



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI
BUDAYA PADA SISWA SD**

Dewitri Yulianti¹, Luthfi Hamdani Maula², Rifky Aditya Ramadhan³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi^{1,2,3}

e-mail: dewitriyulianti50@ummi.ac.id, luthfihamdani@ummi.ac.id,
rifkyaramadhan@ummi.ac.id

Diterima: 16/06/2026; Direvisi: 23/08/2026; Diterbitkan: 20/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman nilai budaya lokal pada siswa sekolah dasar akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai budaya belum terinternalisasi secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis kearifan lokal berupa Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA) guna meningkatkan pemahaman nilai budaya pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Penelitian dilaksanakan di SDN SKIP Kota Sukabumi pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 dengan subjek penelitian yang terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas V, dan 19 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, sedangkan instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket praktisi, angket respons siswa, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media WANGTARA berhasil dikembangkan melalui platform Genially dengan memadukan unsur permainan *escape room* dan materi warisan budaya lokal. Implementasi media menunjukkan respons positif dari siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kolaboratif, berpikir kritis, serta membantu mereka memahami nilai-nilai budaya lokal secara lebih bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran WANGTARA berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran nilai budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Budaya, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This research is based on the low understanding of local cultural values in elementary school students due to learning that is still dominated by lecture methods and less use of interactive media. This condition causes students to be less actively involved in the learning process, so cultural values have not been optimally internalized. This research aims to develop a local wisdom-based game-based learning medium in the form of Room Challenges Heritage (WANGTARA) to increase the understanding of cultural values in elementary school students. The research method used is *Research and Development* (R&D) with an ADDIE model that includes the *Analysis*, *Design*, *Development*, and *Implementation* stages. The research was conducted at SDN SKIP Sukabumi City in the last semester of the 2026/2027 school year with research subjects consisting of material experts, media experts, V-grade teachers, and 19 V-



grade students. Data collection techniques use observations, interviews, documentation, and angkets, while research instruments include expert validation sheets, practitioner angkets, student response angkets, and pre-test and post-test tests. Research results show that WANGTARA media was successfully developed through Genially's platform by combining elements of escape room games and local cultural heritage materials. Media implementation shows a positive response from students because it is able to create interactive, challenging, and fun learning. It also encourages students' active involvement in collaborative activities and critical thinking, and helps them understand local cultural values more meaningfully. Thus, WANGTARA learning media has the potential to be an innovative alternative in learning cultural values in elementary schools.

Keywords: *Media Learning, Culture, Elementary School*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman nilai budaya kepada siswa sebagai bagian dari pembentukan karakter sejak dini. Namun, proses pembelajaran nilai budaya di sekolah dasar masih cenderung bersifat teoretis, berpusat pada guru, dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang kontekstual serta menarik bagi siswa. Akibatnya, nilai-nilai budaya lokal belum sepenuhnya dipahami dan diinternalisasi dalam perilaku siswa sehari-hari. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan budaya diyakini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Widyastuti et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman dan internalisasi nilai budaya pada siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi metode pembelajaran, media yang digunakan, maupun relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu tantangan yang dihadapi mengacu pada nilai-nilai budaya pada generasi, terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal tersebut juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang dapat menekankan penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis proyek, namun implementasinya sering kali kurang efektif dikarenakan metode pembelajaran yang tradisional seperti ceramah dan buku teks. Hal tersebut menyebabkan kurangnya perhatian pada siswa usia 6 sampai 12 tahun. Adapun data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya 60% dari siswa sekolah dasar yang memahami nilai budaya lokal seperti gotong royong atau toleransi. Rendahnya keterlibatan siswa sebagai faktor utama dapat memperburuk hal tersebut, yang diakibatkan oleh pengaruh globalisasi yang menggeser fokus dari identitas budaya lokal (Fadlullah et al., 2025). Secara teoretis, teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman menegaskan bahwa nilai budaya perlu ditanamkan melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna agar dapat terinternalisasi secara efektif.

Pembelajaran nilai budaya di sekolah dasar masih sering disampaikan dengan metode ceramah dan hanya berpusat pada guru. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif, sehingga pemahaman siswa terhadap nilai budaya masih bersifat teoretis. Menurut Utami et al. (2025), melalui pembelajaran yang berpusat pada kebudayaan nasional, siswa dapat mengembangkan rasa bangga terhadap identitas budaya mereka sendiri. Tetapi banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menghargai nilai budaya karena media pembelajaran yang belum interaktif. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman pengetahuan, kurangnya minat serta tidak adanya



identitas budaya pada usia dini, di mana siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang sensitif.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya proses pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai budaya lokal secara efektif. Pembelajaran yang ideal seharusnya tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu membentuk karakter dan kepribadian siswa melalui pemahaman nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat. Menurut MZ et al. (2025), pendidikan karakter budaya telah menjadi salah satu upaya strategis untuk membentuk generasi yang berakhlak mulia dan beridentitas kuat. Sekolah dasar diharapkan mampu menjadi wahana utama dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda.

Kondisi faktual di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kondisi tersebut masih banyak di sekolah-sekolah dasar yang menggunakan metode pembelajaran ceramah yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran yang digunakan pun masih didominasi oleh buku teks dan ceramah, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami nilai-nilai budaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa di sekolah dasar belum sepenuhnya dipahami dan diinternalisasi nilai-nilai budaya lokal yang ada di lingkungan mereka. Kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya. Teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Nurningtias & Majid (2022) menyatakan bahwa desain gamifikasi dapat memengaruhi siswa secara positif atau negatif melalui beberapa elemen permainan, sehingga *Escape Room* dapat dirancang untuk memberikan *reward* instan yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam memahami nilai budaya.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah warisan ngaliwatan tantangan ruangan, yaitu media pembelajaran berbasis *escape room* yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami nilai-nilai budaya lokal melalui aktivitas pemecahan tantangan dan teka-teki secara berkelompok dalam batas waktu tertentu. Pemilihan media Warisan ngaliwatan tantangan ruangan didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran aktif, menantang, dan menyenangkan, serta kebutuhan pembelajaran nilai budaya yang tidak cukup disampaikan melalui metode ceramah. Melalui aktivitas kolaboratif dalam Warisan ngaliwatan tantangan ruangan, siswa dilibatkan secara langsung untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan mengaitkan materi budaya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media Warisan ngaliwatan tantangan ruangan tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dalam menanamkan dan memperkuat pemahaman nilai budaya.

Meskipun pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dan kearifan lokal telah dilakukan dalam berbagai penelitian, masih diperlukan inovasi media yang mengintegrasikan keduanya secara kontekstual untuk membantu siswa sekolah dasar memahami nilai-nilai budaya. Media pembelajaran tidak cukup hanya menyajikan informasi tentang warisan budaya, tetapi perlu memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengeksplorasi makna budaya melalui aktivitas yang menarik dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA), yaitu media pembelajaran berbasis game-based learning dengan konsep digital escape room yang memadukan tantangan dan teka-teki dengan materi warisan budaya lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi unsur permainan digital, eksplorasi



warisan budaya lokal, dan aktivitas pemecahan masalah secara kolaboratif dalam satu media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pemahaman nilai budaya siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran WANGTARA berbasis game-based learning berbasis kearifan lokal serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan potensinya dalam meningkatkan pemahaman nilai budaya siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Melalui pengembangan ini, WANGTARA diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dalam pembelajaran warisan budaya, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA) berbasis *Game-Based Learning* dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran nilai budaya di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pelaksanaan pengembangan dalam penelitian ini difokuskan hingga tahap implementasi, sedangkan evaluasi dilakukan secara terbatas melalui validasi ahli, pengukuran pemahaman nilai budaya sebelum dan sesudah penggunaan media, serta pengumpulan respons pengguna. Evaluasi sumatif secara menyeluruh belum dilakukan. Untuk mengetahui perubahan pemahaman nilai budaya siswa setelah menggunakan media, penelitian ini menggunakan desain *one-group pre-test-post-test*, yaitu pengukuran terhadap kelompok siswa yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN SKIP Kota Sukabumi pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN SKIP tahun ajaran 2026/2027. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh (*sensus*) karena seluruh anggota populasi dilibatkan dalam uji coba produk. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V sebagai praktisi, dan 19 siswa kelas V sebagai subjek uji coba produk. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan tahapan pengembangan media, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi produk dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket penilaian praktisi, angket respons siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Lembar observasi dan pedoman wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi penggunaan media. Lembar validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk menilai kelayakan produk dari aspek materi dan tampilan media, sedangkan angket penilaian praktisi dan angket respons siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan pengalaman pengguna. Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur pemahaman nilai budaya siswa sebelum dan sesudah menggunakan media WANGTARA. Tes terdiri atas 10 soal dengan hasil penilaian pada rentang 0–100. Instrumen penelitian disusun sesuai dengan tujuan pengumpulan data dan ditelaah melalui validasi ahli (*expert judgment*) sesuai dengan prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data observasi, wawancara, dokumentasi, serta masukan dari validator sebagai dasar identifikasi kebutuhan dan perbaikan media. Analisis kevalidan



produk dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap skor maksimal yang diharapkan, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan media, yaitu 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak layak). Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor angket respons siswa dan menginterpretasikannya berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Analisis pemahaman nilai budaya dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Peningkatan rata-rata dihitung melalui selisih nilai rata-rata *post-test* dan *pre-test*. Hasil penilaian kemudian dikategorikan berdasarkan rentang nilai 0–100, yaitu 0–59 (kurang), 60–75 (cukup), 76–85 (baik), dan 86–100 (sangat baik). Perbandingan kedua nilai tersebut digunakan untuk memberikan gambaran deskriptif mengenai perubahan pemahaman nilai budaya siswa setelah menggunakan media WANGTARA. Analisis ini tidak digunakan untuk menyimpulkan signifikansi statistik karena penelitian tidak melaporkan pengujian inferensial terhadap perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA) menggunakan model ADDIE, yang meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Penyajian hasil mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, proses perancangan dan pengembangan media, penilaian kelayakan produk oleh validator, serta hasil uji coba media pada siswa kelas V SDN SKIP Kota Sukabumi. Pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* serta analisis respons siswa terhadap media yang digunakan. Hasil dari setiap tahap tersebut diuraikan untuk memberikan gambaran mengenai proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan potensi media WANGTARA dalam mendukung pemahaman nilai budaya siswa sekolah dasar.

1. Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa tahap awal pengembangan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di lapangan dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil analisis, siswa kelas V sekolah dasar masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran nilai budaya memerlukan media yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar materi tidak hanya dipahami secara teoretis, tetapi juga dikaitkan dengan nilai-nilai yang berkembang di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran WANGTARA berbasis game-based learning yang mengintegrasikan permainan digital dengan materi warisan budaya lokal.

2. Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis kebutuhan dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*), yaitu menyusun desain produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu memilih platform yang akan digunakan dan merancang komponen media. Platform yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran *Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan* adalah web

Genially karena menyediakan berbagai fitur interaktif yang mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis permainan. Selanjutnya, dilakukan perancangan game serta penyusunan buku petunjuk penggunaan yang bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami alur permainan dan cara penggunaan media pembelajaran secara efektif. Berikut tampilan halaman awal dari media WANGTARA.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Media Pembelajaran WANGTARA

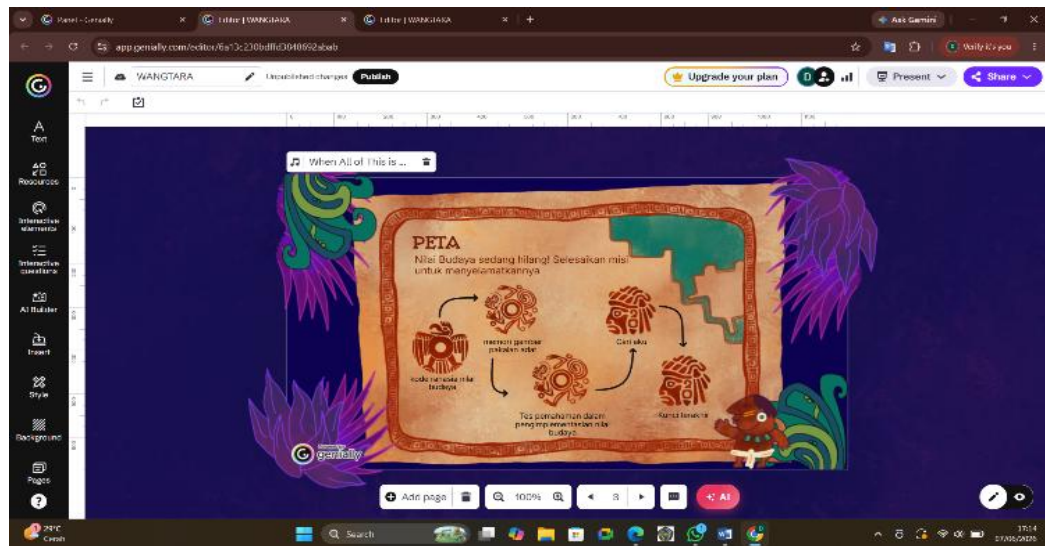
Berdasarkan Gambar 1, penyajian visual tersebut dimaksudkan untuk memperlihatkan bentuk nyata dari hasil perancangan sistem permainan (*game*) sekaligus buku petunjuk penggunaan (*user manual*) yang telah dikembangkan. Melalui dokumentasi perancangan ini, terlihat bagaimana alur permainan dirancang secara sistematis serta bagaimana buku petunjuk disusun secara aplikatif untuk memberikan panduan yang jelas. Hal ini bertujuan agar guru dan siswa dapat memahami tahapan, aturan, serta mekanisme operasional media pembelajaran WANGTARA dengan mudah, sehingga implementasi *Game-Based Learning* di dalam kelas dapat berjalan secara efektif, interaktif, dan optimal tanpa hambatan teknis.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk merealisasikan produk berdasarkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media *Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan* (WANGTARA) dengan memasukkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran tema warisan budaya untuk kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan diawali dengan mendesain game menggunakan platform Genially, kemudian dilanjutkan dengan menyusun dan mengintegrasikan berbagai level tantangan yang telah dirancang sebelumnya. Setiap level dikembangkan secara sistematis agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berikut ini tampilan media WANGTARA berbasis Genially.

Copyright (c) 2026 ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik

 <https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.12543>



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran WANGTARA Berbasis Genially

Gambar 2 memperlihatkan secara visual proses perancangan media pembelajaran WANGTARA yang dikembangkan menggunakan platform Genially. Melalui tampilan rancangan tersebut, digambarkan bagaimana setiap level tantangan disusun dan diintegrasikan secara sistematis ke dalam alur permainan. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bahwa setiap tahapan game dirancang secara terstruktur guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Adapun hasil dari penilaiannya dari 3 validator adalah sebagai berikut:

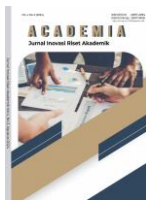
Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran WANGTARA

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Ahli Materi	87,50%	Sangat Layak
Praktisi	90%	Sangat Layak
Rata-Rata	91%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, ahli media memberikan skor 95% yang menunjukkan bahwa kualitas media sudah menunjukkan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran. Ahli materi memberikan skor 87,50% yang menunjukkan materi dalam media pembelajaran sudah valid untuk pembelajaran warisan budaya untuk digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Sedangkan praktisi memberikan skor 90% bahwa media ini sudah memfasilitasi pembelajaran dengan sangat efektif. Maka, dari ketiga ahli tersebut, rata-rata yang diperoleh mencapai 91% dan media wagtara dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi media pembelajaran ini dilaksanakan di SDN SKIP kelas V dengan melibatkan 19 orang siswa. Kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, serta dilakukan pengukuran dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*



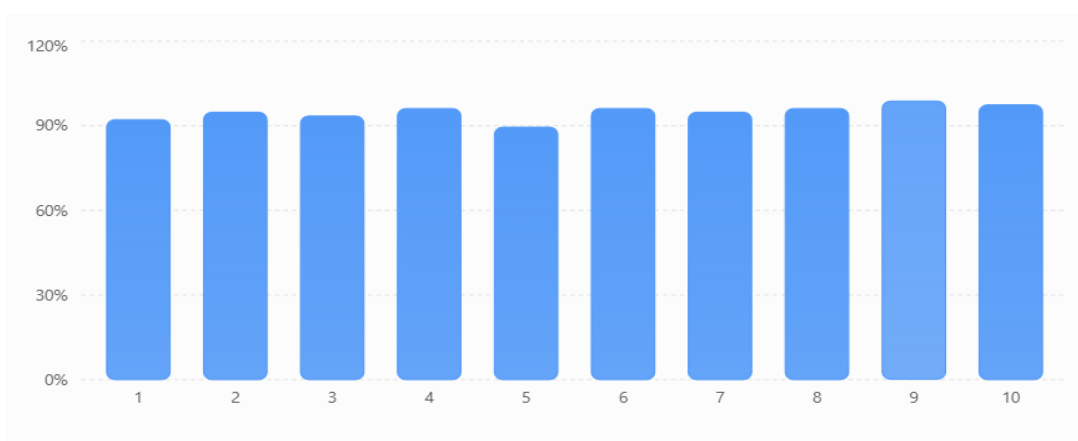
test. Sebelum pembelajaran dimulai dan menggunakan media pembelajaran Wangtara, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami nilai budaya. Adapun *pre-test* ini terdiri dari 10 soal dengan rata-rata 33,15789 yang termasuk dalam kategori kurang. Hasil *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa sebagian kecil memahami nilai budaya pada materi warisan budaya.

Setelah menggunakan media Wangtara, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui keberhasilan dalam menggunakan media Wangtara. Adapun hasil dari *post-test* sebesar 86,31579, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 33,15789. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai *perbandingan* kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Wangtara, rekapitulasi nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Rata-Rata Pemahaman Nilai Budaya Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media WANGTARA

Tahapan Evaluasi	Jumlah siswa	Jumlah Soal	Rata-Rata Nilai	Kategori
Pre-Test	19	10	33,15789	Kurang
Post-Test	19	10	86,31579	Sangat Baik
Peningkatan	-	-	53,1579	Signifikan

Berdasarkan data pada Tabel 2, penyajian data ini dimaksudkan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media WANGTARA dengan membandingkan tingkat pemahaman nilai budaya siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Kategorisasi nilai dalam tabel ini bersumber dari acuan konversi penilaian hasil belajar siswa yang ditetapkan dalam penelitian. Berdasarkan standar tersebut, hasil *pre-test* siswa yang memperoleh rata-rata 33,15 dikategorikan "Kurang" karena berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau standar persentase penguasaan materi minimal yang diharapkan (di bawah 60%). Namun, setelah penerapan media WANGTARA, nilai rata-rata *post-test* meningkat drastis menjadi 86,31 dengan kategori "Sangat Baik". Selisih peningkatan sebesar 53,15 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media WANGTARA mampu mendongkrak pemahaman nilai budaya siswa secara signifikan. Setelah dilakukan implementasi, peneliti menyebarkan angket respons siswa. Adapun hasil angket respons siswa disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Angket Respons Siswa



Berdasarkan Gambar 3, hasil angket menunjukkan bahwa 19 siswa memberikan skor total 721 dari skor maksimal 760. Persentase respons siswa mencapai 94,87%, yang termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran WANGTARA memperoleh respons yang sangat positif dari siswa, terutama dalam mendukung pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, media WANGTARA dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran nilai budaya di sekolah dasar berdasarkan respons siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA) berhasil dikembangkan sebagai media *Game-Based Learning* berbasis kearifan lokal untuk membantu siswa memahami nilai-nilai budaya. Pengembangan media dilakukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di SDN SKIP Kota Sukabumi, yaitu masih dominannya penggunaan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi budaya. Hal tersebut juga selaras dengan Agustian & Ernestya (2025) yang menyatakan bahwa guru masih banyak mengandalkan buku teks dan video youtube sehingga terdapat kebutuhan mendesak terhadap media interaktif yang kontekstual dan memiliki literasi budaya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap nilai budaya masih terbatas pada aspek pengetahuan.

Media WANGTARA dikembangkan menggunakan platform Genially dengan konsep *escape room* yang memuat berbagai tantangan dan teka-teki terkait warisan budaya. Penggunaan konsep permainan dalam pembelajaran terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar. Hal tersebut juga selaras dengan Morgan et al., (2025) yang menyatakan bahwa digital escape room dapat meningkatkan pengalaman bermain, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa. Pada saat implementasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Mereka aktif berdiskusi, bekerja sama dengan anggota kelompok, dan berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Keterlibatan aktif siswa selama penggunaan media WANGTARA sejalan dengan teori konstruktivisme menurut Azzahra et al. (2025) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi secara langsung. Dalam kegiatan permainan, siswa tidak hanya menerima informasi mengenai budaya secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan, memahami, dan menghubungkan nilai budaya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran bermakna menekankan hubungan antara materi akademik dan pengalaman kehidupan nyata siswa, khususnya pengalaman yang berakar pada budaya lokal, tradisi, dan praktik sosial (Arsita et al., 2025).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media WANGTARA juga memberikan pengalaman belajar kolaboratif. Melalui aktivitas pemecahan masalah dalam kelompok, siswa belajar menerapkan nilai-nilai budaya seperti gotong royong, kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan aktivitas kolaboratif di kelas dapat mendorong siswa untuk bekerja sama,



memecahkan masalah secara bersama-sama, berkomunikasi secara efektif, serta mengembangkan sikap empati dan toleransi. Nilai-nilai tersebut tidak hanya dipelajari sebagai konsep, tetapi juga dipraktikkan selama proses permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan karakter siswa. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dan permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa, sekaligus menanamkan nilai gotong royong, tanggung jawab, kemandirian, dan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak tidak hanya terhadap perkembangan kognitif, tetapi juga terhadap penguatan moral dan nilai sosial siswa (Jasmin et al., 2025).

Penilaian kelayakan media warisan ngaliwatan tantangan ruangan ini tidak hanya dicerminkan melalui perolehan skor akhir yang tinggi, melainkan juga melalui proses telaah mendalam pada setiap komponen pengembangan. Dari aspek tampilan visual dan rekayasa perangkat lunak, validator ahli media memberikan skor sebesar 95%. Angka ini merepresentasikan keberhasilan media dalam memenuhi standar ideal pembelajaran digital, yang meliputi keselarasan tata letak (*layout*), estetika latar permainan, serta kenyamanan visual dan kemudahan navigasi yang disesuaikan dengan psikologi dan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar (Mayer, 2005).

Lebih lanjut, dari aspek substansi keilmuan, ahli materi memberikan penilaian sebesar 87,50% yang menunjukkan bahwa kedalaman materi serta bentuk penyajian dalam media Wangtara telah sepenuhnya selaras dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut juga sesuai dengan Kurniawan (2025) yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui konteks budaya dapat meningkatkan kelayakan media, minat belajar, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan Aprilia & Inganah (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital terbukti signifikan dalam meningkatkan aspek pengenalan serta pemahaman budaya siswa, di mana desain instruksional yang interaktif mampu menjembatani materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret.

Validasi empiris melalui uji coba lapangan yang melibatkan guru kelas selaku ahli praktisi menghasilkan skor 90% yang menegaskan aspek kepraktisan (*practicality*) dan kemudahan operasional media di dalam kelas nyata. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Anastasia et al. (2025) yang menemukan respons guru berada pada rentang 87,50–95,83 dan seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. Evaluasi praktisi ini menjadi indikator penting bahwa media Wangtara tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga sangat komunikatif, mudah diakses oleh siswa, serta mampu menstimulasi peningkatan minat belajar secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan pernyataan Ayu et al. (2025) bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat ditemukan melalui respons guru dan siswa setelah media yang dikembangkan diterapkan. Dengan demikian, akumulasi penilaian komprehensif dari ketiga validator ini membuktikan bahwa media Wangtara memenuhi standar kelayakan holistik, baik dari segi tampilan, substansi materi, maupun implementasi praktisnya dalam ekosistem pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis kearifan lokal berupa Warisan Ngaliwatan Tantangan Ruangan (WANGTARA) berhasil dikembangkan menggunakan platform Genially dengan model ADDIE hingga tahap implementasi. Hasil validasi ahli media,



ahli materi, dan praktisi memperoleh rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons siswa mencapai 94,87% dengan kategori sangat layak. Pemahaman nilai budaya siswa juga menunjukkan peningkatan rata-rata dari 33,16 pada *pre-test* menjadi 86,32 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 53,16 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa media WANGTARA layak digunakan dan berpotensi mendukung peningkatan pemahaman nilai budaya siswa sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat menjadi alternatif untuk menghadirkan pembelajaran budaya yang interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru disarankan memanfaatkan media WANGTARA dalam pembelajaran nilai budaya dengan menyesuaikan pelaksanaannya terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sarana teknologi di sekolah. Peneliti dan pengembang selanjutnya disarankan memperluas materi warisan budaya lokal, menguji penggunaan media pada jumlah siswa dan sekolah yang lebih beragam, serta melakukan pengujian efektivitas dengan desain penelitian yang lebih kuat agar dampak media terhadap pemahaman nilai budaya dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M., & Ernestya, T. G. (2025). Development of interactive multimedia based on cultural literacy for Pancasila education in elementary schools. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(3), 1085-1101. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.5349>
- Anastasia, M., Reinita, R., Anita, Y., & Mansurdin, M. (2025). Validity and Practicality of Developing Heyzine Digital Interactive Flipbook Media in Teaching Pancasila Value Elements in Grade IV Elementary School. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 3352-3367. <https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.3352-3367>
- Aprilia, N. B. L., & Inganah, S. (2025). Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Kesadaran Budaya Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA (JPMS)*, 11(1), 156-165. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7570>
- Arsita, W. A., Silviani, S., & Farhurohman, O. (2025). Pendekatan Bermakna dalam Pembelajaran IPS MI/SD Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(2), 158-166. <https://doi.org/10.65310/mnyw0222>
- Ayu, M., Erita, Y., & Movitaria, M. A. (2025). Development of Educaplay Learning Media Based on Problem Based Learning in Elementary School Students' Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(9), 53-62. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.11964>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Fadlullah, M., Tahir, M., & Sobri, M. (2025). Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Negeri 5 Sila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1080-1090.



- <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3256>
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and game-based learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507-513. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>
- Kurniawan, A. (2025). Pengembangan e-modul interaktif berbasis budaya untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 240–250. <https://doi.org/10.21009/jpd.v16i2.60436>
- Lestari, T., Santoso, G., Mulloh, F., & Saputro, T. (2023). Meningkatkan semangat gotong royong melalui aturan kolaboratif di rumah, sekolah, dan sekitarnya. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 2(4), 1–18. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.649>
- Mayer, R. E. (2005). *Cognitive theory of multimedia learning*. The Cambridge handbook of multimedia learning.
- Morgan, N., Yaqoob, M., & Jones, M. A. (2025). Using digital escape rooms to enhance data analysis skills and student experience in a higher education human physiology module. *Current Research in Physiology*, 100165. <https://doi.org/10.1016/j.crphys.2025.100165>
- MZ, M. H., Fauzani, L., & Muddatsir, K. (2025). Potret Penerapan Pendidikan Karakter di Aceh: Studi Penguatan Nilai Kearifan Lokal di Era Globalisasi. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 5(2), 75-88. <https://doi.org/10.61456/tjie.v5i2.260>
- Nurningtias, R. A., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60-69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Utami, S. D., Purnomo, S., & Wijaya, S. (2025). Kontribusi kebudayaan nasional dalam pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(1). <https://journalversa.com/s/index.php/epi/article/view/5486/>
- Widyastuti, E. A., Lestari, Y., Aji, D. R., Dhika, D. F., & Lukitoaji, B. D. (2025). Dampak Globalisasi terhadap Budaya Lokal: Tantangan Dan Peluang. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1). <https://journal.mahsyia-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/12>