

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KELAS V SDN 118 PALEMBANG**

Rohman Fauzi¹, Neta Dian Lestari², Sylvia Lara Syaflin³

^{1,3}FKIP Universitas PGRI Palembang, ²PPS Universitas PGRI Palembang

¹rohmnfauzi@gmail.com, ²netadianlestari@UnivPGRI-palembang.ac.id,
³sylvialaras@gmail.com

ABSTRACT

Technological development demands innovation in elementary school learning so that the learning process becomes more effective, efficient, and attractive. This study aims to develop educational game learning media based on local wisdom for Grade V students of SD Negeri 118 Palembang that is valid and practical. The study used the Research and Development method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of 4 students for the one-to-one test and 10 students for the small group test. Data were collected through interviews, observation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Validation was carried out by media experts, material experts, and language experts, while practicality was measured from students' responses after using the product. The validation results showed that the media was declared "Very Valid" with an average of 89.44%, consisting of from media validators 85%, material experts 93.33%, and language validators 90%. The practicality test results at the one-to-one stage were 91%, small group 87.2%, and large group test 89.29%, thus included in the "Very Practical" category. During the trials, students appeared enthusiastic, active, and spirited. Keywords: Educational game, local wisdom, ADDIE, validity, practicality.

Keywords: Educational games, local wisdom, practicality, learning media, validity.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut inovasi dalam pembelajaran disekolah dasar agar proses belajar lebih efektif, efisien, dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V SD Negeri 118 Palembang yang valid dan praktis. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri dari 4 siswa untuk uji *one to one* dan 10 siswa untuk uji *small group*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli, dan angket respon siswa. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sedangkan kepraktisan diukur dari respon siswa setelah menggunakan produk. Hasil validasi menunjukkan media dinyatakan "Sangat Valid" dengan rata-rata 89,44% terdiri dari validator media 85%, ahli materi 93, 33% dan validator bahasa 90%. Hasil uji kepraktisan pada tahap *one to one* sebesar 91%, *small group*

87,2% dan uji kelompok besar 89,29% sehingga termasuk kategori “Sangat Praktis”. Selama uji coba, siswa terlihat antusias, aktif, dan semangat.

Kata Kunci: *Game* edukasi, kearifan lokal, kepraktisan, Media pembelajaran, validitas.

A. Pendahuluan

Pada dasarnya manusia tidak lepas dari pendidikan. Pendidikan juga membantu pendewasaan manusia dalam bentuk pelatihan dan bimbingan, suatu proses yang dapat dilakukan di bawah bimbingan orang lain atau secara mandiri (Ummiasih, Lestari, & Syaflin., 2024).

Kurikulum adalah sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan, kurikulum merupakan bagian yang sangat berperan penting dalam mengembangkan ide dan rancangan menjadi proses pembelajaran (Lestari, 2018).

Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dan beradaptasi agar mampu terus mengikuti perkembangan teknologi. Kemudian manfaat teknologi dalam pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa (Septian et al., 2025). Guru perlu mengubah proses pembelajaran

dengan mengembangkan media pembelajaran, agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan agar pendidikan dapat di capai secara efisien dan efektif (Afifah et al., 2022). Peran guru sangatlah penting karena membutuhkan kemampuan pedagogis guru terhadap jenis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan kognitif maupun efektif dan psikomotor siswa (Syaflin, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui elemen visual, audio, dan interaksi penggunaan. Penggunaan interaktif sangat penting dalam pembelajaran IPAS, khusus di jenjang Sekolah Dasar. Karena IPAS memiliki banyak konsep abstrak yang sangat sulit untuk dipahami oleh siswa. Kemudian pengembangan ini dapat di maknai sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan

menguji validasi produk pengembangan tersebut (Sugiyono, 2019., h. 753).

Perkembangan sebagai salah satu cabang dari ilmu psikologi, aspek yang termasuk dalam psikologi perkembangan seperti fisik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan spiritual (Marinda, 2020).

Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat memberi siswa pengalaman belajar yang mirip dengan dunia nyata, karena pembelajar interaktif dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah. Pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam mendorong siswa lebih positif terhadap materi yang di ajarkan oleh guru. Ini pasti dapat mengefektifkan waktu dan membantu siswa dalam memahami konsep tentang mata Pelajaran IPAS (Gulo & Harefa 2022).

Media pembelajaran memiliki potensi untuk membangkitkan minat belajar dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif serta berfikir kreatif selama proses pembelajaran dikelas (Annastasia, 2025).

Penggunaan media interaktif sangat penting dalam pembelajaran IPAS karena IPAS memiliki banyak konsep abstrak yang sangat sulit untuk dipahami oleh siswa khusus dijenjang sekolah Dasar (Khulaifatuzzahra et al., 2024).

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital anak- anak lebih banyak bermain dari pada belajar (Rumaseb, 2025). Pembelajaran IPAS Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku di kelas V SD Negeri 118 memiliki potensi besar untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, pada kenyataanya, proses pembelajaran ini belum sepenuhnya optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukan antusiasme dalam bertanya atau mencoba memahami konsep melalui kegiatan eksploratif. Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah kurangnya penerapan media yang iteraktif.

Solusinya guru perlu mengubah pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan yang lebih kreatif, menyenangkan, dan

kontekstual agar siswa terlibat secara aktif. Pembelajaran dapat di kembangkan melalui media interaktif, seperti video animasi, simulasi Seperti Apakah Budaya Daerahku, dan *game* edukasi yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Pendekatan pembelajaran interaktif semacam ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan kemampuan kolaborasi, kreatif, dan pemecahan masalah agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah di lakukan peneliti pada 4 Desember 2025 Fasilitas di SD Negeri 118 Palembang tergolong sangat memadai untuk mendukung proses belajar mengajar, mulai dari ruangan kelas yang nyaman dan hingga sarana teknologi yang menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, khusus untuk siswa kelas 5 dan 6, penggunaan *handphone* juga diperbolehkan sebagai alat pendukung belajar, namun tetap di lakukan dengan pengawasan ketat dari guru agar penggunaannya tetap terarah dan tidak disalahgunakan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk kegiatan proses mengajar

seorang guru dalam rangka mengefektifkan kegiatan pembelajaran dengan murid (Batubara, 2021,h.3).

Game edukasi merupakan jenis *game* yang di buat khusus untuk mengajar siswa tentang topik tertentu dalam mengembangkan pemahaman dan konsep, membantu siswa dalam melatih keterampilan, memotivasi, serta melakukan proses pembelajaran sambil bermain *Game* edukasi bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran, selain itu *game* edukasi juga bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis (Windawati & Koeswanti, 2021).

Game edukasi merupakan salah satu jenis permainan yang serius, selain berfungsi sebagai hiburan *game* edukasi juga meningkatkan kemampuan berfikir, motorik, efektif, kognitif spiritual, serta keseimbangan (Sari et al., 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di gabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

penggabungan ini juga dapat membantu siswa untuk mengenali fungsi ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan isu sosial dan lingkungan untuk menghadapi tantangan yang akan mendatang (Suhelayanti et al., 2023. h. 3).

IPAS adalah bentuk pepaduan antara ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IPAS merupakan studi ilmu yang membahas makhluk hidup serta interaksi dengan lingkungan alam semesta, IPAS mendukung siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap kejadian yang terjadi disekelilingnya (Isnaeni & Hildayah, 2020).

Kearifan lokal adalah salah satu jenis warisan budaya Indonesia yang telah ada sejak lama. Kearifan lokal dipromosikan sebagai pengetahuan yang dianggap tempat ketika berhadapan dengan tolak ukur moderen, kota Palembang memiliki banyak kearifan lokal seperti kuliner dan baju adatnya (Hakimah et al., 2021).

Dalam Pelaksanaan pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran yang di ajarkan oleh guru, karena materi IPAS

bersifat abstrak, yang sulit dipahami oleh siswa atau informasi yang sulit di jelaskan guru dan memerlukan pemahaman yang lebih mendalam (Swistiyawati & Indrayani, 2024).

Research and development (R&D) merupakan suatu model yang sering digunakan dikalangan akademik saat ini untuk merancang dan menguji sebuah produk, pendekatakatan ini bertujuan untuk menciptakan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Waruwu, 2024).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang mengangkat materi tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku untuk pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Subjek dalam penelitian ini yaitu validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru kelas SD Negeri 118 Palembang) yang menilai *prototype* 1 dan siswa kelas V SD Negeri 118 Palembang untuk uji terbatas dan pengembangan. Objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran materi Seperti Apakah Budaya Daerahku berbasis digital.

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Devolepment or Production, Implementation or delivery and Evaluation*) (winarni, 2021). uji coba dalam penelitian ini mengacu pada tahap *one to one* yang melibatkan 4 siswa, tahap *small group* melibatkan 10 siswa, dan tahap *fielied test* (kelompok besar) melibatkan 28 siswa kelas V.A SD Negeri 118 Palembang.



Dalam sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini telah dibuat *prototype* I. Terdapat empat langkah yaitu penyusunan materi pemilihan media pembelajaran, pemilihan format dan desain awal. Media pembelajaran ini nantinya akan diakses oleh siswa melalui *android* atau *IOS* dengan mudah dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

ADDIE adalah sebuah model dalam penelitian dan pengembangan yang lebih logis serta menyeluruh serta dapat di teraprapkan pada berbagai bentuk pengembangan produk (Syahid et al., 2024).

Model ADDIE yang bersifat efektif karena untuk menentukan pengetahuan kompleks, dan masalah asli (Hidayat et al., 2021).

Teknik pengumpulan data yaitu cara observasi, pengisian angket, dan tes. Kemudian dilengkapi juga dengan dokumentasi berupa foto pada saat melakukan kegiatan penelitian. Teknik validasi *prototype* dalam melaksanakan penelitian diantaranya yaitu validiasi media, bahasa, dan materi. Teknik analisis data terbagi menjadi 2 yaitu teknik analisis kevalidan dan teknik analisis kepraktisan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Tahap Analysis (Analisis)

Berdasarkan analisis kebutuhan guru, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa

kelas V.D dengan menggunakan media buku paket dan media gambar tempel. Peserta didik masih kurang termotivasi dalam pembelajaran. Hal itu dapat terlihat dari kondisi kelas yang kurang kondusif, karena siswa sulit fokus pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis kearifan lokal pada materi seperti apakah budaya daerahku sehingga produk dapat digunakan dimana saja dan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan atau diproyeksikan oleh guru sebagai media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan dari wawancara dengan guru kelas V.D bahwasanya pembelajaran sudah menggunakan kurikulum merdeka yang terdapat pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dari materi seperti apakah budaya daerahku.

Tahap Design (Perencanaan)

Hasil rancangan awal untuk produk *game* edukasi digital dengan materi seperti apakah budaya daerahku pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Storyboard Desain Media Pembelajaran

Visual Media	Deskripsi
	Tampilan awal/cover dari <i>game</i> edukasi dengan menampilkan nama <i>game</i> yaitu: "Jejak Budayaku"
	Menu awal <i>game</i> edukasi menampilkan tombol navigasi utama: tombol profil, materi, kuis, video dan petunjuk
	Halaman profil menampilkan identitas pengembangan <i>game</i> edukasi yang berisi nama, NIM, Email, Alamat, dan Nama Pembimbing
	Halaman materi menampilkan konten tentang budaya Palembang yang di sertai teks penjelasan yang singkat dan gambar ikonik berupa jembatan ampera, pempek, dan penari tradisional.
	Halaman petunjuk penggunaan berisis penjelasan tombol-tombol dalam <i>game</i> , seperti tombol kembali ke menu, tombol lanjut, tombol kembali dan tombol mulai
	Halaman awal kuis menampilkan kata perintah "Kerjakan Kuis Berikut" dan tombol Start
	Halaman soal kuis menampilkan pertanyaan pilihan ganda tentang budaya Palembang dengan 3 opsi jawaban. Tampilan latar belakang Jembatan Ampera dan langit biru untuk memperkuat unsur kearifan lokal.

Sumber: Olah data peneliti (2026)

Tahap Development (Pengembangan)

Setelah melalui proses validasi para ahli yang disertai dengan komentar dan saran, selanjutnya

penelitian mengadakan revisi produk untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi agar menjadi lebih baik dan menarik. Revisi *Prototype* pada media pembelajaran *game* edukasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Revisi Terhadap Prototype

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd.	
	
Latar belakang cover pakai ilustrasi kartun Jembatan Ampera dan pada baground diperbaiki	Setelah diperbaiki latar belakang diganti pakai foto asli jembatan Ampera dengan efek setengah lingkaran. Ditambahkan judul "JEJAK BUDAYAKU" dan ornamen khas. Kesanya jadi lebih real dan budaya lokalnya lebih kuat.
Ibu Imelda Ratih Ayu, M. Pd	
	
Tambahkan tata letak tulisan	Setelah ditambahkan tata letak tulisan dan tombol navigasi
Bapak Sunedi, M. Pd	
	
Tata letak materi dan jelaskan materi secara rinci	Setelah di tambahkan pada materi dan perbaiki tata letak
Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd.	
	
Karakter anak kecil pakai seragam SD umum. Gaya	Karakter anak kecil dengan pakaian adat Palembang. Posisi pegang papan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
gambarnya flat 2D kartun sederhana.	centang ✓, kesannya lebih khas budaya lokal dan lebih moderen
Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd.	
	
Karakter anak kecil juga pakai seragam SD, ekspresi sedih/kecewa, pegang tanda silang ✗	Karakter anak kecil pakaian adat Palembang juga. Ekspresi dan pose disesuaikan biar konsisten dengan versi "Jawaban Benar"

Sumber: Olah data peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu sebesar nilai rata-rata 93,33% oleh validator ahli materi dan dapat nyatakan bahwa **"Sangat Valid"** untuk diterapkan ditempat penelitian. Berdasarkan hasil validasi ahli media yaitu sebesar nilai rata-rata 85% oleh validator ahli media dan dapat dinyatakan **"Sangat Valid"** untuk diterapkan ditempat penelitian. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yaitu sebesar nilai rata-rata 90% oleh validator ahli bahasa dan dapat dinyatakan bahwa **"Sangat Valid"** untuk diterapkan ditempat penelitian.

Berdasarkan presentase penilaian ketiga validator tentang penilaian kualitas produk pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada materi seperti apakah budaya daerahku siswa kelas V memiliki presentase keseluruhan

nilai validator sebesar 89,44% dengan kategori **“Sangat Valid”** sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* edukasi dinyatakan valid dan layak digunakan pada tahap uji coba dilapangan.

Peneliti melakukan tahap uji coba pada guru kelas V pada media pembelajaran *game* edukasi pada materi seperti apakah budaya daerahku. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi yang digunakan pada materi seperti apakah budaya daerahku mendapat 95% yang termasuk dalam kategori **“Sangat Praktis”**. Hasil dari penilain Respon guru menyarankan layak tanpa revisi.

Dari uji coba *one to one* yang dilakukan, peneliti mendapatkan respon positif terhadap media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan, siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran *game* edukasi dan membuat mereka aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba *one to one* diatas diperoleh nilai rata-rata 91% dengan kriterian **“Sangat Praktis”**

yang terdiri dari 10 pertanyaan dan melibatkan 4 siswa.

Dari hasil uji *small group* yang dilakukan, peneliti mendapat respon positif terhadap media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan bahwa siswa tertarik dalam mempelajari materi berbantuan *game* edukasi dan membuat mereka aktif mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba *small group* diatas diperoleh nilai rata-rata 82,2% dengan kriteria **“Sangat Praktis”** yang terjadi dari 10 pertanyaan dan melibatkan 10 siswa.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran *game* edukasi dinyatakan valid oleh pakar/ahli, selanjutnya dilakukan tahap implementasi media pembelajaran *game* edukasi dalam kegiatan belajar. Berdasarkan data penelitian, disimpulkan bahwa hasil rata-rata presentase keseluruhan angket respon siswa kelompok besar sebesar 89,29% yang menunjukan **“sangat Praktis”**.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pengembangan media pembelajaran *game* edukasi yang dilakukan peneliti dari mulai tahap

analysis, Desain, Development, implementation. Yang telah dilakukan peneliti dengan saran dan kritik dari validator dan hasil uji coba pada siswa kelas V.D SD Negeri 118 Palembang, untuk melihat hasil kevalidan dan kepraktisan dari sebuah media pembelajaran *game* edukasi pada materi seperti apakah budayaku.

Setelah selesai melakukan penerapan tahap tersebut maka peneliti mendapatkan hasil media pembelajaran *game* edukasi pada materi seperti apakah budayaku yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator ahli. Penelaian ahli materi dengan rata rata 93,33%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 85% dari hasil penelitian tersebut maka dapat dikategorikan bahwa sangat layak atau valid untuk digunakan. Pada tahap *one to one* yang dipilih hanya 4 siswa dengan mendapatkan nilai rata-rata 87,2% maka dapat dinyatakan media pembelajaran *game* edukasi **“sangat praktis”** untuk digunakan. Tahap kedua yaitu tahap kelompok kecil (*small group*) mendapatkan nilai rata-rata 95% maka produk media pembelajaran *game* edukasi dikatakan layak dan praktis untuk digunakan.

Produk yang sudah melewati proses validasi dan uji coba sudah dapat dikatakan produk akhir yang valid dan praktis. Akan tetapi produk akhir yang dikembangkan tetap memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dilihat setelah peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas V.D di SD Negeri 118 Palembang yang menjadi subjek penelitian.

Adapun kekurangan media pembelajaran *game* edukasi yaitu Keterbatasan fitur offline karena *game* edukasi perlu memerlukan internet karena siswa tidak semuanya memiliki jaringan internet. Sedangkan kelebihan media pembelajaran *game* edukasi yaitu Dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, dan smartphone; Dapat dibagikan dengan cepat melalui link; dan Mendukung pembelajaran mandiri dirumah.

Pada tahap pertama yaitu, Analisis (*Analysis*) yaitu untuk pada masalah pembelajaran dengan menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, materi ajar, dan lingkungan belajar. Analisis mendalam berfungsi untuk menentukan kesenjangan antara

kondisi ideal dengan kondisi nyata, sehingga produk yang dikembangkan tepat pada sasaran. Hal ini juga ditegaskan (Morales, 2022) bahwa analisis adalah pondasi karna kegagalan mengidentifikasi kebutuhan secara akurat menyebabkan produk tidak adaptif terhadap umpan balik siswa.

Pada tahap kedua yaitu, desain (*Design*) pemilihan strategi ini merujuk pada (Morales, 2022) yang menjelaskan bahwa tahap *design* dalam ADDIE berfokus pada transformasi data analisis menjadi spesifik produk yang terukur, termasuk scenario.interaktif. desain yang mengintegrasikan unsur budaya lokal bertujuan menurunkan beban kognitif, dengan kategori “Sangat Valid” pada aspek desain dari ahli media bukan sekedar angka, melainkan bukti bahwa produk sesuai produk telah sesuai kaidah desain.

Pada tahap ketiga yaitu, pengembangan (*Development*) menghasilkan produk *game* edukasi pada platform Genially. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan kategori “Sangat Valid” , serta dilakukan melalui uji *one to one* dan *small group* untuk memperoleh hasil kepraktisan

(Kumar et al., 2026). membuktikan bahwa pengembangan berbasis ADDIE menghasilkan materi yang terstruktur karena setiap elemen diuji kesesuaiannya dengan tujuan desain. Revisi berdasarkan masukan validator pada tahap ini merupakan bentuk evaluasi formatif, yang menurut menjadi kekuatan utama ADDIE karena memungkinkan perbaikan produk berbasis data sebelum implementasi luas.

Selanjutnya pada tahap *Implementation* (impelmentasi) melakukan uji *field tes* atau kelompok besar dengan memperoleh skor kepraktisan yang disebabkan oleh karakteristik *game* edukasi dan tidak memerlukan instalasi. Implementasi yang sesuai dengan prinsip ADDIE berdampak signifikan terhadap hasil belajar karena produk telah disesuaikan dengan konteks lapangan. Motivasi siswa meningkat karena adanya elemen kompetisi skor dan *reward* digital (Sial et al., 2024).

Produk akhir berupa *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi aplikasi *Genially* dan *Canva* dan telah dipublikasikan dengan tautan akses: <https://view.genially.com/6a00828316d3418675bc3907>.



Produk dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki koneksi internet yang stabil.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) menunjukkan produk valid dan praktis, namun penelitian ini belum sampai pada uji hasil belajar karena keterbatasan waktu. Meski demikian, evaluasi yang dilakukan disetiap ADDIE telah memastikan produk bebas dari kesalahan konseptual dan teknis (Sial et al., 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Game Edukasi berbasis kearifan lokal Palembang untuk pembelajaran IPAS materi “Budaya Daerahku” yang sangat valid dengan skor 89,44%, dan sangat praktis dengan skor 89,09% berdasarkan ADDIE. Tingginya kategori valid dan praktis tersebut bukan sekadar angka, melainkan cerminan dari kontribusi produk terhadap tiga dimensi pembelajaran. Pertama, pada dimensi pedagogis,

produk berhasil meningkatkan keterlibatan siswa karena mentransformasi materi budaya yang abstrak menjadi pengalaman belajar interaktif melalui Genially. Dan yang kedua, pada dimensi Fase C, produk memperkuat capaian pembelajaran “menganalisis keberagaman budaya daerah” dengan menunjukkan rumah limas, pempek, pakaian Aesan Gede, dan membuat materi lebih bermakna. Ketiga, produk berfungsi sebagai pelestarian budaya daerah di era digital dengan nilai-nilai lokal Palembang

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Development Of Interactive Learning Media In. *Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Annastasia, A. L. D. N. S. L. S. (2025). Pengembangan Media Kalcer Berbasis Monopoli Pada Materi Ipas Kelas Iv Sdn 2 Gelumbang. *Jurnal PRIMED*, 1(1), 10–20.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Of Science and Research*, 5(3), 1162–1172.
- Kumar, vijaya Arasan, kamil, venkateswara. (2026). Efficacy of ADDIE-Integrated Flipped Learning Model: An Intervention Study. *International Journal of E-Adoption*, 15(2), 1–12.
- Lestari,Dian, N. (2018). ANALISIS Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri Se-Kota Palembang. *Jurnal Neraca*, 2(1), 68–79.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Morales, G. B. (2022). Instructional design according to the ADDIE model in initial teacher trainin. *Jurnal Apertura*, 14(1), 80–95.
- Rumaseb, N. E. (2025). Belajar Sambil Bermain: Menguak Strategi Pembelajaran Efektif untuk Anak Usia Dini. *JURNALPENDIDIKANKRISTEN ANAKUSIADINI*, 95–100.
- Sari, A. P., Rudianto, B., Nasution, R., Prasetya, M. A., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Bina, U., Informatika, S., Pusat, J., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Mandiri, U. N., Melayu, C., & Timur, J. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Augmented Reality. *Informatika*, 10–17.
- Septian, A., Arni, Y., Astuti, H. W., Elsa'diyyah, M. N., & Rahmawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Kelas V Di Sd Negeri 222 Palembang. *Kreativitas Pendidikan*, 6(2), 8–15.
- Sial, Azis Zahida Fatima Zaryab, F. Z. S. (2024). Addie Model of Instructional Effectiveness: Analyzing The Impact On Students Learning. *Journal of Law Social Studies*, 6(1), 64–72.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Swistiyawati, N. L. P., & Indrayani, I. A. M. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Ipa Di Kelas Ii Sd No. 5 Taman. *Dharmas Education*, 5(2), 1316–1324.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie

- Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Of International Multidisciplinary Research Model*, 2, 259–268.
- Ummiasih, Lestari, N. D., & Sylvia, L. S. (2024). Analisis Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal EduTech*, 10(2), 430–438. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2725>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Jurnal basicedu. *BASICEDU*, 5(2), 1027–1038.