

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENGUATAN KARAKTER NASIONALISME SISWA SEKOLAH DASAR

Sucilia Tri Lestari¹, Lailati Rohmah², Rahmatika³, Intan Rofi'ah⁴

¹²³⁴PGSD Universitas Tiga Serangkai

¹suciliatrillestari@tsu.ac.id, ²lailatirohmah@tsu.ac.id, ³rahmatika@tsu.ac.id,

⁴intanrofiah@tsu.ac.id

ABSTRACT

The utilization of digital learning media in elementary schools remains limited, particularly in teaching Indonesian cultural diversity aimed at strengthening students' nationalism character. This condition reduces students' active engagement in the learning process, highlighting the need for more interactive learning media that align with the characteristics of today's digital generation. This study aimed to develop Edunci (Education Culture of Indonesia), an Android-based educational game designed to support the learning of Indonesian cultural diversity while strengthening the nationalism character of fourth-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 and involved a material expert, a media expert, a learning expert, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students as the research participants. Data were collected through observations, interviews, expert validation sheets, and user response questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the developed media achieved an average validation score of 88.48%, categorized as Very Good, while the implementation stage obtained an average score of 86.95%, also categorized as Very Good. These findings demonstrate that the developed media met the criteria of validity and practicality, making it suitable as an alternative learning medium for elementary schools. The novelty of this study lies in the development of an Android-based educational game that integrates Indonesian cultural diversity content with nationalism character education into a single interactive, validated, and practical learning medium for elementary school students.

Keywords: *educational game, digital learning media, nationalism character*

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih belum optimal, khususnya pada pembelajaran keragaman budaya Indonesia yang berorientasi pada penguatan karakter nasionalisme. Situasi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Edunci (Education Culture of Indonesia) berupa game edukatif berbasis Android untuk mendukung pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia sekaligus penguatan karakter nasionalisme peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 dengan melibatkan ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru kelas IV, dan peserta didik sebagai subjek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, validasi oleh ahli, serta penyebaran angket respons pengguna. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 88,48% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan hasil implementasi memperoleh rata-rata persentase 86,95% dengan kategori Sangat Baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan game edukatif berbasis Android yang mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan penguatan karakter nasionalisme dalam satu media pembelajaran yang interaktif, tervalidasi, dan praktis digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukatif, Media Pembelajaran Digital, Karakter Nasionalisme

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), dengan penekanan pada pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi telah menjadi

kebutuhan untuk mendukung kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital peserta didik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan (*student engagement*), dan hasil belajar apabila dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Agustin et al., 2025).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pendidikan karakter tetap menjadi prioritas dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Penguatan karakter tidak cukup hanya melalui penyampaian materi secara teoritis, namun perlu diintegrasikan dalam pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengonstruksi nilai melalui aktivitas yang bermakna. Salah satu karakter yang menjadi perhatian adalah karakter nasionalisme, yaitu sikap mencintai tanah air, menghargai keberagaman budaya, menjaga persatuan, serta memiliki kepedulian terhadap identitas bangsa. Penguatan karakter nasionalisme sejak sekolah dasar menjadi semakin penting mengingat peserta didik berada pada fase pembentukan nilai, sikap, dan kebiasaan yang akan memengaruhi perkembangan sosial mereka pada masa mendatang (Lafeyza et al., 2025).

Kemajuan teknologi dan globalisasi juga menjadi tantangan tersendiri dalam membentuk karakter peserta didik. Kemudahan akses terhadap berbagai budaya global menyebabkan peserta didik lebih mengenal budaya populer dibandingkan budaya daerahnya

sendiri. Hasil penelitian terdahulu melaporkan bahwa sebagian peserta didik sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan di era digital terkait pengetahuan budaya lokal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memperkenalkan kembali kekayaan budaya Indonesia dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital (Latifah et al., 2025). Oleh sebab itu, guru dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan capaian akademik, namun juga mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang berkembang saat ini yaitu penerapan *game-based learning*. Pendekatan tersebut memanfaatkan unsur permainan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Penelitian Bahri dan Wahdian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung penguatan nilai-nilai karakter (Bahri & Wahdian, 2021). Hasil penelitian lain juga mengindikasikan bahwa media

pembelajaran berbasis permainan digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta interaksi peserta didik dalam pembelajaran (Latip et al., 2025). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa game edukatif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 masih berfokus pada penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Belum optimalnya integrasi media pembelajaran digital dalam praktik pembelajaran menyebabkan proses belajar mengajar masih berlangsung dengan pendekatan yang bersifat konvensional. Akibatnya, antusiasme peserta didik cenderung rendah selama pembelajaran berlangsung dan lebih tertarik menggunakan perangkat digital untuk bermain daripada sebagai sarana belajar. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara karakteristik peserta didik sebagai generasi digital dengan media pembelajaran yang

diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan digital pada mata pelajaran Matematika, IPA, IPS, maupun Pendidikan Agama dan secara umum membuktikan efektivitasnya dalam peningkatan motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Namun, hasil telaah literatur menunjukkan sebagian besar penelitian masih berorientasi pada peningkatan aspek kognitif. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pendidikan karakter nasionalisme dalam media pembelajaran digital berbasis Android dengan materi keragaman budaya Indonesia masih relatif terbatas.

Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis Android yang mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan penguatan karakter nasionalisme pada peserta didik sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE sehingga setiap tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya,

penelitian ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran digital yang layak digunakan, tetapi juga mengintegrasikan unsur budaya Indonesia sebagai sarana internalisasi karakter nasionalisme melalui pengalaman belajar berbasis permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif berbasis Android guna menanamkan karakter nasionalisme pada peserta didik kelas IV sekolah dasar serta menganalisis tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, guru, dan peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi sekaligus memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yang berorientasi pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk game edukatif berbasis Android guna mendukung pembelajaran dengan materi keragaman budaya Indonesia

sekaligus menanamkan karakter nasionalisme peserta didik kelas IV SD. Pendekatan Research and Development (R&D) digunakan karena dirancang untuk menghasilkan produk pendidikan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, meliputi identifikasi kebutuhan, pengembangan produk, validasi, implementasi, dan evaluasi, sehingga diperoleh produk yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan yang tinggi (Sugiyono, 2019).

Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena menyediakan prosedur yang sistematis dan memungkinkan evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan. Dalam beberapa penelitian terkini, model ADDIE masih menjadi salah satu model yang paling banyak digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital karena mampu menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek penelitian terdiri

atas ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Ahli materi dan ahli media berperan dalam menilai validitas isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, serta aspek teknis media. Guru dan peserta didik dilibatkan pada tahap implementasi untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan dan kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap *analysis*, dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta analisis karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, materi keragaman budaya Indonesia, dan kebutuhan media pembelajaran. Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap *design*, meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, desain antarmuka (*user interface*), penyusunan alur permainan, serta pengembangan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket

respons pengguna. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip interaktivitas, kemudahan navigasi, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga media dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Tahap *development*, merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi media berupa game edukatif berbasis Android. Produk yang sudah dikembangkan lalu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait kualitas isi, tampilan, bahasa, dan fungsi media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sehingga media memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

Tahap *implementation*, dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru dan peserta didik kelas IV. Media digunakan pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario yang dirancang. Setelah itu, guru dan peserta didik mengisi angket untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, tampilan, interaktivitas, kualitas materi, dan kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap *evaluation*, dilaksanakan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi bertujuan mengidentifikasi kelemahan produk, melakukan revisi berdasarkan hasil validasi maupun uji coba pengguna, serta memastikan bahwa media valid, praktis, dan layak digunakan.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Penyusunan instrumen mengacu pada indikator kualitas media pembelajaran meliputi aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, serta umpan balik berupa saran dan komentar dari validator maupun pengguna yang dijadikan landasan dalam proses revisi dan penyempurnaan media. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian menggunakan skala Likert pada lembar validasi dan angket respons pengguna.

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik

deskriptif dengan menghitung skor rata-rata setiap indikator, kemudian mengonversinya dalam bentuk persentase kelayakan. Persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga dapat memperkuat interpretasi hasil analisis kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam model ADDIE yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta kesenjangan antara kondisi yang berlangsung saat ini dengan kondisi yang diharapkan. Hasil analisis menjadi dasar untuk menentukan spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan dengan kebutuhan pembelajaran (Branch, 2009).

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi proses

pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Indonesia masih mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital belum optimal sehingga proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selama kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik cenderung berperan pasif ketika guru menyampaikan materi. Sebaliknya, mereka memperlihatkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan perangkat digital sebagai media hiburan. Temuan ini menunjukkan adanya potensi pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa materi keragaman budaya Indonesia sering kali dianggap sulit dipahami oleh

peserta didik apabila hanya disampaikan melalui buku teks. Guru juga menyampaikan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa perangkat teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, namun belum tersedia media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang memadukan gambar, animasi, suara, dan permainan (*game*) dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak.

Selain analisis kebutuhan, penelitian ini juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik. Hasil observasi memperlihatkan peserta didik kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai aktivitas bermain, serta menunjukkan antusiasme yang besar ketika menggunakan perangkat digital. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpotensi menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memfasilitasi proses

internalisasi nilai-nilai karakter nasionalisme melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbentuk game edukatif berbasis Android yang memuat materi budaya Indonesia, aktivitas permainan, evaluasi pembelajaran, serta mekanisme umpan balik (*feedback*) yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara interaktif.

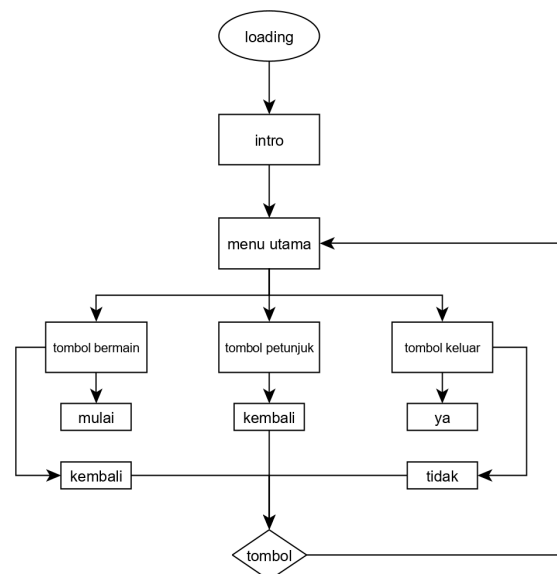
Perancangan Produk (*Design*)

Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan menghasilkan desain media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, dan kebutuhan pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, desain antarmuka (*user interface*), penyusunan instrumen penelitian, hingga penyusunan mekanisme permainan yang akan

diimplementasikan pada aplikasi Android.

Gambar 1 *flowchart*

Produk yang dikembangkan diberi nama *Edunci* (*Education*



Culture of Indonesia). Media ini dirancang sebagai game edukatif berbasis Android yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan aktivitas bermain. Pemilihan platform Android didasarkan pada kemudahan akses, tingginya tingkat penggunaan perangkat Android oleh peserta didik, serta fleksibilitas media untuk digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, penggunaan perangkat bergerak (*mobile learning*) memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran

secara lebih mandiri dan berulang sesuai kebutuhan belajar mereka.

Materi yang disajikan dalam aplikasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas IV sekolah dasar pada topik *Keragaman Budaya Indonesia*. Materi meliputi pengenalan pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, serta keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Penyajian materi dilengkapi dengan ilustrasi visual, ikon, dan warna yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan visual tersebut penting karena peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dibandingkan penyajian teks yang panjang.

Selain penyajian materi, aplikasi juga dirancang memiliki beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka (*loading screen*), menu utama, menu materi, menu permainan, petunjuk penggunaan, evaluasi, skor, serta umpan balik terhadap jawaban peserta didik. Adanya fitur skor dan batas waktu (*timer*) bertujuan menciptakan

suasana belajar yang menantang sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Desain navigasi dibuat sederhana agar mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar tanpa memerlukan pendampingan secara intensif.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif melalui integrasi elemen permainan, visualisasi budaya Indonesia, dan fitur evaluasi yang memberikan umpan balik secara langsung. Rancangan tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada peserta didik. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip *game-based learning*, yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran yang menantang, bermakna, dan menyenangkan.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sofwan yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis

permainan mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (Mahmud Muhammad Sofwan, 2023). Selain itu, Mahya menjelaskan bahwa integrasi budaya Indonesia ke dalam media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang efektif dalam memperkuat identitas budaya dan karakter nasionalisme peserta didik di era digital (Mahya et al., 2026). Dengan demikian, hasil tahap perancangan menunjukkan bahwa media Edunci telah dirancang sesuai kebutuhan sekaligus mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar sebagai generasi digital.

Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* yaitu merealisasikan hasil perancangan media ke dalam bentuk produk pembelajaran yang telah siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun pada tahap sebelumnya, media dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*. Aplikasi yang dihasilkan diberi nama *Edunci*

(*Education Culture of Indonesia*) dan dirancang agar dapat dijalankan pada perangkat Android secara mandiri maupun digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

Produk yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka (*loading screen*), menu utama, menu kompetensi, materi pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, dan halaman skor. Materi yang disajikan mencakup keberagaman budaya Indonesia, khususnya pakaian adat dan alat musik tradisional dari berbagai daerah. Penyajian materi dipadukan dengan ilustrasi, animasi, efek suara, dan aktivitas permainan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional.



Gambar 2 Tampilan Menu Utama



Gambar 3 Tampilan Bermain

Sebelum diimplementasikan kepada pengguna, produk terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan guna memastikan media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Produk

<i>Validator</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
Ahli Media	88,63	Sangat Baik
Ahli Materi	95,00	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran	81,81	Sangat Baik
Rata-rata	88,48	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian pada kategori Sangat Baik dengan rata-rata persentase sebesar 88,48%. Persentase tertinggi diperoleh dari ahli

materi sebesar 95,00%, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan penguatan karakter nasionalisme. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase 88,63%, yang mengindikasikan bahwa tampilan visual, navigasi, kombinasi warna, ilustrasi, dan interaktivitas media memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Adapun ahli pembelajaran memberikan persentase 81,81%, yang menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan prinsip pembelajaran di sekolah dasar meskipun masih diperlukan beberapa penyempurnaan pada aspek teknis pembelajaran.

Masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Revisi meliputi penyempurnaan tampilan antarmuka, penyesuaian tata letak tombol navigasi, perbaikan penulisan beberapa istilah, penambahan petunjuk penggunaan, serta penyempurnaan penyajian materi agar lebih komunikatif.

Pencapaian skor validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas isi dan

validitas konstruk yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggabungan materi Keragaman Budaya Indonesia dengan elemen permainan berhasil menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hafina yang menyebutkan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi sarana efektif dalam mengintegrasikan pembelajaran kognitif dengan pendidikan karakter (Hafina et al., 2022).

Implementasi (*Implementation*)

Tahap *implementation* bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan media melalui penggunaan langsung oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilaksanakan secara bertahap, yaitu melalui uji coba terbatas yang melibatkan seorang guru dan 10 peserta didik kelas IV, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pemakaian yang melibatkan 22 peserta didik. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap kualitas media sebelum dinyatakan layak digunakan secara lebih luas.

<i>Responden</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
Guru	82,50	Sangat Baik
Peserta Didik (Terbatas)	85,75	Sangat Baik
Peserta Didik (Pemakaian)	88,06	Sangat Baik
Rata-rata	86,95	Sangat Baik

Hasil implementasi mendapatkan respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Guru memberikan penilaian sebesar 82,50% dengan kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan membantu dalam penyampaian materi yang lebih menarik. Sementara itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan persentase 85,75% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 88,06% pada uji coba pemakaian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan setelah uji coba awal berhasil meningkatkan kualitas media sehingga lebih mudah

Tabel 2 Hasil Implementasi Produk

dipahami dan digunakan oleh peserta didik.



Gambar 4 implementasi Aplikasi di kelas



Gambar 5 implementasi Aplikasi oleh peserta didik

Selama implementasi, peserta didik terlihat aktif mengikuti pembelajaran, menunjukkan antusiasme ketika memainkan permainan edukatif, serta mampu menyelesaikan evaluasi secara mandiri. Aktivitas belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam proses eksplorasi

materi melalui tantangan dan umpan balik yang diberikan oleh aplikasi.

Berdasarkan hasil implementasi, media Edunci tidak hanya memenuhi aspek kepraktisan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Integrasi materi budaya Indonesia, aktivitas permainan, evaluasi, dan umpan balik secara langsung menjadikan media ini berpotensi mendukung pembelajaran tematik sekaligus memperkuat karakter nasionalisme peserta didik sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Edunci (Education Culture of Indonesia)* berupa game edukatif berbasis Android untuk mendukung pembelajaran keragaman budaya Indonesia serta penguatan karakter nasionalisme peserta didik kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata

persentase sebesar 88,48% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan hasil implementasi kepada guru dan peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,95% dengan kategori Sangat Baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

Media *Edunci* mampu mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan aktivitas permainan yang interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta mendukung penguatan karakter nasionalisme. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan game edukatif berbasis Android yang mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan penguatan karakter nasionalisme dalam satu media pembelajaran yang tervalidasi dan praktis digunakan di sekolah dasar.

Penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan

kepraktisan media di satu sekolah dasar dengan jumlah responden yang terbatas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, pengembangan media dapat diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang lebih mutakhir, seperti *adaptive learning*, *gamification analytics*, atau integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih adaptif sesuai kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L., Widiarti, N., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). Literature Review: Innovation in Mathematics Learning through Gamification to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes (2015-2025). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 42(2), 365–371. <https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.32952>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Strengthening Character Education Values through Icando Educational Games in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6, 23–41.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404–415. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125>
- Lafeyza, B., Denandry, P., Ertanti, D. W., Ibtidaiyah, G. M., Islam, F. A., & Malang, U. I. (2025). *Implementasi Karakter Nasionalisme Peserta Didik*. 6, 156–164.
- Latifah, N., Zahra, K., Putri, A. J. D., & Wahyuningsih, Y. (2025). *Peran media digital dalam pembelajaran dan pelestarian budaya Indonesia pada anak sekolah dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(4), 257–269.
- Latip, A., Musa'adah, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al Basmeleh, A. M. (2025). Implementasi dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran: A Systematic Literature Review. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*
- Mahmud Muhammad Sofwan. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students. *Frontiers in Psychology*, Volume 14(2023). <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Mahya, B. H., Yuliani, A., Handoyo, E., & Armaidi, I. E. (2026). *The Relevance of Nusantara Culture Based Digital Learning to Support Character Building in Elementary School Students*: A. 2(1), 565–578.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.