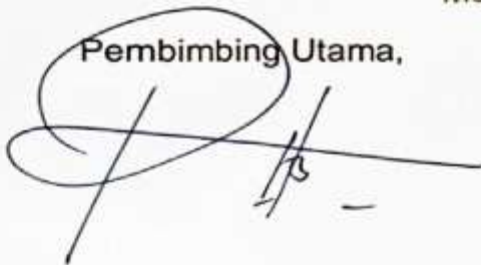
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Siswa Kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor
Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

Hasna Fitra Amalia (037121072)

Menyetujui :

Pembimbing Utama,



Dr. Rita Istiana, S.Si, M.Pd
NIK. 1.1213032623

Pembimbing Pendamping,



Resyi A. Gani, M.Pd
NIK. 1.0212009583

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jumat Tanggal 13 Bulan Juni Tahun 2025

Nama : Hasna Fitra Amalia

NPM : 037121072

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tandatangan
1	Nur Hikmah, M.Pd., Kons.	
2	Resyi A.Gani, M.Pd.	
3	Nurlinda Safitri, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan *Game* Edukasi "Educaplay" Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran dan Tugas di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 27 Mei2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'POS', and 'KORPRI'. Below the signature, the name 'Hasna Fitra Amalia' is printed.

Hasna Fitra Amalia

LEMBAR PELIMPAHAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi "Educaplay" Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat", yaitu:

1. Hasna Fitra Amalia (037121072) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Rita Istiana, S.Si, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pakuan, Selaku Pembimbing Utama Skripsidengan judul di atas.
3. Resyi A. Gani, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 27 Mei 2025

Yang memberikan Pernyataan

Hasna Fitra Amalia	
Dr. Rita Istiana, S.Si, M.Pd.	
Resyi A. Gani, M.Pd.	

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

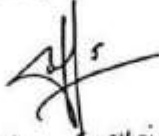
Pada hari ini, Jumat tanggal 13 bulan Juni tahun 2025.

Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

N a m a : Hasna Fitra Amalia
N P M : 037121072
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0116009696

Anggota 1


Nur Hikmah, M.Pd. Kons.
NIK./NIP. 1130718844

Anggota 2


Resyi A. Gani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009583

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Hasna Fitra Amalia. 037121072. Pengembangan *Game* Edukasi "Educaplay" Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menghasilkan produk *game* edukasi "Educaplay" di kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor dengan jumlah 23 peserta didik. Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis, meliputi observasi dan Selanjutnya, *game* edukasi dirancang dan dikembangkan berdasarkan tampilan dan isi yang dibuat, kemudian melewati uji validasi ahli. Tahap selanjutnya, dilakukan dengan uji coba *game* edukasi pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan persentase kelayakan 96% serta persentase respon dari 23 peserta didik setelah menggunakan *game* edukasi "Educaplay" sebesar 89%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi "Educaplay" berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugasku di lingkungan sekolah dan masyarakat pada penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi peserta didik.

Kata kunci : *Educaplay, Game* edukasi, Kearifan lokal, Pengembangan *Research and Development*

ABSTRACT

Hasna Fitra Amalia. 037121072. Development of Educational Game "Educaplay" Based on Local Wisdom on the Material of My Role and Duties in the School and Community Environment. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This research was conducted in the even semester of the 2024/2025 school year. This study produced an educational game product "Educaplay" in class IV SDN Bantarkemang 6 Bogor with a total of 23 students. This study began with the analysis stage, including observation and Next, the educational game was designed and developed based on the appearance and content created, then passed the expert validation test. The next stage was carried out by testing the educational game on students. The results of the study showed that the educational game developed was very feasible for use in classroom learning with a feasibility percentage of 96% and a response percentage from 23 students after using the educational game "Educaplay" of 89%. Based on the results of the study, it can be concluded that the educational game "Educaplay" based on local wisdom on the material of my role and duties in the school environment and society in this study was declared valid and feasible to be used to increase motivation and understanding of student material.

Keywords : *Educaplay, Educational Games, Local wisdom, Research and Development*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan nikmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi “Educaplay” Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar”. Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* pada peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dorongan yang diberikan dari banyak pihak. Dengan kerja keras serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak segala kesulitan dalam penyusunan skripsi ini dapat teratasi. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kesungguhan hati peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan

Guru Sekolah Dasar.

4. Yuli Mulyawati, M.Pd., selaku Asisten Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Dr. Rita Istiana, S.Si, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang sudah membimbing, membantu, mengarahkan, dan menuntun penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Resyi A. Gani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang sudah membimbing, membantu, mengarahkan, dan menuntun penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Rini Sri Indriani, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Wali yang sudah menjadi orang tua kedua di masa perkuliahan ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk masa depan.
9. Sumarnis, S.Pd, M.M., selaku Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor.
10. Siti Patimah, S.Pd., selaku Guru kelas IV B dan Peserta Didik kelas IV B di SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor yang telah membantu dan mengorbankan waktu untuk penulis pada pelaksanaan penelitian.
11. Orang tua tersayang, Bapak Ir. Suryo Widodo Achmad dan Almh. Ibu Dra. Sri Hartini, dan kakakku yang Bernama Husnun Luthfiralda, S.E atas segala dukungan yang diberikan baik dukungan moril maupun materi, terima kasih atas segala do'a yang sudah dipanjatkan untuk

membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah memberikan fasilitas yang terbaik untuk penulis dalam mengejar karirnya. Terima kasih telah menjadi orang tua dan kakak yang hebat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari segala bentuk kekurangan dan kesalahan. Maka Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi semua para pembaca maupun bagi para pengguna pada umumnya.

Bogor, Juni 2025

Hasna Fitra Amalia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PELIMPAHAN	iv
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIK	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Hasil Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	27
D. Produk yang Dihasilkan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Metode dan Prosedur Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Teknik Pengumpulan Data	37
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Pengembangan	49
B. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
C. Rekomendasi	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE	32
Gambar 4. 1 Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik dan Guru	73

DAFTAR TABEL	xii
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	21
Tabel 3. 1 Storyboard Game Edukasi “Educaplay”	30
Tabel 3. 2 Nama Tim Ahli	32
Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan Penelitian	33
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	35
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah	36
Tabel 3. 6 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas	36
Tabel 3. 7 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	37
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 3. 11 Angket Respon Guru	40
Tabel 3. 12 Angket Respon Peserta Didik	41
Tabel 3. 13 Skor Penilaian Validasi Ahli	42
Tabel 3. 14 Kriteria Interpretasi Kelayakan	43
Tabel 3. 15 Penskoran pada Angket	43
Tabel 3. 16 Kriteria Interpretasi Skor	44
Tabel 4. 1 Rancangan Pengembangan Game Edukasi “Educaplay”	49
Tabel 4. 2 Revisi Oleh Ahli Media	53
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Ahli Media	53
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi “Educaplay” oleh Ahli Media	54
Tabel 4. 5 Revisi Oleh Ahli Bahasa	55
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Ahli Bahasa	56
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi “Educaplay” oleh Validasi Bahasa	57
Tabel 4. 8 Revisi Oleh Ahli Materi	58
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Dosen Ahli Materi	58
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi “Educaplay” oleh Dosen Ahli Materi	59
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Guru Ahli Materi	60
Tabel 4. 12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Game Edukasi “Educaplay”	62
Tabel 4. 13 Penilaian Pertama Game Edukasi “Educaplay” Mengenai Aspek Penilaian	62
Tabel 4. 14 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Game	63

Edukasi “Educaplay”	63
Tabel 4. 15 Penilaian Kedua Game Edukasi “Educaplay” Mengenai Aspek Kelayakan	63
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	65
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Respon Guru	66
DAFTAR LAMPIRAN	78
Lampiran 1 Surat Keputusan	86
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	88
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	90
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian di SD	92
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian di SD.....	93
Lampiran 6 Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Tampilan Produk Game Edukasi “Educaplay” Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Peran dan Tugas di Lingkungan Sekolah Dan Masyarakat.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Modul Ajar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 25 Lembar Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 26 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 27 Lembar Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 28 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 29 Bukti Submit Jurnal	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya motivasi belajar dalam pemahaman materi peserta didik didalam kelas dipengaruhi oleh faktor seperti pembelajaran yang tidak relevan dengan minat peserta didik pada suatu mata pelajaran, kemampuan diri dan kondisi emosional peserta didik yang kurang stabil. Banyak peserta didik yang berpikir untuk apa kita belajar, selain itu pembelajaran yang dibuat sulit, monoton dan tidak menyenangkan membuat peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik. Alat penunjang dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat banyak inovasi dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan.

Inovasi yang dilakukan yaitu menggunakan *Game* edukasi dalam pembelajaran. *Game* memiliki peluang yang kuat dalam pembelajaran dan meawarkan kemampuan belajar berdasarkan pengalaman. Tujuan dari *Game* edukasi adalah untuk menumbuhkan ketertarikan dan minat peserta didik untuk memahami materi melalui permainan yang ada dalam *Game* edukasi. *Game* edukasi dapat membantu peserta didik dalam belajar saat bermain, sehingga peserta didik masih tetap belajar meskipun dalam kondisi sedang bermain.

Adanya *Game* ini dapat mengakibatkan peserta didik cenderung tertarik menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *Games* dari pada membaca materi pelajaran. Disamping itu, penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini yaitu berbasis masalah dengan menggunakan alat penunjang masih sangat terbatas, sehingga membuat peserta didik dengan cepat merasa bosan. Dalam mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru memiliki peluang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan belajar sambil bermain. *Game* merupakan salah satu strategi, cara, ataupun alat penunjang yang dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik terutama pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

Dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal menjadi suatu keunggulan yang tetap harus dipertahankan eksistensinya dan menjadi tantangan di tengah perkembangan teknologi dan informasi di era digital seperti saat ini. Akan tetapi, keberadaan budaya atau kearifan lokal semakin tersingkirkan dengan perkembangan teknologi sehingga masyarakat cenderung mulai meninggalkan kearifan lokal yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu, penyesuaian budaya lokal dalam pembelajaran perlu diupayakan dalam proses perancangan dan penerapan dalam aktifitas pembelajaran sebagai salah satu wujud upaya pelestarian budaya

lokal.

Hasil observasi di *SDN Bantarkemang 6 Bogor* yang pada tanggal 22 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa peserta didik masih belum mampu berkonsentrasi dan memahami ketika guru memberikan materi, bahkan materi yang diberikan itu menggunakan media pembelajaran berupa video. Hal ini dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Meskipun strategi pembelajaran yang digunakan sudah cukup bagus, tetap saja peserta didik sulit untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Ibu Siti Patimah, S.Pd sebagai wali kelas IV yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 22 Oktober 2024 di *SDN Bantarkemang 6 Bogor*, didapatkan sebuah data bahwa pada pembelajaran berbasis kearifan lokal guru sudah menyampaikan materi dalam bentuk digital, seperti menggunakan power point dan video pembelajaran. Namun, pada saat pelaksanaannya peserta didik masih banyak yang kurang paham. Selain itu, pada mata pelajaran yang lain guru pernah melakukan permainan dalam pembelajaran, seperti bermain teka-teki, quiz, bahkan *Game* online. Contoh *Game* online yang pernah digunakan oleh guru yaitu wordwall. Hasilnya adanya permainan dalam pembelajaram itu sangat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Maka dari itu, selain strategi pembelajaran yang digunakan harus menarik, contohnya adanya *Game* edukasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari data yang telah didapatkan bahwa peserta didik sangat senang dan termotivasi dengan adanya *Game* dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti

mengembangkan *Game* edukasi berbasis kearifan lokal di *SDN Bantarkemang 6 Bogor*. *Game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Educaplay dengan fitur froggy jumps.

Dari penggunaan Educaplay yang dimana dapat dilihat maupun didengar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik yang dapat merabantu peserta didik dalam pemahaman materi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar nya. Ditinjau dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Dianita et al., 2024) *Game* edukasi educaplay ini sangat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, belajar lebih menarik, dan dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Prayoga et al., 2024) menyatakan bahwa media permainan berbasis teknologi educaplay froggy jumps yang digunakan untuk mendukung proses belajar karena selain akan memudahkan peserta didik dalam belajar juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik tampak antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Arifah et al., 2019) Berdasarkan uraian diatas, *Game* bilomatika ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang bisa diterapkan di kelas. *Game* ini juga efektif digunakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman materi mata pelajaran Matematika khususnya materi Bilangan,

Berdasarkan data yang telah didapat, *Game* edukasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan *Game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi “Educaplay” Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik.
2. Peserta didik cenderung lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *games* saat pembelajaran.
3. Keberadaan budaya kearifan lokal pada peserta didik semakin tersingkirkan.
4. Rendahnya kreativitas dalam menyampaikan materi.
5. Pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat?

2. Bagaimana uji kelayakan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang ada, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis proses pembuatan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.
2. Mengetahui uji kelayakan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam segi manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mengembangkan *Game* edukasi “Educaplay” yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi tentang kearifan lokal pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dan dapat menjadi contoh dalam penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan menjadi *Game* edukasi yang menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses

pembelajaran, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi kepada guru bahwa *Game* edukasi Educaplay dapat dijadikan permainan dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Game edukasi berupa Educaplay ini diharapkan menjadi salah satu permainan yang digunakan saat pembelajaran

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan baru serta keterampilan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan *Game* edukasi berupa “Educaplay”.

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. *Game* Edukasi “Educaplay”

a. Pengertian *Game* Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk mengajarkan konsep dan memotivasi peserta didik untuk memainkan *Game* tersebut. Salah satu tujuan *game* edukasi adalah untuk meningkatkan ketertarikan dan minat peserta didik untuk memahami materi melalui permainan yang ada dalam media *game* (Khasanah et al., 2023). *Game* edukasi merupakan permainan yang diciptakan untuk membantu proses belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan dengan permainan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran (Arifah et al., 2019).

Game edukasi tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga dirancang dengan tujuan yang lebih mendalam. (Sujatno et al., 2021) menyatakan bahwa *game* edukasi ini berisi materi edukasi yang dirancang untuk mendorong minat belajar anak, sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tertentu. Sepaham dengan sujatno, (Purwanti, 2022) *Game* edukasi adalah salah satu jenis *game* yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran karena mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan.

Permainan ini dibuat dengan mengubah alat, aturan, dan tantangan untuk mengajar pemain materi tertentu. *Game* edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasikan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan meyebabkan kecaduan. *Game* edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan. Sehingga *game* edukasi dapat menjadi salah satu solusi media pembelajaran yang menyenangkan (Niken dalam Elisa & Yuliana, 2021).

b. Karakteristik *Game* Edukasi

Game edukasi, sebagai salah satu bentuk aplikasi teknologi dalam pembelajaran, menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif. (Wahyu Ningsih, 2020) menjelaskan bahwa *game* edukasi memiliki 4 karakteristik yang dapat mendukung proses pembelajaran, sebagai berikut:

1. Tantangan, dibuat dengan tujuan yang jelas, konsisten, dan relevan untuk pemain. Pemain dapat digunakan sebagai umpan balik untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan pemain.
2. Rasa ingin tahu, Ada dua jenis rasa ingin tahu: sensorik dan kognitif. Rasa ingin tahu sensorik ditingkatkan oleh audio dan efek visual, terutama dalam permainan komputer data. Sedangkan jika pemain merasa tertarik dan terkejut membangkitkan rasa ingin tahu kognitif.

3. Fantasi, Fantasi meliputi emosi dan proses berpikir. Fantasi tidak hanya menarik untuk kebutuhan emosional pemain, tetapi juga harus memberikan analogi dan membantu pembelajaran.
4. Kontrol, yaitu penentuan nasib sendiri yang dilakukan dalam *game*. Ini dilakukan untuk membuat keputusan yang dapat mempengaruhi hasil *game*, yang dapat berdampak positif pada pemain.

Sependapat dengan Wahyu Ningsih, (Zuhlina, 2023) bahwa *game* edukasi memiliki empat ciri utama, diantaranya: 1) Tantangan; 2) Rasa ingin tahu; 3) Fantasi, dan 4) Kontrol. Adapun karakteristik *game* edukasi menurut (Muliawan Indroyono, 2019) yaitu; 1) Rasa ingin tahu, fantasi dan kontrol; 2) Tantangan; 3) Sosialisasi; 4) Pendagogi; 5) Teknologi, dan 6) Pengguna anak-anak dan yang berkebutuhan khusus. Menurut (Munsyaila Putri, 2022) *Game* edukasi yang dapat digunakan untuk mengajar memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Bersifat proses mencari dan menemukan jawaban sendiri yang dilakukan oleh peserta didik; 2) Terdiri dari langkah-langkah dan aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung; 3) Materi terdiri dari bagian-bagian yang terhubung; 4) Bertujuan untuk membuktikan sesuatu dan mencari jawaban sesuai dengan langkahlangkah permainan; 5) Menunjukkan proses dan prosedur permainan yang menarik; 6) Membutuhkan proses permainan dan pemikiran kritis;

- 7) Membutuhkan berbagai jenis stimulus dan dorongan yang kuat; dan
- 8) Membutuhkan evaluasi dalam bentuk sikap yang jujur dan teliti.

Memiliki pendapat yang berbeda, (Irwanto dalam Ningtyas et al., 2024) *Game* yang bagus diterapkan dalam dunia pendidikan ada dua

karakteristik, yaitu: 1) Menarik dan menyenangkan, serta 2) Adanya tantangan dan penyesuaian.

c. Jenis-jenis *Game* Edukasi

Permainan yang kita nikmati saat ini telah berkembang pesat dari segi grafis, cerita, dan mekanisme permainan. Untuk memudahkan, para ahli telah mengelompokkan *game* ke dalam berbagai kategori. Menurut (Wahyu Ningsih, 2020) Jenis-jenis *game* dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. *Maze Game*, pada *game* ini kita hanya berjalan lorong-lorong yang saling berhubungan, dan memakan beberapa item. Mode permainan ini yaitu 3D. Contoh *Game maze* adalah *Digger*, *Pacman*, dan *Doom*.
2. *Board Game*, adalah jenis *game* board tradisional seperti *Monopoly*. Contoh *Board Game* yaitu *Chess*, *Monopoly*, dan *Scrabble*.
3. *Card Game*, *game* ini hampir sama dengan *board Game*. Kemampuan untuk bermain dengan lebih dari satu orang dan tampilan yang lebih beragam. Contoh *card Game* seperti, *Hearts*, *Spider*, *Blackjack*, *Poker*, dan *Solitaire*.
4. *Quiz Game*, *game* ini hanya perlu memilih jawaban yang benar dari sejumlah opsi pada pertanyaan yang diberikan. Contoh *Quiz Game* yaitu, *Classroom Millionaire*, *Deal or No Deal*, dan *Deal or No Deal*.
5. *Puzzle Game*, adalah *game* yang menantang pemain dengan menjatuhkan objek dari atas ke bawah. Semakin lama disusun objek akan jatuh lebih cepat. Contoh *Game* ini termasuk *Inlay Magic*, *Inlay Adventure*, *Tetris*, dan *Chip Challenge*.

Dunia *game* terus berkembang dengan pesat, melahirkan berbagai genre yang unik dan menarik. Pendapat lain menurut (Najuah et al., 2022) Beberapa contoh genre *game* adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* atau genre simulasi adalah genre *game* yang didasarkan pada hal-hal yang ada di dunia nyata dan dirancang untuk memungkinkan pemain melakukan simulasi dari hal-hal yang ada di dunia nyata.
2. *Strategy* atau genre strategi, adalah *game* yang berfokus pada menyusun strategi.
3. *Action* atau genre laga, adalah genre *game* yang memiliki fitur agar pemain memungkinkan melakukan tindakan dengan karakternya, seperti melompat, memukul, bertarung, menembak, dan lainnya, untuk mengalahkan musuh dalam *game*.
4. *Puzzle* atau genre permainan teka-teki, adalah *Game* yang berfokus pada pemecahan teka-teki di dalamnya.
5. *Role-playing Game* (RPG) juga dikenal sebagai genre permainan peran, adalah *game* yang berfokus pada suatu karakter tokoh dalam *game* dan pengembangan karakter tersebut untuk menyelesaikan tantangan dan naik level.

Beberapa jenis *game* menurut (Sandy dan Hidayat dalam Nita, 2019) diantaranya: 1) *Action*; 2) *Adventure*; 3) *Action-Adventure*; 4) *Role Playing Game* (RPG); 5) *Simulation*; 6) *Strategy*; 7) *Idle Gaming*, dan 8) *Sport. Game* atau permainan terbagi menjadi dua kategori: *game* fisik dan *game* elektronik. *Game* fisik seperti lompat tali, lempar tangkap bola, engklek, petak umpet, dan lainnya mungkin sering kita mainkan saat kita masih kecil atau bahkan sekarang. Jenis permainan ini

membutuhkan latihan fisik. Namun, jenis *game* elektronik menarik perhatian dan menjadi tren saat ini. Hampir semua golongan usia menyukai jenis *game* elektronik ini (Mulyani, 2020). Menurut (Meigs dalam Yusli Nurhabibie, 2019) ada tujuh jenis *game* yaitu : olah raga, pertarungan, puzzle , Real-time Strategy Games (RTS), Role-Playing Games (RPG), Action, dan simulasi. Dari ketujuh *game* tersebut memiliki cara bermain dan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan genrenya.

d. Educaplay

Educaplay merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. Platform ini menawarkan akun gratis dan premium. Educaplay memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk peserta didik dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas diri sendiri (Julian Chen dalam Rini, 2024). Bisa diartikan Educaplay adalah sebuah situs web yang membantu guru membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru bisa membuat berbagai macam permainan dan kuis yang bisa dimainkan oleh peserta didik. Beberapa fitur yang ada di Educaplay bisa digunakan secara gratis dan mudah.

Educaplay adalah sebuah media online yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai *Game* edukasi untuk meningkatkan pemahaman materi apa yang telah dipelajari (Fabian Omar, 2024). Educaplay sebagai *Game* edukasi

dapat digunakan sebagai situs web melalui komputer/laptop. *Game* educaplay ini juga dapat dibuat oleh guru dengan cara melakukan verifikasi akun melalui web educapaly, selain itu *Game* ini juga dapat dikerjakan peserta didik dengan cara memasukan kode join ataupun melalui link yang sudah dibagikan oleh guru. *Game* edukasi ini yang dapat diakses melalui gadget seluruh peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif (Rini, 2024). Educaplay merupakan platform untuk membuat dan berbagi aktivitas pendidikan (Surachmi & Sison, 2021). Educaplay memuat banyak permainan edukatif yang dapat mereduksi kejenuhan belajar. Bagi pendidik tujuan akhir dari desain penilaian berbasis permainan edukatif ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dimulai dengan mendesain permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik (Athiyatun Nadhrah, 2024).

e. Tujuan Educaplay

Penggunaan Educaplay pada kegiataaresn pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Educaplay juga dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik dan menyajikan data dengan cara yang menarik. (Chen dalam Rini, 2024) Educaplay memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Memeriksa pemahaman materi peserta didik tentang materi yang diajarkan di kelas; 2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran; 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran; 4) Membantu peserta didik mengingat kembali apa yang telah diajarkan, dan 5) Melatih kemampuan berpikir kritis.

Dalam era digital, pembelajaran telah berevolusi menjadi lebih interaktif dan menarik. Menurut (Utami et al., 2023) menggunakan Educaplay dalam pembelajaran, ada beberapa tujuannya yaitu peserta didik dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Educaplay juga dapat membantu guru mengurangi ketergantungan pada buku referensi, memperluas pengetahuan, membuat komunikasi yang efektif dengan peserta didik, dan meningkatkan keberhasilan akademik (Dianita et al., 2024). Peserta didik harus lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar, dan pada akhirnya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik tentang teks yang diceritakan kembali melalui penggunaan permainan pembelajaran Educaplay (Nurita et al., 2024). Dengan menggunakan platform Educaplay, guru dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk terus belajar (W et al., 2024).

Berdasarkan teori diatas dapat disintesisakan bahwa *game* edukasi merupakan permainan yang mengandung unsur pedagogi, sosialisasi, dan teknologi dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk mengajarkan konsep dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu platform yang potensial dalam pembelajaran berbasis *game* adalah Educaplay, yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas edukatif interaktif guna meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dengan fitur yang dapat diakses secara fleksibel.

2. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah karakteristik suatu tempat atau daerah mengenai elemen ekologi, budaya, komunikasi, dan ekonomi yang tercermin dalam upaya masyarakat setempat untuk mengatasi berbagai hambatan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Kearifan lokal terdiri dari dua kata yaitu lokal dan kearifan. Istilah lain kearifan lokal yaitu kebijakan setempat (localwisdom), kecerdasan setempat (localgenious), dan pengetahuan setempat (localknowledge) adalah istilah lain yang sering digunakan untuk merujuk pada kearifan lokal. Kata "lokal" adalah kata yang menunjukkan lokasi atau wilayah tertentu di mana sesuatu memiliki nilai lokal atau universal dan memiliki ciri-ciri yang berbeda dari yang lain (Widyawati Batigin, 2023). Sedangkan menurut (Prawiladilaga dalam Wulan Sari, 2021) menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah suatu kegiatan yang menguntungkan bagi masyarakat tertentu. Keunggulan ini tidak selalu nyata dan material, seringkali termasuk nilai-nilai budaya, agama, adat istiadat, kesehatan, pengairan, dll.

Kearifan lokal merupakan kekayaan budaya yang unik bagi setiap masyarakat. Menurut (Aufa, 2023) kearifan lokal adalah kumpulan nilai-nilai lokal yang membentuk kebiasaan dan perspektif tentang kehidupan masyarakat setempat. Dalam kehidupan masyarakat, kearifan lokal membantu menghasilkan orang yang berbudi pekerti luhur dan bijak dalam menangani masalah. Kearifan

lokal adalah warisan budaya yang sangat erat kaitannya dengan bahasa dan identitas suatu masyarakat. Nilai-nilai luhur ini diwariskan secara turun-temurun melalui cerita lisan, dan hingga kini masih dijaga kelestariannya oleh komunitas adat di berbagai wilayah (Safitri, 2021). Kearifan lokal adalah ketika masyarakat mengikuti nilai-nilai yang dianggap benar dan meninggalkan nilai-nilai yang dianggap salah

(Hendrariyanto, 2020).

b. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang sangat berharga bagi setiap masyarakat. Kearifan ini tidak hanya sekadar pengetahuan, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Seperti yang ditekankan oleh (Aufa, 2023) kearifan lokal sangat dekat dengan masyarakat yang bersangkutan karena merupakan bagian dari cara hidup masyarakat dan digunakan untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut (Wulan Sari, 2021) Secara umum kearifan lokal memiliki fungsi sebagai berikut 1) Sebagai penanda identitas; 2) Sebagai perekat sosial; 3) Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam Masyarakat; 4) Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu; 5) Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok, dan 6) Mampu terbangunnya kebersamaan. Pendapat lain mengenai fungsi kearifan lokal dikemukakan oleh (Winarti, 2019) diantaranya; 1) Sebagai filter budaya luar; 2) Mengakomodasi budaya luar; 3) Mengintegrasikan budaya luar dan budaya asli, dan 4) Memberi arah pada perkembangan budaya.

Kearifan lokal, sebagai warisan budaya yang tak ternilai, memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Menurut (Zuhra, 2022) ada 7 fungsi kearifan lokal sebagai berikut; 1) Fungsi konservasi dan pelestarian sumber daya alam; 2) Fungsi pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia; 3) Fungsi pengembangan budaya dan ilmu pengetahuan; 4) Fungsi sebagai nasihat, kepercayaan, sastra, dan pantangan; 5) Fungsi sosial, seperti upacara intergasi komunal/keluarga dan daur pertanian; 6) Fungsi etika dan moral, dan 7) Fungsi politik. Kearifan lokal tidak hanya sekedar tradisi, tetapi juga memiliki fungsi yang sangat strategis dalam berbagai aspek kehidupan. Beberapa fungsi kearifan lokal, diantaranya; 1) Sebagai tanda identitas masyarakat; 2) Digunakan sebagai komponen kohesi (aspek kohesi) antara warga dan kepercayaannya; 3) Sebagai sumber persatuan bagi Masyarakat; 4) Digunakan untuk mengubah cara orang berpikir dan hubungan antara kelompok dan individu dengan meletakkannya pada latar belakang atau budaya yang sama; 5) Diyakini bahwa pembangunan solidaritas, apresiasi, dan mekanisme bersama untuk mencegah berbagai cara mengurangi atau mempengaruhi solidaritas masyarakat mengarah pada komunitas inklusif (Meilana & Aslam, 2022).

c. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Dalam kaitannya dengan kemajuan ilmu dan teknologi saat ini, kearifan lokal memiliki ciri-ciri berikut; 1) Kemampuan untuk bertahan terhadap budaya luar; 2) Kemampuan untuk mengakomodasi unsurunsur budaya luar; 3) Kemampuan untuk mengendalikan; 4) Kemampuan untuk mengintegrasikan unsur-unsur budaya luar ke dalam

budaya asli; 5) Dapat memberikan arahan untuk perkembangan budaya (Wulan Sari, 2021). Kearifan lokal masyarakat di tempat tertentu memiliki ciri-ciri umum, seperti; 1) Gotong-royong dan tolong-menolong; 2) Religius; 3) Menghargai perbedaan dalam konteks persatuan dan kesatuan; 4) Pekerja keras, dan 5) Gaya hidup sederhana atau tidak mewah (Zuhra, 2022)

Kearifan lokal selalu memiliki ciri khas tersendiri. Dapat dilihat yang dikatakan oleh (Ade & Affandi, 2019) menyebutkan 7 ciri-ciri kearifan lokal sebagai berikut : 1) berdasarkan pengalaman; 2) Teruji setelah digunakan berabad-abad; 3) dapat diadaptasi dengan kultur kini; 4) padu dalam praktek keseharian masyarakat dan Lembaga; 5) lazim dilakukan oleh individu atau masyarakat secara keseluruhan; 6) bersifat dinamis dan terus berubah, dan 7) terkait dengan sistem kepercayaan. Adapun ciri-ciri kearifan lokal menurut pendapat (Wijaya et al., 2021) yaitu: 1) bersifat dinamis, 2) bersifat berkelanjutan, 3) diterima oleh anggotanya, 4) mampu bertahan dari budaya luar, 5) memiliki kemampuan mengkombinasi unsur pada budaya luar ke dalam budaya asli, 6) mampu memberikan arah pada perkembangan budaya, 7) berkembang dari generasi ke generasi.

Sedangkan pendapat lain oleh (Satino et al., 2024) Kearifan sosial memiliki ciri ciri, diantaranya; 1) Menggabungkan pengetahuan kebajikan yang mengajarkan orang tentang etika dan nilai-nilai moral; 2) Mengajarkan orang untuk mencintai alam, bukan untuk menghancurkannya; 3) Berasal dari anggota komunitas yang lebih tua, dan 4) Berbentuk nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, hukum, adat, aturan-aturan khusus.

d. Kearifan Lokal pada Pembelajaran

Di sekolah dasar, peserta didik harus diajarkan kearifan lokal agar dapat menjaga budaya, sejarah, dan pengetahuan untuk bersikap di lingkungan sosial dengan aturan budaya (Winarti, 2019). Hal ini karena pendidikan yang diberikan di sekolah dasar memberikan fondasi dasar sebelum peserta didik melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, memberikan jembatan antara masa lalu dan masa depan. Perennialisme adalah filsafat pendidikan yang memandang pendidikan sebagai proses yang sangat penting dalam pewarisan nilai budaya kepada peserta didik. Kearifan lokal menunjukkan betapa pentingnya menerapkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran di kelas. Sangat penting bahwa prinsip-prinsip budaya yang dipegang oleh masyarakat ditanamkan dalam pendidikan sehingga peserta didik mengetahuinya, menerimanya, dan dapat menghayatinya (Zuhra, 2022).

Menerapkan pendidikan berbasis kearifan lokal sangat penting dalam konteks yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi peserta didik, menumbuhkan rasa cinta dan nilai positif terhadap kearifan lokal, dan membantu peserta didik menghadapi masalah (Winarti, 2019). Dengan menggunakan materi yang didasarkan pada kearifan lokal, pembelajaran dapat menjadi bermakna dan peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajari di dunia nyata (Arianty et al., 2021). Kearifan lokal dapat menjadi corong untuk pendidikan karakter yang humanis, dan kearifan lokal merupakan potensi untuk mengembangkan pendidikan berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus segera merancang,

menentukan model terbaik untuk menyemai kearifan lokal (Raharja et al., 2022).

e. Materi Peran Dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

1) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Mata Pelajaran	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
IPAS	Pada Fase B Peserta didik dapat menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.	1. Peserta didik dapat menganalisis peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat dengan benar. 2. Peserta didik dapat menyimpulkan peran dan tugas di lingkungan sekolah dan Masyarakat dengan tepat.

Penelitian yang dilakukan peneliti berkaitan dengan *Game* edukasi “Educaplay” pada materi peran dan tugasku di lingkungan sekolah dan maskyarakat.

2) Materi Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

Dalam rangkaian materi Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat untuk peserta didik kelas IV SD yang berfokus pada peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial tidak hanya terjadi di lingkup terkecil seperti di rumah, tetapi lebih luas, seperti di sekolah, lingkungan masyarakat, bahkan dengan alam sekali pun. Peserta didik memahami bahwa adanya peraturan dan tanggung jawab

di lingkungan sekitarnya, serta mengetahui bagaimana cara menerapkan interaksi sosial di sekolah dan Masyarakat.

Sesuai dengan kajian teoritik sebelumnya, dapat disintesisikan bahwa Kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya mengenalkan peserta didik pada budaya dan sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai serta sikap yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam materi Peran dan Tugas di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat untuk peserta didik kelas IV SD, pemahaman tentang peran, tugas, tanggung jawab, serta interaksi sosial tidak terbatas pada lingkungan rumah, tetapi juga meluas ke sekolah, masyarakat. Peserta didik dapat memahami pentingnya norma, aturan, dan tanggung jawab yang berlaku di lingkungannya, sekaligus menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter yang berakar pada budaya lokal.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan mengkaji tentang pengembangan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game* edukasi “Educaplay” layak digunakan.

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh (Dianita et al., 2024) dari Universitas Muhammadiyah Pringsewu dengan judul “Pengembangan *Game* Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Game* edukasi yaitu *Game* educaplay pada mata pelajaran PKn kelas 5 materi norma dalam kehidupanku,

peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dan permainan selama pembelajaran.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Burhan et al., 2024) dari Universitas Bosowa dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pengembangan *Game* Edukasi Dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglombo”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar peserta didik tanpa *Game* edukasi dan animasi pembelajaran untuk 11 responden yang mengisi tes yaitu rata-rata 79,77 kemudian nilai motivasi belajar dengan penerapan *Game* edukasi dan animasi pembelajarn berbasis kearifan lokal adalah 94,32. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai gain sebesar 0,72 yang menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi. Selain itu dihasilkan lebih dari 40 media pembelajaran (*Game* dan animasi). Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan *Game* edukasi dan animasi berbasis kearifan lokal.
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh (Utami et al., 2023) dari Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik Yogyakarta dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah,

pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh (Diska, 2024) dari Universitas Pakuan dengan Judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban dan Hakku Di Rumah”. Hasil penelitian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan educaplay ini sangat valid dan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,32%. Pada tahap uji coba dibatasi sebanyak 23 peserta didik memberikan responden dengan sangat baik dan sangat menarik digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,52%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan educaplay pada subtema kewajiban dan hakku di rumah yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teori yang telah dibahas sebelumnya, pembelajaran yang baik perlu memperhatikan motivasi belajar, minat peserta didik, keterlibatan budaya lokal, kreativitas guru, dan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, dalam praktiknya masih dijumpai beberapa permasalahan, seperti rendahnya motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik, minat siswa yang lebih tertuju pada permainan digital, kearifan lokal yang mulai tersingkir dari kehidupan siswa, kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi, serta proses pembelajaran yang monoton.

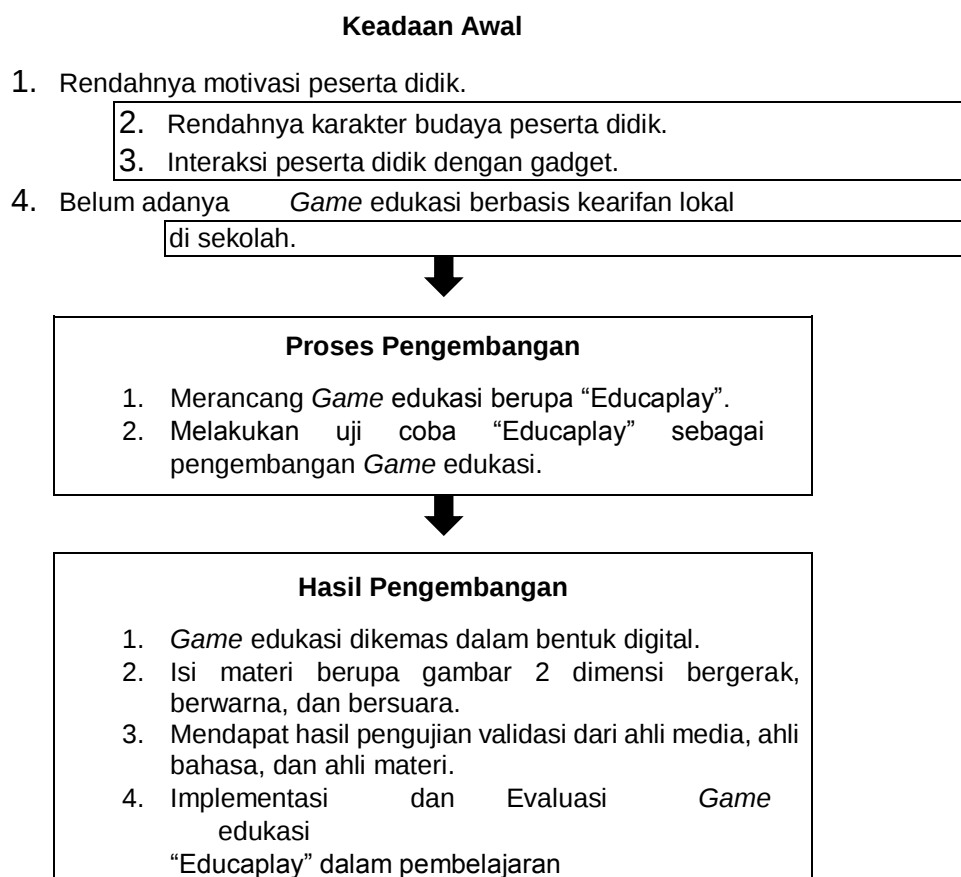
Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang dapat menjawab tantangan tersebut. *game* edukasi “Educaplay” sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. “Educaplay” merupakan platform *game* edukatif yang memiliki elemen visual, gerak, dan suara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi, karakteristik siswa, dan nilai-nilai lokal.

game edukasi “Educaplay” memungkinkan guru untuk menyusun soal dan permainan berbasis materi pelajaran. Dalam konteks materi “Peran dan Tugas di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”, *game* ini dapat dirancang dengan memasukkan unsur aktivitas yang merefleksikan tugas siswa di sekolah seperti menjaga kebersihan kelas, mengikuti upacara bendera, serta di masyarakat seperti membantu tetangga, mengikuti kegiatan gotong royong, dan menjaga lingkungan sekitar. Dengan demikian, materi tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga ditanamkan melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong royong, saling menghormati, tanggung jawab, dan toleransi dapat dimasukkan ke dalam konten *game*, sehingga siswa dapat mengenali dan menghargai budaya lokal melalui pembelajaran. Dengan tampilan *game* yang menarik dan interaktif, “Educaplay” diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan *game* edukasi ini juga menjadi solusi atas rendahnya kreativitas dalam penyampaian

materi serta menjadi jembatan antara dunia permainan digital yang disukai anak dengan isi pembelajaran yang bermuatan nilai.

Oleh karena itu, pengembangan *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi “Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat” diyakini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga menanamkan nilai budaya lokal serta meningkatkan semangat dan pemahaman belajar siswa secara lebih optimal. Adapun kerangka berpikir pengembangan *Game* edukasi “Educaplay” diantaranya:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Produk yang Dihasilkan

Produk yang akan dibuat sebagai hasil dari Pengembangan *Game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal di sebuah

pembelajaran pada kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor ini berupa *Game* memanfaatkan *Game* edukasi berupa Educaplay. Produk ini bisa mengembangkan motivasi dan pemahaman materi belajar peserta didik. Produk ini bisa membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi belajar peserta didik. Permainan yang peneliti pilih pada platform Educaplay untuk pengembangan *Game* edukasi yaitu "*Froggy Jumps*". Dengan tampilan yang menarik, menampilkan seekor katak yang akan menyebrang sungai. Jika peserta didik menjawab pertanyaan yang telah disediakan dengan benar, maka seekor katak tersebut akan menyebrang dengan selamat sampai tujuan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

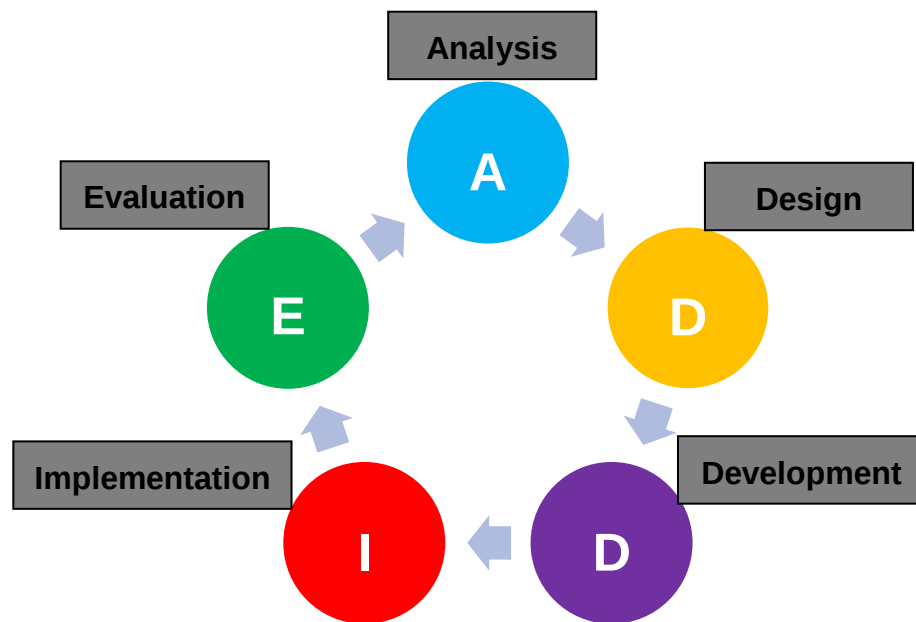
1. Metode penelitian

Game edukasi “Educaplay” termasuk dalam penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development (R&D). Menurut (Borgg dan Gall dalam Yuliani & Banjarnahor 2021) Penelitian pengembangan yang dikenal dengan metode penelitian R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dijelaskan kembali oleh (Syavira, 2021) Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian menguji produk tersebut apakah layak untuk digunakan.

Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu *game* edukasi “Educaplay”. Penelitian ini diawali dengan observasi pra-penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan awal dan kebutuhan yang ada di sekolah.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE

a. Analysis (Analisis)

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk menemukan masalah yang terjadi pada peserta didik selama proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan pra-penelitian yaitu observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Bantarkemang 6 Bogor pada tanggal 22 Oktober 2024 dengan melakukan observasi kelas dan wawancara langsung dengan kepala sekolah, wali kelas kelas dan peserta didik kelas IV-B. Berikut beberapa aspek analisis kebutuhan:

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan pra-penelitian yaitu observasi kelas dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana kondisi di kelas, proses

pembelajaran, *Game* edukasi dan pemahaman materi peserta didik pada materi pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

SDN Bantarkemang 6 Bogor sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Guru menggunakan sumber belajar kurikulum yang berisikan materi belajar. Pada penelitian ini dipilih mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang berbasis kearifan lokal.

3) Analisis Karakter Peserta Didik

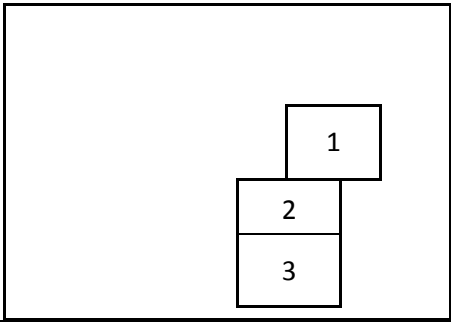
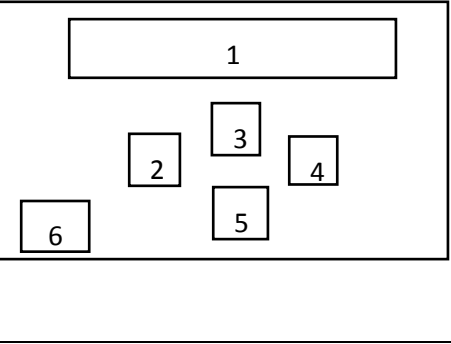
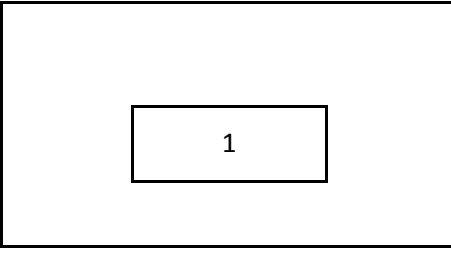
Pada tahap ini peneliti menganalisis pada saat observasi kelas di kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi gaya belajar, motivasi dan pemahaman materi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

b. Design (Desain/Perencanaan)

Desain produk pada tahap ini masih bersifat konseptual untuk dijadikan sebagai dasar dari proses pengemabangan langkah berikutnya. Pada tahap desain peneliti merancang *game* edukasi “Educaplay” berdasarkan hasil tahap analisis. Desain ini akan disusun secara sistematis dan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi belajar peserta didik. Berikut rancangan *Game* edukasi “Educaplay”.

Tabel 3. 1 Storyboard Game Edukasi “Educaplay”

Rancangan	Keterangan
-----------	------------

	1. Judul tugas. 2. Nama pengguna. 3. Tombol “Mulai”.
	1. Pertanyaan yang diberikan. 2. Pilihan jawaban. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Karakter yang akan dimainkan. 6. Waktu pengerjaan pertanyaan.
	1. Skor akhir yang dihasilkan.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga, peneliti akan melakukan pengembangan untuk menerjemahkan desain menjadi sebuah *game* edukasi berupa “Educaplay”. Kemudian produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Adapun penjelasan mengenai para ahli, sebagai berikut:

- 1) Ahli media untuk mengkaji kelayakan tampilan dan pengoperasian *game* edukasi.
- 2) Ahli Bahasa untuk mengkaji kaidah penulisan dan tata bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan peneliti.

- 3) Ahli materi ditunjukkan untuk menguji kelayakan produk dari segi materi yang digunakan dalam pengembangan produk *game* edukasi.

Tabel 3. 2 Nama Tim Ahli

No	Tim Ahli	Nama Validator	Instansi
1	Media	Anton Sukanto, S.Kom, M.TI	Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kesatuan
2	Bahasa	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Universitas Pakuan
3	Materi	Annisa Nurramadhani, M.Pd.	Universitas Pakuan
4	Materi	Siti Patimah, S.Pd.	SDN Bantarkemang 6 Bogor

d. Implementation (Implementasi)

Setelah melewati proses validasi oleh para validator, maka dapat diketahui kekurangan dari *Game* edukasi. Kekurangan tersebut diperbaiki dan direvisi sesuai dengan arahan para ahli.

Produk yang telah direvisi akan di uji coba pada peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor untuk mendapatkan umpan balik tentang produk yang telah dibuat atau dikembangkan. *Game* edukasi berupa “Educaplay” ini akan diuji secara terbatas dengan bantuan lembar angket respon peserta didik dan guru.

e. Evaluation (Evaluasi)

Dalam pengembangan model ADDIE, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui umpan balik dari pengguna produk dan merekomendasikan perubahan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dipenuhi oleh produk. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan telah dicapai atau belum. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan guru akan menjadi evaluasi untuk melengkapi data sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

adalah menganalisis kebutuhan serta mencari solusi dari kebutuhan tersebut.

D. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada *Game* edukasi berupa “Educaplay” adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV *SDN Bantarkemang 6 Bogor* disaat pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di dalam kelas sehingga diperoleh data untuk dicarikan sebuah solusi.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik fokus terhadap penjelasan guru Ketika pembelajaran berlangsung.		
2	Di sekolah terdapat <i>Game</i> edukasi.		
3	Guru menggunakan <i>Game</i> edukasi di kelas.		
4	<i>Game</i> edukasi yang digunakan oleh guru dapat memotivasi peserta didik.		
5	Semua peserta didik antusias ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan <i>Game</i> edukasi di kelas.		
6	Guru sudah mengembangkan <i>Game</i> edukasi dalam bentuk digital.		
7	Perlu adanya pengembangan <i>Game</i> edukasi.		

2. Lembar Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik kelas IV *SDN Bantarkemang 6 Bogor* untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan *Game* edukasi berupa “Educaplay” saat observasi.

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apa kurikulum yang digunakan di sekolah ini saat ini? Bagaimana implementasi kurikulum tersebut dalam proses pembelajaran?	
2	Apakah guru di sekolah ini sudah mulai menerapkan pembelajaran berbasis IT? Jika ya, bagaimana penerapannya?	
3	Media atau teknologi apa saja yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran?	
4	Apakah sekolah memiliki kebijakan khusus dalam mendorong guru untuk memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran?	
5	Bagaimana sekolah memfasilitasi guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran?	
6	Apakah ada kebijakan yang Ibu berikan bahwa guru harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran?	
7	Apakah sekolah ini memiliki program atau kebijakan khusus dalam mengajarkan kearifan lokal kepada peserta didik?	
8	Bagaimana cara sekolah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum yang digunakan?	

Tabel 3. 6 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Bagaimana pengalaman Ibu dalam mengajarkan materi <i>Peran Dan Tugas di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat</i> ?	
2	Apa metode atau media yang biasanya Ibu gunakan untuk mengajarkan materi tersebut?	
3	Apa tantangan terbesar yang Ibu hadapi dalam mengajarkan materi ini kepada peserta didik kelas 4?	
4	Bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran?	
5	Menurut Ibu, apakah peserta didik lebih antusias belajar dengan media digital atau metode konvensional? Mengapa?	
6	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan <i>Game</i> edukasi dalam pembelajaran?	
7	Apakah Ibu pernah menggunakan atau mengetahui "Educaplay"? Jika ya, bagaimana pendapat Ibu?	

8	Menurut Ibu, bagaimana cara terbaik untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran?	
9	Apa kriteria utama yang harus dimiliki <i>Game</i> edukasi agar efektif digunakan di kelas?	
10	Apakah Ibu memiliki saran atau harapan terkait pengembangan <i>Game</i> edukasi "Educaplay" ini?	

Tabel 3. 7 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah kamu suka belajar menggunakan teknologi seperti komputer, tablet, atau handphone? Mengapa?	
2	Apa cara belajar yang paling kamu sukai saat di kelas?	
3	Apakah kamu pernah bermain <i>Game</i> di sekolah? Jika ya, <i>Game</i> apa yang pernah kamu mainkan?	
4	Bagaimana perasaanmu saat belajar dengan menggunakan <i>Game</i> ? Apakah lebih menyenangkan dibandingkan cara belajar biasa?	
5	Menurutmu, apakah belajar dengan <i>Game</i> dapat membantumu lebih memahami pelajaran? Mengapa?	
6	Apakah kamu tahu tentang kearifan lokal? Bisa berikan contoh dari daerah tempat tinggalmu?	
7	Bagaimana pendapatmu jika ada <i>Game</i> edukasi yang mengajarkan tentang peran dan tugasmu di lingkungan sekolah dan masyarakat?	
8	Apa yang paling kamu sukai dalam bermain <i>Game</i> ? (Misalnya tantangan, hadiah, cerita, gambar yang menarik, dll.)	
9	Apakah kamu lebih suka belajar sendiri atau bersama teman saat bermain <i>Game</i> edukasi? Mengapa?	
10	Apa harapanmu untuk <i>Game</i> yang akan dibuat agar menarik dan menyenangkan untuk dimainkan?	

3. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media dan materi yang divalidasi oleh ahli media. Selain itu, tujuan dari angket ini adalah untuk mengumpulkan nilai, serta

saran dan komentar dari para ahli tentang produk *Game* edukasi berupa “Educaplay” yang sedang dikembangkan. Penelitian ini digunakan untuk menentukan validitas produk dan apakah sudah layak digunakan. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi pada penelitian pengembangan *Game* edukasi berupa “Educaplay” pada pembelajaran berbasis kearifan lokal di kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor.

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	<i>Usability</i>	a. <i>Game</i> edukasi menggunakan “Educaplay” mudah diakses.	2	1
2	Sistem Navigasi	a. Fitur produk <i>game</i> edukasi “Educaplay” mudah dimasuki.	1	4
3	Desain Visual	a. Tampilan <i>game</i> edukasi produk “Educaplay” menarik. b. Warna pada <i>game</i> edukasi “Educaplay” sesuai. Teks c. pada <i>game</i> edukasi “Educaplay” mudah dibaca. d. <i>Template game</i> edukasi “Educaplay” menarik.	4	2, 3, 5, 6
4	Konten	a. Produk <i>game</i> edukasi “Educaplay” menumbuhkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran.	1	7
5	<i>compatibility</i>	a. Pengoperasian <i>game edukasi</i> “Educaplay” mudah.	1	10
6	<i>Accebility</i>	a. <i>Game</i> edukasi praktis dan fleksibel. b. Kestabilan <i>game</i> edukasi.	1	8,9

(Dhea Aztika & Fauziah dimodifikasi, 2023)

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

1	Kesesuaian	a. Isi materi <i>game</i> edukasi sesuai dengan 1. b. tujuan Isi materi edukasi <i>game</i> sesuai akurat.	2	1, 2
2	Kelayakan	a. Isi materi <i>game</i> edukasi sesuai konsep materi pembelajaran. Isi b. materi <i>game</i> edukasi sesuai kurikulum. c. Isi materi <i>game</i> edukasi sesuai kehidupan sehari-hari peserta didik. d. Kedalaman pembelajaran.	3	3, 4, 5, 7
3	Daya Tarik	a. Materi meningkatkan keterlibatan peserta didik. b. <i>Game</i> edukasi membantu memahami materi. c. Petunjuk <i>game</i> edukasi mendukung materi pembelajaran.	4	6, 8, 9, 10
		d. <i>Game</i> edukasi menumbuhkan motivasi belajar.		

(Munsyaila Putri dimodifikasi, 2022)

Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelugasan	a. Kalimat yang digunakan jelas dan sederhana. b. Bahasa tidak berbelit-belit.	2	1, 2
2	Komunikatif	a. Bahasa mudah dipahami peserta didik dengan baik. b. Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik. c. Bahasa membuat peserta didik termotivasi. d. Bahasa yang populer dan komunikatif.	4	3, 4, 5, 6
3	Kesesuaian	a. Penggunaan istilah dan kosakata konsisten. b. Tepat dalam penggunaan ejaan. c. Bahasa sesuai dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. d. Bahasa tidak membingungkan peserta didik.	4	7, 8, 9, 10

(Winarti dimodifikasi, 2019)

4. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan sebagai umpan balik antara guru dan peserta didik mengenai *Game* edukasi berupa “Educaplay” pada pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Tabel 3. 11 Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” yang dikembangkan sesuai dengan materi kearifan lokal					
2	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” memungkinkan interaksi yang aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.					
3	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” dapat membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik.					
4	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					
5	Tampilan <i>Game</i> edukasi “Educaplay” menarik.					
6	Bahasa yang digunakan pada <i>Game</i> edukasi “Educaplay” jelas dan mudah dipahami.					
7	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok.					
8	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” menyajikan soal dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.					
9	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas.					
10	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan baik dalam pembelajaran.					

(Rianingtias, 2019)

5. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data respon peserta didik terhadap penggunaan *Game* edukasi berupa “Educaplay” pada pembelajaran kearifan lokal. Instrumen angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur efektivitas *Game* edukasi berupa “Educaplay” pada pembelajaran kearifan lokal yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 12 Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dalam <i>Game</i> edukasi “Educaplay” mudah saya pahami.					
2	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini mempermudah saya untuk menambah pengetahuan tentang peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.					
3	Tampilan <i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini menarik untuk dilihat.					
4	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini menarik untuk dimainkan.					
5	Materi dalam <i>Game</i> edukasi “Educaplay” menggunakan Bahasa yang mudah dipahami.					
6	Animasi, gambar, dan tulisan pada <i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini terlihat jelas.					
7	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.					
8	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini menumbuhkan motivasi belajar saya.					
9	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” ini meningkatkan pemahaman materi saya.					

10	Game edukasi "Educaplay" ini bermanfaat bagi saya.					
----	--	--	--	--	--	--

(Arianty et al dimodifikasi., 2021)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti mengenai *Game* edukasi berupa "Educaplay". Penelitian ini menggunakan metode analisis kalitatif dan kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari respon guru kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor. Data dari observasi saat implelementasi *Game* edukasi berupa "Educaplay" dan masukan dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi terhadap pengembangan *Game* edukasi berupa "Educaplay" yang dibuat.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil data yang diperoleh dari para ahli melalui angket.

a. Analisis Validasi Ahli

Peneliti membuat lembar validasi yang berisi pernyataan. Kemudian validator memberikan jawaban dengan memeriksa kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang terdiri dari lima skala penilaian.

Tabel 3. 13 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

(Sugiyono, 2023)

Hasil Validasi yang ada dalam lembar validasi ahli akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukkan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

(Hikmah et al., 2023)

b. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon guru dan peserta didik yang dijawab dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala *Likert*:

Tabel 3. 15 Penskoran pada Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Sugiyono, 2023)

Hasil data dari angket respon guru dan peserta didik yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase akan dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert sehingga dapat diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik.

Tabel 3. 16 Kriteria Interpretasi Skor

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% < x \leq 80\%$	Menarik
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

(Yusli Nurhabibie, 2019)

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Langkah ini merupakan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Peneliti melaksanakan observasi langsung serta wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas IV B dan peserta didik kelas IV B di *SDN Bantarkemang 6 Bogor* untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekolah. Tahap ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam penelitian ini analisis kebutuhan dilakukan dengan melewati pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV B di *SDN Bantarkemang 6 Bogor*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami kondisi dan kebutuhan peserta didik serta masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui metode dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Peneliti menemukan masalah yang mendasar yang menjadi dasar pengembangan produk yaitu kegiatan pembelajaran masih kurang menyenangkan walaupun guru sudah menggunakan teknologi seperti video pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran, masih ditemukan beberapa kendala. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana membuat peserta didik benar-benar memahami dan

menerapkan peran serta tugasnya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik sebanyak 40% kurang aktif saat berdiskusi, sehingga diperlukan metode atau strategi yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ternyata memberikan dampak yang positif. Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat pembelajaran dilakukan dengan bantuan media digital, seperti kuis interaktif. Peserta didik lebih fokus dan termotivasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru sangat mendukung adanya inovasi dalam bentuk *Game* edukasi yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Terlepas dari kondisi dimana guru belum pernah menggunakan atau mengetahui "Educaplay", guru tertarik untuk mencoba jika *Game* edukasi ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Guru juga menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Selama ini, kearifan lokal sudah diintegrasikan dalam beberapa mata pelajaran melalui lagu daerah, makanan khas, rumah adat, dan tarian daerah. Oleh karena itu, pengembangan *Game* edukasi berbasis "Educaplay" perlu memasukkan unsur budaya lokal agar peserta didik dapat lebih mengenal dan menghargai warisan budaya daerahnya. Selain itu, *Game* edukasi yang dikembangkan harus memiliki tampilan yang menarik, mudah dimainkan, serta sesuai dengan kemampuan peserta didik. *Game* ini juga perlu memiliki unsur edukatif yang jelas agar tidak

hanya menyenangkan tetapi juga benar-benar membantu pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya *Game* edukasi "Educaplay" ini, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih antusias, memahami materi dengan lebih baik, serta dapat mengaplikasikan peran dan tugasnya di lingkungan sekolah dan masyarakat secara nyata.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Bantarkemang 6 Bogor sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam penggunaan kurikulum ini sekolah membebaskan guru mengajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan yang digunakan lebih berpusat pada peserta didik dengan metode berbasis masalah dan proyek, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Saat ini, guru sudah menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, tidak semua guru menggunakan teknologi secara aktif karena adanya keterbatasan dalam fasilitas dan keterampilan penggunaan teknologi.

Dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, sekolah sudah mulai mengintegrasikan penggunaan teknologi secara bertahap. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi dalam proses pembelajaran. Meskipun sekolah belum memiliki kebijakan wajib dalam penggunaan teknologi, sekolah tetap memberikan dorongan dan dukungan agar guru semakin terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Namun, hingga saat ini, pelatihan atau workshop terkait teknologi belum difasilitasi secara langsung oleh sekolah, sehingga guru diharapkan dapat

mengikuti pelatihan secara mandiri di luar sekolah. Dengan demikian, guru tidak hanya menggunakan buku sebagai acuan pembelajaran. Pengembangan proses pembelajaran menggunakan teknologi yang bervariasi seperti menggunakan “Educaplay” agar peserta didik lebih termotivasi dan memahami materi yang sedang dipelajari.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat melakukan pra-penelitian di kelas IV B SDN Bantarkemang 6 Bogor, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan di sekolah tidak diperbolehkan membawa *handphone*. Peserta didik sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor karena menjadikan peserta didik lebih fokus dan tidak mudah bosan. Peserta didik juga menyukai metode pembelajaran yang melibatkan permainan. Peserta didik akan merasa bosan dan tidak tertarik jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi atau aktivitas menarik. Permainan edukatif yang pernah dimainkan oleh peserta didik yaitu seperti tebak-tebakan atau kuis. Hal itu membuat peserta didik lebih aktif dan menikmati proses belajar serta lebih memahami materi karena adanya tantangan yang harus diselesaikan untuk mencapai kemenangan.

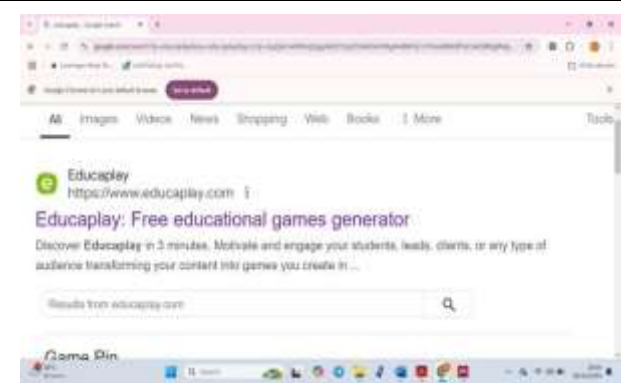
Terkait kearifan lokal, peserta didik memiliki pemahaman dasar mengenai konsep tersebut, seperti mengenal permainan tradisional. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap ide *game* edukasi yang memiliki tantangan serta fitur kolaboratif yang memungkinkan peserta didik bermain bersama teman. Selain itu, aspek visual dan audio dalam *game* menjadi faktor penting bagi peserta didik. Tampilan

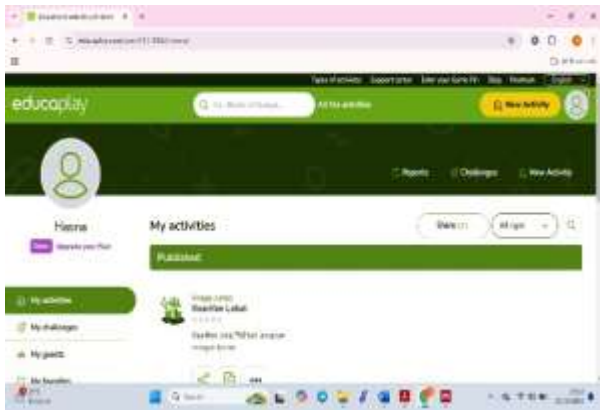
yang menarik dengan gambar dan suara yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, *Game* edukasi yang dikembangkan perlu dirancang secara interaktif, menantang, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Tahap Desain (Perancangan)

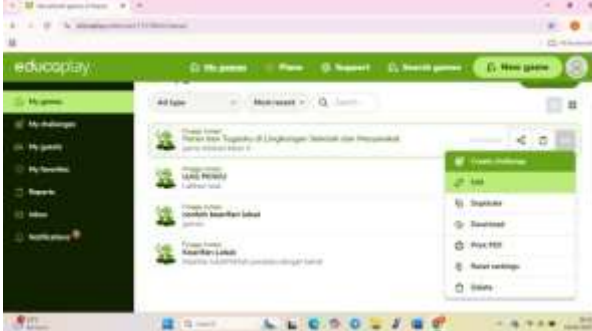
Tahap ini merupakan tahap awal perancangan desain untuk pengembangan *Game* edukasi menggunakan "Educaplay". Rancangan desain ini mengandung pilihan *template*, pembuatan soal, pemilihan gambar, dan adanya pengaturan waktu pengerjaan soal. Proses pengembangan *Game* edukasi "Educaplay" ini dibuat dengan tampilan yang menarik berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang setiap tampilannya terdapat soal-soal yang berkaitan materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat. Adapun rancangan pembuatan soal desain dibuat dengan memanfaatkan "Educaplay", Berikut adalah langkah-langkah pembuatan soal pada "Educaplay":

Tabel 4. 1 Rancangan Pengembangan Game Edukasi "Educaplay"

Rancangan	Keterangan
	Masuk melalui <i>Google Chrome</i> dengan mengklik "Educaplay" atau https://www.educaplay.com/ pada kolom pencarian.

	Kemudian klik <i>login</i> jika sudah memiliki akun atau bisa masuk menggunakan akun <i>google</i>. Kemudian klik “<i>New Activity</i>” untuk memulai membuat produk.
	Kemudian pilih <i>template</i> yang akan digunakan. Seperti memilih fitur “<i>Froggy Jumps</i>” yang telah tersedia.

Rancangan	Keterangan
	Tuliskan pertanyaan pada kolom “<i>Write the wording of your question here</i>” dan menuliskan jawaban pada kolom “<i>Answer A, B, dan C</i>”. Pada saat membuat pertanyaan bisa memasukkan gambar, video, dan <i>voicenote</i>.
	Ini adalah tampilan Ketika sudah memasukkan pertanyaan yang ingin dibuat. Setelah itu klik “<i>Publish</i>”. Ketentuan agar bisa di <i>publish</i> yaitu “<i>Quality Index</i>” mencapai lebih dari 50%.

	Setelah di <i>publish</i> akan muncul tampilan seperti ini. Ada pilihan “<i>Create Challenge</i>”, “<i>Share</i>”, dan “<i>Create Activity</i>”
	Klik “<i>Share</i>” jika ingin membagikan tautan kepada peserta didik.
Rancangan	Keterangan
	Atau bisa klik “<i>Create Challenge</i>” jika ingin bermain bersama-sama secara langsung.
	Tampilan saat akan memulai pembelajaran menggunakan “<i>Educaplay</i>”. Klik “<i>Start</i>” yang menandakan produk sudah bisa digunakan oleh peserta didik.
	Tampilan saat peserta didik mulai memainkan “<i>Froggy Jumps</i>”.

Game edukasi "Educaplay" ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. "Educaplay" ini mudah digunakan dan dapat menarik perhatian peserta didik sebagai *Game* edukasi. Oleh karena itu, *Game* edukasi "Educaplay" ini diharapkan dapat diakses dengan mudah dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman materi peserta didik. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Setelah merancang desain *Game* edukasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian kelayakan terhadap *Game* edukasi untuk dapat memastikan kecocokan desain produk yang telah disusun sebelumnya melalui validasi dari ahlinya. Proses validasi ini dilakukan setelah tahap pengembangan produk awal selesai. Proses ini melibatkan sebanyak empat validator. Validator ini memiliki keahlian yang berbeda-beda sesuai dengan bidangnya masing-masing. Seorang ahli media untuk mengevaluasi desain *Game* edukasi, seorang ahli Bahasa untuk menilai kualitas bahasa yang digunakan pada *Game* edukasi, seorang ahli materi untuk menguji isi materi yang digunakan, dan seorang guru wali kelas IV B SDN Bantarkemang 6 Bogor.

Ada tiga validator ahli yang melakukan evaluasi produk. Validator ini terdiri dari 3 ahli, yaitu:

a. Ahli Media

Ahli media pada pengembangan produk *game* edukasi "Educaplay" ini yaitu Bapak Anton Sukanto, S.Kom, M.TI yang merupakan salah satu dosen Teknologi Informasi di Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kesatuan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengembangkan produk *game* edukasi "Educaplay" ini agar menjadi sebuah produk yang layak dan siap digunakan di dalam kelas. Aspek-aspek yang menjadi penilaian yaitu kemudahan, tampilan, dan pengoperasian *game* edukasi "Educaplay". Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Revisi Oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi "Educaplay" oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Game edukasi mudah diakses.	5
2	Tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
3	Keterbacaan teks dan kejelasan ikon dalam <i>game</i> edukasi.	3
4	Kemudahan navigasi dalam penggunaan <i>game</i> edukasi.	4
5	Warna pada <i>game</i> edukasi sesuai.	4
6	Template <i>game</i> edukasi menarik.	4
7	Game edukasi dalam meningkatkan partisipasi peserta didik.	5
8	Penggunaan <i>game</i> edukasi praktis dan fleksibel.	4
9	Kestabilan sistem dan minimnya <i>error</i> .	5
10	Pengoperasian <i>game</i> edukasi mudah.	5
Jumlah		44
Skor Maksimal		50

Presentase	x100%
Rata-Rata	88%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan *game* edukasi "Educaplay". Indikator angket yang ada sebanyak 10 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka dapat dipresentasikan sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan nilai antara 80% - 100%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan, namun ada beberapa indikator yang perlu direvisi, sehingga produk ini harus diperbaiki sebelum digunakan di kelas. Berikut hasil validasi media kedua terhadap produk *game* edukasi "Educaplay" setelah dilakukan revisi produk

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi "Educaplay" oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	<i>Game</i> edukasi mudah diakses.	5
2	Tampilan <i>game</i> edukasi menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
3	Keterbacaan teks dan kejelasan ikon dalam <i>game</i> edukasi.	5
4	Kemudahan navigasi dalam penggunaan <i>game</i> edukasi.	4
5	Warna pada <i>game</i> edukasi sesuai.	5
6	Template <i>game</i> edukasi menarik.	5
7	<i>Game</i> edukasi dalam meningkatkan partisipasi peserta didik.	5
8	Penggunaan <i>game</i> edukasi praktis dan fleksibel.	4
9	Kestabilan sistem dan minimnya <i>error</i> .	5
10	Pengoperasian <i>game</i> edukasi mudah.	5
Jumlah		48
Skor Maksimal		50
Presentase		x100%

Rata-Rata	96%
------------------	------------

$$Presentase = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi kedua dari ahli media menyatakan bahwa *game* edukasi “Educaplay” mudah diakses, menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. *Game* edukasi mudah dibaca dan warna serta template *game* edukasi sudah sesuai. *Game* edukasi juga minim error dalam pengoperasiannya Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan nilai antara 80%-100%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu di revisi kembali, serta produk ini dapat digunakan di kelas.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan penelitian kali ini yaitu Ibu Ainiah Ekowati, M. Pd, yang merupakan salah satu dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran *game* edukasi “Educaplay” yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Adapun aspek-aspek yang dijadikan penilaian yaitu meliputi tata bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik terhadap *game* edukasi “Educaplay”. Hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Revisi Oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-----------------------	-----------------------

1. Setiap pertanyaan menggunakan 3 titik pada akhir kalimat.	1. Setiap pertanyaan menggunakan 4 titik pada akhir kalimat.
2. Kata "Tindakan" dan kata "bisa".	2. Kata "tindakan" dan "dapat".
3. Setiap opsi yang bukan kalimat menggunakan titik.	3. Setiap opsi yang bukan kalimat tidak menggunakan titik.
4. Kata "Kesimpulan" menjadi "Sikap yang ditunjukkan pada ..."	4. "Sikap yang ditunjukkan pada ..."
5. Kata "Kesimpulan" menjadi "Sikap Rina pada ..."	5. "Sikap Rina pada ..."

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi "Educaplay" oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor
1	Bahasa yang digunakan jelas dan sederhana.	4
2	Kalimat yang digunakan tidak berbelit-belit.	4
3	Bahasa mudah dipahami peserta didik dengan baik.	3
4	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.	3
5	Bahasa membuat peserta didik termotivasi.	3
6	Penggunaan bahasa populer dan komunikatif.	3
7	Konsistensi penggunaan istilah dan kosakata dalam seluruh bagian game edukasi.	2
8	Penggunaan ejaan dan tata bahasa yang tepat.	3
9	Pesan melalui Bahasa memperhatikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal.	3
10	Tidak terdapat unsur bahasa yang berpotensi membingungkan peserta didik.	3
Jumlah		31
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-Rata		62%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan game edukasi "Educaplay". Indikator angket yang ada sebanyak 10 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka dapat dipresentasikan sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{31}{50} \times 100\% = 62\%$$

Produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan nilai antara 60%-80%. Produk ini bisa diartikan layak untuk digunakan, namun ada beberapa indikator yang perlu direvisi, sehingga

produk ini harus diperbaiki sebelum digunakan di kelas. Berikut hasil validasi *game* edukasi “Educaplay” kedua.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi “Educaplay” oleh Validasi Bahasa

No	Aspek	Skor
1	Bahasa yang digunakan jelas dan sederhana.	5
2	Kalimat yang digunakan tidak berbelit-belit.	5
3	Bahasa mudah dipahami peserta didik dengan baik.	5
4	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.	5
5	Bahasa membuat peserta didik termotivasi.	4
6	Penggunaan bahasa populer dan komunikatif.	5
7	Konsistensi penggunaan istilah dan kosakata dalam seluruh bagian game edukasi.	5
8	Penggunaan ejaan dan tata bahasa yang tepat.	4
9	Pesan melalui Bahasa memperhatikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal.	5
10	Tidak terdapat unsur bahasa yang berpotensi membingungkan peserta didik.	5
Jumlah		48
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-Rata		96%

$$Presentase = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi kedua dari ahli bahasa yang menyatakan bahwa Bahasa yang digunakan dalam *game* edukasi “Educaplay” ini jelas, tidak berbelit-belit, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bahasa yang digunakan juga populer dan komunikatif serta konsisten dalam penggunaan istilah dan kosakata, sehingga pesan melalui bahasa memperhatikan nilai-nilai kearifan lokal. Bahasa yang digunakan juga tidak terdapat unsur yang membingungkan peserta didik. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk

pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak” dengan nilai antara 60%-80%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu di revisi, serta produk ini dapat digunakan di kelas.

c. Ahli Materi

Dosen ahli materi dalam pengembangan penelitian ini yaitu Ibu Annisa Nurramadhani, M.Pd. yang merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan yang telah berpengalaman mengajar menggunakan materi yang berbasis kearifan lokal. Selain itu Guru ahli materi dalam pengembangan penelitian ini yaitu Ibu Siti Patimah, S.Pd. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa komentar, kritik dan saran pada materi yang disajikan didalam *game* edukasi “Educaplay” yang sedang dikembangkan peneliti, agar menjadi produk yang layak digunakan. Hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Revisi Oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1. Kata “menyuruh”	1. Diubah menjadi kata “meminta tolong”

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Dosen Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2	Materi pembelajaran akurat dengan benar.	4
3	Pertanyaan pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan konsep materi pembelajaran .	4
4	Materi pembelajaran sesuai kurikulum.	4
5	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	4
6	Kemampuan materi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.	4
7	Kedalaman materi pembelajaran.	4
8	<i>Game</i> edukasi membantu memahami materi pembelajaran.	5

9	Petunjuk <i>game</i> edukasi mendukung materi pembelajaran yang akan dicapai.	5
10	<i>Game</i> edukasi menumbuhkan motivasi belajar.	5
Jumlah		44
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-Rata		88%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap pengembangan *game* edukasi "Educaplay". Indikator angket yang ada sebanyak 10 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka dapat dipresentasekan berikut:

$$Presentase = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan nilai antara 80%-100%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan namun ada beberapa indikator yang perlu direvisi, sehingga produk ini harus diperbaiki sebelum digunakan di kelas. Berikut hasil validasi *game* edukasi "Educaplay" kedua.

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kedua Game Edukasi "Educaplay" oleh Dosen Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2	Materi pembelajaran akurat dengan benar.	5
3	Pertanyaan pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan konsep materi pembelajaran .	5
4	Materi pembelajaran sesuai kurikulum.	5
5	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
6	Kemampuan materi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.	5
7	Kedalaman materi pembelajaran.	5
8	<i>Game</i> edukasi membantu memahami materi pembelajaran.	5

9	Petunjuk <i>game</i> edukasi mendukung materi pembelajaran yang akan dicapai.	5
10	<i>Game</i> edukasi menumbuhkan motivasi belajar.	5
Jumlah		50
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-Rata		100%

$$Presentase = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi kedua dari ahli materi dosen menyatakan bahwa materi dalam *game* edukasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, konsep materi pembelajaran, kurikulum dan kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi dalam *game* edukasi “Educaplay” juga dapat meningkatkan keterlibatan dan membantu memahami peserta didik, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak” dengan nilai antara 60%-80%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu di revisi, serta produk ini dapat digunakan di kelas.

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Pertama Game Edukasi “Educaplay” oleh Guru Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2	Materi pembelajaran akurat dengan benar.	5
3	Pertanyaan pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan konsep materi pembelajaran .	4
4	Materi pembelajaran sesuai kurikulum.	5
5	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	4
6	Kemampuan materi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.	5
7	Kedalaman materi pembelajaran.	5
8	<i>Game</i> edukasi membantu memahami materi pebelajaran.	4

9	Petunjuk <i>game</i> edukasi mendukung materi pembelajaran yang akan dicapai.	4
10	<i>Game</i> edukasi menumbuhkan motivasi belajar.	5
Jumlah		46
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-Rata		92%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi guru terhadap pengembangan *game* edukasi "Educaplay" menyatakan bahwa Berdasarkan hasil validasi kedua dari ahli materi dosen menyatakan bahwa materi dalam *game* edukasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, dan kurikulum. Materi dalam *game* edukasi "Educaplay" juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar, serta dapat memperdalam materi pembelajaran. Indikator angket yang ada sebanyak 10 butir dengan menggunakan skor dari angka 1 sampai dengan 5, maka dapat dipresentasikan berikut:

$$Presentase = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan nilai antara 80%-100%. Produk ini bisa diartikan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu di revisi, serta produk ini dapat digunakan di kelas.

Data yang diperoleh dari penilaian rata-rata total validitas (RTV) kemudian akan dikonversi untuk mendapatkan hasil akhir kesimpulan

mengenai uji validitas *game* edukasi “Educaplay”, berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4. 12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Game Edukasi “Educaplay”

No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Presentase Penilaian	Rata-Rata Presentase
1	Ahli Media	10	50	44	88%	82,5%
2	Ahli Materi Dosen	10	50	44	88%	
3	Ahli Materi Guru	10	50	46	92%	
4	Ahli Bahasa	10	50	31	62%	

Hasil dari penilaian kelayakan terhadap *game* edukasi

“Educaplay”, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Penilaian Pertama Game Edukasi “Educaplay” Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	88%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	88%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	62%	Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, rata-rata presentase validasi pertama mencapai 82,5% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, di peroleh data penilaian rata-rata total validitas yang akan dikonversi untuk menarik kesimpulan mengenai uji kelayakan *game* edukasi “Educaplay”. Kesimpulan ini didasarkan pada pedoman konversi ideal yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 14 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Game Edukasi “Educaplay”

No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Presentase Penilaian	Rata-Rata Presentase
1	Ahli Media	10	50	48	96%	96%
2	Ahli Materi Dosen	10	50	50	100%	
3	Ahli Materi Guru	10	50	46	92%	
4	Ahli Bahasa	10	50	48	96%	

Hasil dari penilaian kelayakan kedua pengembangan *game* edukasi “Educaplay” sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Penilaian Kedua Game Edukasi “Educaplay” Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat mendapatkan rata-rata presentase dengan total sebesar 96% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian validitas para ahli tersebut dapat dilaksanakan uji coba terbatas untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, produk yang sudah dibuat dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 23 peserta didik kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan peserta didik pada

saat penggunaan *game* edukasi "Educaplay". Proses uji coba ini diimplementasikan oleh peneliti yang didampingi guru kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor.

Diawali dengan peneliti meminta peserta didik untuk membaca teks singkat yang berkaitan dengan materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat terlebih dahulu, kemudian menjelaskan materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat secara lebih mendalam.

Setelah selesai peneliti mengajak peserta didik untuk bermain *game* yang bertujuan untuk meningkatkan kembali motivasi peserta didik dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari yaitu peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat. Peserta didik akan diberikan penjelasan cara mengoperasikan *game* edukasi "Educaplay" ini. Peserta didik menjawab 10 pertanyaan pada *game* edukasi "Educaplay" yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik akan mencoba bagaimana proses mengoperasikan *game* edukasi "Educaplay" secara berkelompok dibawah bimbingan peneliti.

Setelah selesai mengoperasikan *game* edukasi "Educaplay", peserta didik diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dan mengisi lembar instrumen penelitian uji coba produk melalui kuisisioner yang berisi 10 pertanyaan. Pengisian angket ini diisi sebanyak 23 peserta didik, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan metode kuisisioner angket setelah penggunaan *game* edukasi "Educaplay". Rekapitulasi data respon peserta didik pada penggunaan

game edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di masyarakat sebagai berikut:

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

Tabel 4. 16 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Presentase (%)	Presentase	Rata-Rata Presentase
1	50	50	100	100%	89%
2	48	50	100	96%	
3	46	50	100	92%	
4	45	50	100	90%	
5	48	50	100	96%	
6	46	50	100	92%	
7	46	50	100	92%	
8	47	50	100	94%	
9	45	50	100	90%	
10	50	50	100	100%	
11	47	50	100	94%	
12	47	50	100	94%	
13	47	50	100	94%	
14	47	50	100	94%	
15	42	50	100	84%	
16	41	50	100	82%	
17	47	50	100	94%	
18	45	50	100	90%	
19	22	50	100	44%	
Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Presentase (%)	Presentase	Rata-Rata Presentase
20	45	50	100	90%	
21	40	50	100	80%	
22	42	50	100	84%	
23	46	50	100	92%	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian tabel di atas yang dilakukan 23 peserta didik, *game* edukasi “Educaplay” memperoleh hasil

sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya skor yaitu 89% yang berada dalam kriteria 80% - 100% yang dinyatakan “Sangat Menarik”.

Berikut tabel data rekapitulasi respon guru setelah *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Tabel 4. 17 Rekapitulasi Respon Guru

No	Pernyataan	Nilai	Presentase
1	Game edukasi “Educaplay” yang dikembangkan sesuai dengan materi kearifan lokal	5	100%
2	Game edukasi “Educaplay” memungkinkan interaksi yang aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.	5	
3	Game edukasi “Educaplay” dapat membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik.	5	
4	Game edukasi “Educaplay” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	
5	Tampilan <i>game</i> edukasi “Educaplay” menarik.	5	
6	Bahasa yang digunakan pada <i>game</i> edukasi “Educaplay” jelas dan mudah dipahami.	5	
7	Game edukasi “Educaplay” mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok.	5	
8	Game edukasi “Educaplay” menyajikan soal dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	
9	Game edukasi “Educaplay” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas.	5	
10	Game edukasi “Educaplay” mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan baik dalam pembelajaran.	5	
Total Penilaian		50	100%
Skor Maksimal		50	
Presentase		100%	

$$Presentase = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

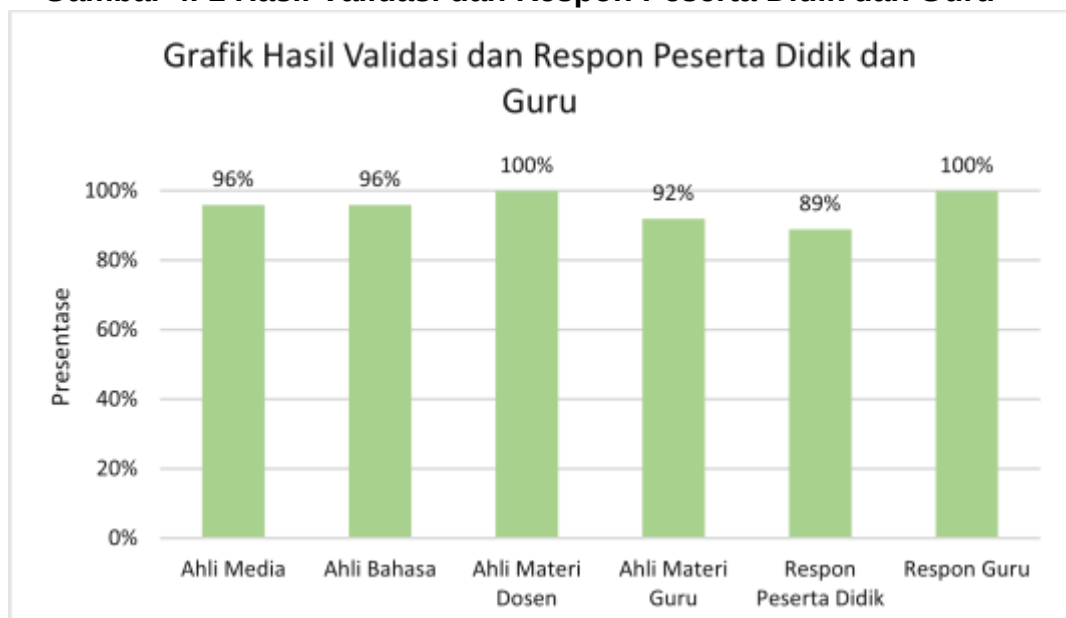
Berdasarkan rekapitulasi data yang diperoleh, *game* edukasi “Educaplay” pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat mendapatkan respon guru sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE yaitu tahap evaluasi. Peserta didik dan guru diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik dan guru setelah pembelajaran menggunakan *game* edukasi "Educaplay". Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi "Educaplay" dan sebagai pelengkap untuk menjawab rumusan masalah. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan dalam perbaikan *game* edukasi "Educaplay". Dengan begitu peneliti dapat mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil angket yang menunjukkan bahwa *game* edukasi "Educaplay" berada dikategori sangat menarik. Selama kegiatan pembelajaran terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan adanya *game* edukasi "Educaplay" ini karena sifatnya yang menyenangkan dan mudah dalam penggunaannya. Selain itu *game* edukasi "Educaplay" ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan memperkuat pemahaman materi peserta didik.

Gambar 4. 1 Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik dan Guru



B. Pembahasan

Teknologi digital dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, salah satunya melalui *game* edukasi. *game* berbasis *web/mobile* yang mencakup suara, gambar, dan *game* interaktif, dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman bahan ajar, khususnya bagi anak kecil yang sedang dalam tahap pembelajaran (Istiq et al., 2024). *Game* edukasi merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan memperkuat pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. *Game* yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak agar fokus dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dikenal sebagai *game* edukatif (Siagian et al., 2024). Tujuan utama *game* edukasi “Educaplay” yaitu mengetahui seberapa apa pemahaman materi peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. *Game* edukasi merupakan permainan yang diciptakan untuk membantu proses belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan dengan permainan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran (Arifah et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan kepala sekolah, guru kelas IV-B, dan peserta didik kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor, diperoleh informasi tentang penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran dan masalah terkait yang dihadapi. Saat ini guru sudah menggunakan *game* seperti kuis pada saat dikelas, namun belum pernah berbasis kearifan lokal. Penggunaan *game* juga jarang dilakukan guru sehingga pembelajaran monoton dan tidak menyenangkan. Hal ini didukung oleh pendapat (Prayogo et al., 2021) yang menyatakan bahwa ketika guru hanya menyampaikan tugas

berupa foto atau video pembelajaran yang dilaksanakan yang diambil dari internet masih kurang efektif bahkan siswa pada saat proses pembelajaran merasa bosan karena hanya diberikan tugas berupa foto serta video materi yang diambil dari internet.

Pada era teknologi sekarang, penggunaan *game* edukasi bisa menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran yang mengasikan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan meyebaban kecaduan (Purwanti, 2022). Belajar dengan "Educaplay" menarik dan menyenangkan, ini adalah alat yang tidak memberi tempat pada pembelajaran tradisional, di mana peserta didik merasa terbuka terhadap proses pedagogis, berhasil memperdalam dan memperkuat pengetahuan peserta didik dengan kapasitas untuk analisis dan sintesis, berkontribusi pada pembelajaran yang bermakna untuk membentuk orang-orang yang berguna dalam masyarakat (Páez-Quinde et al., 2022). *Game* edukasi berbasis kearifan lokal adalah suatu kegiatan yang menyenangkan serta menambah wawasan menggunakan sebuah perangkat teknologi yang bertemakan budaya dalam daerah yang diangkat (Prayogo et al., 2021). Pengembangan *game* edukasi seperti "Educaplay" dianggap salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ini merupakan salah satu model yang memiliki beberapa tahap kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien.

Adapun model ADDIE ini memiliki 5 langkah yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap pertama, menganalisis informasi yang dikumpulkan untuk menganalisis kebutuhan. Dengan melakukan observasi dan wawancara, langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan dan kebutuhan peserta didik serta masalah yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas IV-B dan beberapa peserta didik kelas IV-B, ditemukan bahwa guru pernah menggunakan *game* edukasi di dalam kelas dan lebih sering kuis dadakan secara lisan. Tentu saja hal ini kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Kenyataannya, dalam penggunaan "Educaplay" pada kegiatan pembelajaran ini untuk memberikan ruang yang luas bagi guru untuk merancang kegiatan desain pedagogis untuk mengatasi gaya belajar dan tujuan belajar yang berbeda. Misalnya, melalui kuis, guru dapat menilai pemahaman, memberikan umpan balik langsung, dan menumbuhkan pemahaman materi yang lebih dalam (Vargas-Saritama & Espinoza Celi, 2024). Mempersiapkan peserta didik untuk siap bersaing di era digital menggunakan implementasi kurikulum yang tersedia merupakan tugas guru dalam membimbing peserta didik agar bisa berpikir secara kritis, sistematis, serta memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skill (HOTS) (Audina, Lia; Rostikawati, Teti, Gani, 2022).

Tahap kedua adalah merancang desain tampilan untuk pengembangan *game* edukasi menggunakan "Educaplay". Rancangan ini mencakup pemilihan *template*, pembuatan

pertanyaan, pemilihan gambar yang mendukung pertanyaan, pengaturan waktu pengerjaan, dan pengacakan pertanyaan. Mempertimbangkan fitur Educaplay yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan belajar (Hibatulloh & Wahyuni, 2024). Tahap ketiga adalah proses pengembangan *game* edukasi "Educaplay" yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sebelum di uji coba terbatas pada peserta didik. Pengembangan belajar-mengajar melalui teknologi pendidikan berupa permainan. Fokus penelitian ini, merupakan strategi yang menumbuhkan motivasi, keingintahuan dan minat belajar. Jenis permainan ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan untuk berpikir, merenung, memahami, mengangkat hipotesis dan menilainya dengan otonomi dan kerja sama (Dutra et al., 2021). Setelah pengembangan *game* edukasi "Educaplay" selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Validator akan memberikan saran dan komentar untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Produk pengembangan *game* edukasi "Educaplay" divalidasi oleh empat ahli. Ahli media yang terlibat adalah salah satu dosen Fakultas Teknologi Informasi dari Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kesatuan, ahli Bahasa melibatkan satu dosen dari Universitas Pakuan, dan ahli materi yang terdiri dari satu dosen Universitas Pakuan dan satu guru dari SDN bantarkemang 6 Bogor, dengan total empat validator. Setelah proses uji validasi produk selesai, validator diminta untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang tersedia di lembar

validasi ahli. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sebagai validator. Dalam konteks ini, proses validasi menunjukkan keandalan game, mendukung teknologi tersebut untuk penggunaannya selama praktik pendidikan (Dutra et al., 2021).

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, produk dinyatakan siap untuk dilakukan uji coba terbatas. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah implementasi. Pada tahap ini, uji coba terbatas dilakukan kepada 23 peserta didik kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor. Peserta didik diminta mencoba bermain *game* edukasi "Educaplay" berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *game* edukasi "Educaplay" yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon yang diisi oleh peserta didik, didapatkan hasil positif dengan presentase rata-rata sebesar 89% dan tergolong pada kategori "Sangat Menarik".

Tahap terakhir yaitu dari hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui pada pengembangan *game* edukasi "Educaplay" berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat mendapati hasil 96% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dari rata-rata penilaian validasi ahli. Hasil rata-rata yang diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan peserta didik yaitu 89% dengan kriteria "Sangat Menarik". Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi

"Educaplay" berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat dinilai sangat layak untuk diaplikasikan di dalam pembelajaran. Dari perspektif peserta didik, *game* edukasi menjanjikan kesenangan dan kesenangan, mendorong pembelajaran mandiri di mana peserta didik dapat memutuskan apa dan berapa banyak yang harus dipelajari dalam urutan apa dan detail mana. Dengan demikian, *game* edukasi memiliki efek motivasi yang tinggi. Jawaban peserta didik juga menunjukkan pada menyenangkan tanpa penjelasan lengkap tentang permainan (Istiadi et al., 2020).

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dianita et al., 2024) mengatakan bahwa penggunaan "Educaplay" menjadikan peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dan permainan selama pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Burhan et al., 2024) menyatakan bahwa menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi dan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan *Game* edukasi dan animasi berbasis kearifan lokal.

Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Utami et al., 2023) menyatakan bahwa pemanfaatan "Educaplay" membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini juga mendapatkan hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diska, 2024) yang menyatakan

bahwa educaplay terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *game* edukasi “Educaplay” dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di DN Bantarkemang 6 Bogor untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama proses pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Pada tahap kedua, dibuat desain produk *game* edukasi “Educaplay” yang mencakup tampilan, isi materi, pertanyaan, dan gambar. Selanjutnya pada tahap ketiga, pengembangan desain oleh peneliti yang telah dibuat sebelumnya yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi dengan template dan gambar menarik. Ketika produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menghasilkan produk yang siap digunakan di kelas. Tahap keempat yaitu implementasi, produk di uji coba kepada 23 peserta didik kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Tahap

terakhir yaitu tahap evaluasi, peneliti mendapatkan respon dari peserta didik dan guru melalui angket respon yang diberikan setelah menggunakan *game* edukasi “Educaplay”.

2. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan presentase kelayakan sebesar 96%, sama halnya dengan ahli bahasa yang memberikan presentase kelayakan sebesar 96%. Sementara itu, validasi ahli materi baik dosen maupun guru menunjukkan hasil presentase kelayakan yang positif. Sementara rata-rata presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 90%. Selain itu tanggapan dari 23 peserta didik kelas IV-B sangat positif dengan presentase respon sebesar 89%. Guru pun sama memberikan respon sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa produk *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Masih banyak keterbatasan pada *game* edukasi "Educaplay" ini.

Diharapkan peserta didik lebih terbiasa untuk menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan *game* edukasi "Educaplay" untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi ini mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. *Game* edukasi ini juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan *game* edukasi "Educaplay" ini dengan mempertimbangkan konsep produk secara matang dan mendesain produk dengan sangat menarik dengan tujuan peserta didik akan antusias pada kegiatan pembelajaran.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut dari *game* edukasi "Educaplay" adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* edukasi "Educaplay" ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas.
2. Pengembangan *game* edukasi "Educaplay" dengan memanfaatkan

fitur-fitur interaktif lain seperti teka-teki silang, pencocokan gambar, dan fitur lainnya dapat disesuaikan dengan gaya belajar karakteristik perkembangan peserta didik.

3. Diperlukan pengembangan konten kearifan lokal dalam *game* edukasi diperluas agar mencerminkan keberagaman budaya di berbagai daerah Indonesia, sehingga siswa dapat mengenal dan menghargai budaya lokal secara lebih luas.
4. Pengembangan *game* edukasi "Educaplay" dapat digunakan pada materi lain dalam mata pelajaran IPAS atau pada mata pelajaran yang lain.
5. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas penggunaan *game* edukasi "Educaplay" dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, V., & Affandi, I. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Mengembangkan Keterampilan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif Analitik Pada Masyarakat Talang Mamak Kec. Rakit Kulim, Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 77. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3671>
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlishina, I. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Lawang-Malang Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i1.1053>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>

Athiyatun Nadhrah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang.*

Audina, Lia;Rostikawati,Teti,Gani, R. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Development of Quizwhizzer-Based Electronic Interactive Game Media in an Attempt for the Environmental Conservation Sub- Theme Pri. 11, 1996–2006.*

Aufa, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bantai Adat di SDN 203/VI Rantau Panjang XII. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam, VIII(I), 1–19.*

Burhan, Nurwidyayanti, Asdar, Swandi, A., & Rahim, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pengembangan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglombo. 5(5), 9001–9007.*

Dhea Aztika, A., & Fauziah, N. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. 1(6), 111–125. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.446>*

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2(7), 275–282.*

Dutra, B. D., Do Nascimento, K. C., Echevarría-Guanilo, M. E., Sparapani, V. de C., & Lanzoni, G. M. de M. (2021). Validation of an educational game about first aid for schoolchildren. *Revista Brasileira de*

Elisa, A., & Yuliana, K. (2021). Pengembangan Game Edukasi Math Maze Berbasis Multimedia linteraktif Konversi Pecahan Desimal Kelas IV. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(3), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>*

Hendrariyanto, S. (2020). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Kelas IV SD/MI. *Tinjauan Hukum Islam Tentang Sewa-Menyewa Tanah ..., 0721, 780887.*

Hibatulloh, M. F., & Wahyuni, S. (2024). *Developing an Engaging English Summative Test with Educaplay: A Game-Based Solution for the Fourth Grade of Islamic Primary School.*

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>*

- Istiadi, Y., Istiana, R., & Hatasura, I. N. (2020). *Educational Board Game Development to Increase the Knowledge of Local Wisdom*. 438(Aes 2019), 88–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.020>
- Istiq, N., Kiettikunwong, N., Setiawan, R., & Muhimmah, H. A. (2024). *Educational Games as Learning Media in the 21st Century for Elementary School Students : A Systematic Literature Review*. 12(1), 1–30.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Muliawan Indroyono, J. (2019). Pengembangan Game Edukasi “Students Explor ” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI AlKhaeriyah Kota Semarang. *Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES Semarang*, 1–80. <http://lib.unnes.ac.id/31053/1/1102412057.pdf>
- Mulyani, S. (2020). Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75). <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0>

- Munsyaila Putri, M. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI Pacitan*), 13–56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Nita, E. (2019). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Untuk Anak Usia*.
- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*. 2361–2366.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & BarragánMejía, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44.
- Prayogo, Julius Ronaldo, Nury Yuniasih, S. R. (2021). Pengembangan Permainan Edukasi Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Adobe Flash Pada Kelas 4 Tema 7 Subtema 2. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 417–425.
- Purwanti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 pada Peserta Didik Kelas V di SD/MI. *Skripsi*, 1–60. [http://repository.radenintan.ac.id/21667/1/Perpus Pusat.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/21667/1/Perpus%20pusat.pdf)
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan yang Relevan dalam Mengatasi Permasalahan Global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85–89. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.215>
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI DI SMA/MA*. 1–23.
- Rini, D. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V*

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur (Vol. 15, Issue 1).

Safitri. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD/MI Kelas IV Tema 9 Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema 1 Makananku Sehat Dan Bergizi*. 1–56.

Satino, Hermina Manihuruk, Marina Ery Setiawati, & Surahmad. (2024). Melestarikan Nilai-nilai Kearifan Lokal Sebagai Wujud Bela Negara. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 248–266. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3512>

Siagian, H. T., Tamba, R., & Ananda, L. J. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T . A 2023 / 2024*. 8, 42560–42570.

Sugiyono, P. D. (2023). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D PENERBIT. In *Penerbit ALFABETA* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0>

Sujatno, E. L., Mewengkang, A., & Agustinus, T. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis *Mobile* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan KomunikasiVolume 1 Nomor 5, Oktober2021Jurusan*, 1(April), 8–21. <https://ejurnalmapalus-unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/2926/1334>

Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (Best) Conference*, 1–6.

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>

Vargas-Saritama, A., & Espinoza Celi, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir2024-614>

W, S. S., Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su'ad, S. (2024). Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil

- Kabupaten Pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441–449. <https://doi.org/10.59837/7yn48p28>
- Wahyu Ningsih, G. (2020). Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0>
- Widyawati Batigin, R. (2023). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Kearifan Lokal Di Papua Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII SMP/MTs. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Wijaya, A. A., Syarifuddin, S., & Dhita, A. N. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Adat Kajang Lako di Jambi. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 60–69. <https://doi.org/10.36706/jc.v10i1.11488>
- Winarti, W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menanamkan Karakter Siswa Kelas I Sd. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Menanamkan Karakter Siswa Kelas Iv Sdn 5 Tebing Tinggi*. https://arsippgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/17__Nurul_H.pdf
- Wulan Sari, A. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yusli Nurhabibie, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari*. 11(1), 92–105.
- Zuhlina, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan Construct 3 Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Zuhra, M. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk Sd/Mi*.

Lampiran

LAMPIRAN

Lampiran

90

Lampiran**1 Surat Keputusan**

Lampiran



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN
 NOMOR: 122/SK/D/FKIP/IX/2024

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|---|--|------|---|--------------------|-----|---|-----------|---------------|---|-------------------------------|---------------|---|--|
| Menimbang | : | 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik. | | | | | | | | | | | | |
| Mengingat | : | 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. | | | | | | | | | | | | |
| Memperhatikan | : | Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| Menetapkan Pertama | : | <div style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</div> Mengangkat Saudara:
Dr. Rita Istiana, M.Pd. : Pembimbing Utama
Resyi A. Gani, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
sebagai pembimbing dari: <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>Hasna Fitra Amalia</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>:</td> <td>037121072</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>:</td> <td>PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT</td> </tr> </table> | Nama | : | Hasna Fitra Amalia | NPM | : | 037121072 | Program Studi | : | Pendidikan Guru Sekolah Dasar | Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT |
| Nama | : | Hasna Fitra Amalia | | | | | | | | | | | | |
| NPM | : | 037121072 | | | | | | | | | | | | |
| Program Studi | : | Pendidikan Guru Sekolah Dasar | | | | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT | | | | | | | | | | | | |
| Kedua | : | Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| Ketiga | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya. | | | | | | | | | | | | |

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 27 September 2024


 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
 NIK. 1.0694021205

Tembusan:
 1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
 3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan



Lampiran

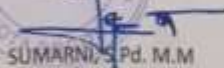
2 Surat Izin Prapenelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@upak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor						
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : 9041/WADEK I/ FKIP/X/2024 Perihal : Prapenelitian </td> <td style="width: 40%; text-align: right; vertical-align: top;"> 19 Oktober 2024 </td> </tr> </table>		Nomor : 9041/WADEK I/ FKIP/X/2024 Perihal : Prapenelitian	19 Oktober 2024				
Nomor : 9041/WADEK I/ FKIP/X/2024 Perihal : Prapenelitian	19 Oktober 2024						
Yth. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor di Tempat Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Hasna Fitra Amalia</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 037121072</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> </table> mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih. a.n Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan  Sahat Bodiana, M.Pd. NIK. 11006025469		Nama	: Hasna Fitra Amalia	NPM	: 037121072	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Nama	: Hasna Fitra Amalia						
NPM	: 037121072						
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR						

Lampiran

Lampiran**3 Surat Balasan Prapenelitian**

Lampiran

	
PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI BANTARKEMANG 6 KECAMATAN BOGOR TIMUR Jalan Bantarkemang Rt.02 / Rw.07, Telp. (0251) 8335223 Bogor 16143 NGS 101036103023 NPSN 20219944	
Nomor	: 421.2 / 348-SD / IV / 2023
Lampiran	: -
Perihal	: Balasan Surat Permohonan Izin Prapenelitian
Kepada : Yth, Wakil Dekan FKIP Universitas Pakuan Di Tempat	
Dengan Hormat meninjaklanjuti Surat Permohonan Izin Prapenelitian dari Bapak, Bersama ini kami bersedia memberi kesempatan melakukan prapenelitian kepada mahasiswa :	
Nama	: Hasna Fitria Amalia
NPM	: 037121072
Program studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Instansi	: Universitas Pakuan
Demikianlah Surat Balasan ini kami sampaikan atas Kerjasama nya kami ucapkan terima kasih	
Bogor, 04 November 2024  Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 6 SUMARNI, S.Pd. M.M NIP. 196602231988192001	

Lampiran

4 Surat Izin Penelitian di SD



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kertak Pox 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (0211) 8371608 Bogor

Nomor : 9670/WADEK /FKIPN/2025
Perihal : Izin Penelitian

14 Mei 2025

Yth. Kepala Sekolah Bantarkemang 6 Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Hasna Fitra Amalia
NPM : 037121072
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 19 Mei s.d. 22 Mei 2025 mengenai: **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI EDUCAPLAY BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIP. 11006025469



 Scanned with CamScanner

Lampiran

5 Surat Balasan Izin Penelitian di SD



KOTA BOGOR

PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SDN BANTARKEMANG 6
 KECAMATAN BOGOR TIMUR
Jl. Bantarkemang III 002/007 Kel. Bantarkemang Kec. Bogor Timur
 SSK. 10.10.20.10.10.10 SPSS. 20219948

Nomor : 400.3.5/ 360 / SDN-BTK 6 / V / 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Surat Permohonan Izin Prapenelitian

Kepada :
 Yth, Wakil Dekan FKIP Universitas Pakuan
 Di Tempat

Dengan Hormat meninjaklanjuti Surat Permohonan Izin Prapenelitian dari Bapak, Bersama ini kami bersedia memberi kesempatan melakukan prapenelitian kepada mahasiswa :

Nama : HASNA FITRA AMALIA
 NPM : 037121072
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Tugas Penelitian : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "EDUCAPLAY" BERBASIS KEARIFAN
 LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH
 DAN MASYARAKAT

Demikianlah Surat Balasan ini kami sampaikan atas Kerjasama nya kami ucapkan terima kasih

Bogor, 10 Mei 2025
 Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 6

 Sumarmi, S.Pd, M.M
 NIP. 1960223 198809 2 001

Lampiran**Daftar Riwayat Hidup**

Hasna Fitra Amalia, lahir di Bogor, 29 Desember 2001, agama islam. Anak kedua dari pasangan Bapak Ir. Suryo Widodo Achmad dan Almh. Dra. Sri Hartini. Bertempat tinggal di Perumahan Kebun Raya Blok A5 No 5-6 Kelurahan Pamoyanan Kecamatan Bogor Selatan Kota Bogor.

Pendidikan formal yang ditempuh di SDN Empang 2 Bogor tahun 2008-2014, Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bogor tahun 2014-2017, Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Bogor tahun 2017-2020, kemudian tahun 2021 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor.