



PENGEMBANGAN GAMIFIKASI “DAKON EDUKATIF” MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN *SELF ESTEEM* SISWA KELAS V SD DI UPT SD NEGERI MODANGAN 05 BLITAR

Azizaturrohmah¹, Cindya Alfi², Ragil Tri Oktaviani³

PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar ^{1,2,3}

e-mail: azizaturrohmah124@gmail.com ¹ cindyalfi22@gmail.com ²
ragil.trioktaviani91@gmail.com ³

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 16/8/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *self-esteem* siswa kelas V UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi keragaman budaya. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui kurangnya keberanian berpendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gamifikasi *dakon edukatif*, mengetahui kevalidan dan kelayakannya, serta menganalisis peningkatan *self-esteem* siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian melibatkan 21 siswa kelas V sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, kelayakan, serta *normalized gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan media gamifikasi *dakon edukatif* sangat valid dan layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 94%, ahli media 100%, dan respon guru sebesar 100%. Respon peserta didik memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat baik. Peningkatan *self-esteem* siswa ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media gamifikasi *dakon edukatif* efektif digunakan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa pada pembelajaran materi keragaman budaya.

Kata Kunci: *Dakon Edukatif, Gamifikasi, Keragaman Budaya, Self-Esteem*

ABSTRACT

This study was motivated by the low self-esteem of fifth-grade students at UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar in learning Science and Social Studies (IPAS) on cultural diversity material. This condition was indicated by their lack of confidence in expressing opinions, answering questions, and actively participating in learning activities. This study aimed to develop the Educational Dakon Gamification media, determine its validity and feasibility, and analyze the improvement of students' self-esteem. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were 21 fifth-grade students. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires, and then analyzed using validity, feasibility, and normalized gain (N-Gain) tests. The results showed that the Educational Dakon Gamification media was highly valid and feasible for use, with validation scores of 94% from material experts, 100% from media experts, and 100% teacher response. Student responses reached 92%, categorized as very good. The improvement in students' self-esteem was indicated by an N-Gain score of 0.79, falling into the high category.





Therefore, the Educational Dakon Gamification media is effective in improving students' self-esteem in learning cultural diversity.

Keywords: *Cultural Diversity, Educational Dakon, Gamification, Self-Esteem*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga aspek afektif, salah satunya adalah *self-esteem*. *Self-esteem* merupakan penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang berkaitan dengan rasa percaya diri, penghargaan diri, serta keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki (Kamaruddin et al., 2022). Peserta didik yang memiliki *self-esteem* tinggi cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam pembelajaran, dan mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, rendahnya *self-esteem* dapat menyebabkan peserta didik kurang percaya diri, pasif dalam kegiatan pembelajaran, dan enggan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, pembentukan *self-esteem* perlu mendapat perhatian serius dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tanggal 10 November 2025 di UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya masih menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dan *self-esteem* peserta didik. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk aktif, percaya diri, serta mampu berkolaborasi dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik (Syuhada et al., 2024). Penelitian Syuhada et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan interaksi sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Di sisi lain, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga semakin mendapat perhatian karena mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam proses belajar. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Jawa dan memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Menurut Kamaruddin et al. (2022), permainan dakon dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat. Penelitian Triani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media dakon edukatif valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan kajian mengenai pengembangan media dakon untuk meningkatkan *self-esteem* peserta didik masih sangat terbatas.



Materi keragaman budaya dipilih karena memiliki peran penting dalam menanamkan sikap menghargai keberagaman serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia sejak usia sekolah dasar. Namun, penyampaian materi ini sering kali masih dilakukan secara konvensional sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki keberanian dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media gamifikasi *dakon edukatif* yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dengan permainan tradisional *dakon* pada materi keragaman budaya untuk meningkatkan *self-esteem* peserta didik sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media gamifikasi *dakon edukatif* yang valid dan layak serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan *self-esteem* peserta didik kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang dilaksanakan di UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik kelas V. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS materi keragaman budaya yang masih didominasi metode ceramah dan kurangnya media interaktif, yang berimplikasi pada rendahnya *self-esteem* peserta didik. Tahap *Design* dilanjutkan dengan merancang konsep media, aturan permainan, instrumen penilaian, serta materi keragaman budaya. Pada tahap *Development*, produk dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan masukan validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada pembelajaran kelas V. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menganalisis kevalidan, kelayakan, serta efektivitas media terhadap *self-esteem* peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket *self-esteem* yang dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator *self-esteem*.

Data validitas dan kelayakan media dianalisis secara deskriptif persentase, sedangkan peningkatan *self-esteem* peserta didik dianalisis menggunakan rumus *normalized gain* (N-Gain) sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

- g = Nilai N-Gain
- S_{post} = Skor *post-test*
- S_{pre} = Skor *pre-test*
- S_{maks} = Skor maksimal ideal

Kriteria keefektifan dari nilai N-Gain diklasifikasikan berdasarkan standar yang dikemukakan oleh Katili dan Yassin (2022), yaitu kategori tinggi ($g \geq 0,70$), kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan kategori rendah ($g < 0,30$). Format kriteria klasifikasi N-Gain disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Nilai Normalities Gain

No	Nilai Gain	Kriteria
1	$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

2	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
3	$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah

Hasil analisis N-Gain ini digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas media gamifikasi *dakon edukatif* dalam meningkatkan *self-esteem* peserta didik selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Gamifikasi Dakon Edukatif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian mencakup proses pengembangan media, tingkat kevalidan dan kelayakan media, respons peserta didik terhadap penggunaan media, serta peningkatan *self-esteem* siswa setelah menggunakan media Gamifikasi Dakon Edukatif.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas V UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi keragaman budaya masih didominasi penggunaan buku LKS, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif belum optimal. Selain itu, sebagian peserta didik memiliki *self-esteem* yang rendah, ditunjukkan oleh kurangnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

a. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dilakukan terhadap capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) materi keragaman budaya kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi dan menyajikan sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya sebagai perwujudan nilai Bhinneka Tunggal Ika. Tujuan pembelajaran meliputi kemampuan mengenal budaya daerah, menjelaskan pentingnya melestarikan budaya, serta berpartisipasi aktif dalam penggunaan media Gamifikasi Dakon Edukatif.

b. Analisis Karakteristik

Hasil analisis karakteristik menunjukkan bahwa peserta didik kelas V membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu memahami materi keragaman budaya. Oleh karena itu, dikembangkan media Gamifikasi Dakon Edukatif yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran untuk mendorong keaktifan serta meningkatkan *self-esteem* peserta didik.

c. Analisis Materi

Materi yang dipilih dalam pengembangan media adalah keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS kelas V. Materi ini mencakup keberagaman budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas, dan suku bangsa. Pemilihan materi didasarkan pada kesesuaian dengan

capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada tanggal 20 Januari 2026. Oleh karena itu, peneliti merancang media Gamifikasi Dakon Edukatif pada materi keragaman budaya untuk membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan *self-esteem*.

Pada tahap ini disusun konsep media, materi pembelajaran, aturan permainan, serta komponen pendukung lainnya. Pengembangan difokuskan pada siswa kelas V dengan mengacu pada capaian pembelajaran IPAS. Pembelajaran diintegrasikan dengan pendekatan gamifikasi melalui media Dakon Edukatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Selain itu, angket respons siswa disiapkan sebagai instrumen untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan penerimaan siswa terhadap media yang dikembangkan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan media gamifikasi Dakon Edukatif yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan *self-esteem* siswa pada materi keragaman budaya. Rancangan produk kemudian dikembangkan menjadi media permainan Dakon Edukatif beserta buku panduannya melalui beberapa tahap berikut.

a. Pengembangan Produk Media Gamifikasi Dakon Edukatif untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa

Pada tahap ini, rancangan yang telah disusun diimplementasikan menjadi produk media pembelajaran Gamifikasi Dakon Edukatif. Media ini terdiri atas papan Dakon Edukatif, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu pengetahuan yang memuat materi keragaman budaya, serta buku panduan penggunaan.

1. Bentuk Media Gamifikasi Dakon Edukatif

Dakon Edukatif mengadopsi filosofi Ayam Bekisar sebagai fauna maskot Jawa Timur. Ayam Bekisar merupakan hasil persilangan ayam hutan hijau jantan dan ayam kampung betina yang berasal dari Pulau Kangean, Kabupaten Sumenep, Madura. Media ini terbuat dari kayu dengan 14 lubang (7 lubang pada setiap sisi dan 2 lubang di kedua ujung). Ukuran papan sekitar 50–60 cm × 15–20 cm dengan 98–100 biji dakon. Pada bagian bawah setiap lubang ditempel stiker bertuliskan pertanyaan, tantangan, dan pengetahuan. Media gamifikasi dakon seperti yang tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Media gamifikasi dakon

2. Biji Dakon

Biji dakon terbuat dari bahan cangkang kerang seperti yang tertera pada gambar 2.



Gambar 2. Biji Dakon

3. Kartu Pengetahuan

Kartu pengetahuan berisi informasi singkat tentang keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, dan makanan khas untuk menambah pemahaman serta rasa percaya diri siswa seperti yang tertera pada gambar 3.



Gambar 3. Kartu Pengetahuan

4. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi soal mengenai materi keragaman budaya, seperti suku bangsa, rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, dan makanan khas daerah seperti yang tertera pada gambar 4.



Gambar 4. Kartu Pertanyaan

5. Kartu Tantangan

Kartu tantangan berisi aktivitas sederhana, seperti memainkan permainan tradisional atau menirukan bunyi alat musik tradisional untuk melatih keberanian dan kekompakan kelompok seperti yang tertera pada gambar 5.



Gambar 5. Kartu Tantangan

6. Buku Panduan

Media pembelajaran ini dilengkapi buku panduan berjudul “Buku Panduan Penggunaan Dadu (Dakon Edukatif)” seperti yang tertera pada gambar 6.



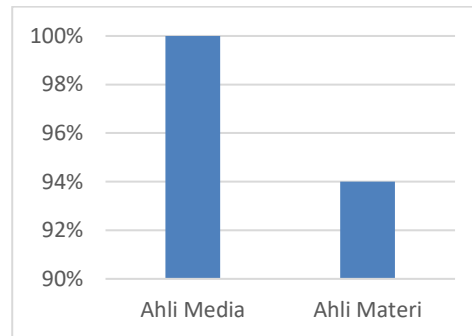
Gambar 6. Buku Panduan

b. Validasi Instrumen

Validasi media pembelajaran Gamifikasi Dakon Edukatif untuk meningkatkan self-esteem siswa dilakukan melalui penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Sebelum validasi produk, peneliti terlebih dahulu memvalidasi instrumen angket yang digunakan oleh validator. Validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd. dan Ibu Ragil Tri Oktaviani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Fernandiksa Rasta, M.Pd., sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd. dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen sebelum digunakan dalam penilaian media Gamifikasi Dakon Edukatif. Berikut hasil validasi instrumen yang diperoleh.

1. Validasi Produk Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi media dan materi Gamifikasi Dakon Edukatif dilakukan untuk menilai kelayakan media dalam meningkatkan self-esteem siswa. Validasi media oleh Bapak Fernandiksa Rasta, M.Pd. pada 18 Mei 2026 memperoleh skor 50 dari 50 dengan presentase 100% dan kategori “sangat valid”, sedangkan validasi materi oleh Bapak Trio Arista, M.Pd. pada 19 Mei 2026 memperoleh skor 47 dari 50 dengan presentase 94% dan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Gamifikasi Dakon Edukatif layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi media dan materi disajikan pada grafik berikut.



Gambar 6. Hasil Validasi Produk Ahli Media dan Materi

2. Uji Validitas

Uji validitas angket peningkatan self-esteem (uji coba skala kecil) dilakukan terhadap 15 siswa kelas VI pada 20 Mei 2026. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik Product Moment Correlation berbantuan Ms. Excel untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir angket yang digunakan dalam uji peningkatan self-esteem.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No Item	Pearson Corelation R Hitung	R Tabel	Kategori
1	0,522986	0,514	Valid
2	0,644193	0,514	Valid
3	0,565028	0,514	Valid
4	0,596586	0,514	Valid
5	0,660661	0,514	Valid
6	0,751458	0,514	Valid
7	0,879499	0,514	Valid
8	0,699105	0,514	Valid
9	0,865607	0,514	Valid
10	0,930314	0,514	Valid

Berdasarkan tabel 2 tersebut nilai r hitung $\geq r$ tabel dengan taraf signifikan 5% dengan responden sebanyak 15 maka 10 butir pertanyaan dinyatakan valid. Sebuah instrument dinyatakan valid apabila telah dilakukan uji validasi terhadap para ahli dan mendapatkan hasil yang baik. Hal ini berarti bahwa angket peningkatan Self Estem siswa dapat digunakan untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap media Gamifikasi Dakon Edukatif

3. Uji Reabilitas

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrument dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Reliabilitas Angket Peningkatan Self Estem Siswa

Cronbach's Alpha	N of Item
0,895181	10

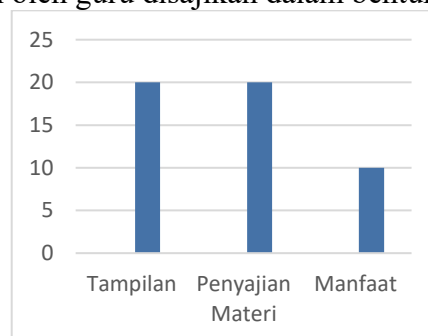
Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan rumus Alpha Cronbach menggunakan program Ms. Excel, Instrumen dinyatakan realibilitas apabila koefisien realibilitas Alpha Cronbach di antara (0,70-0,90). Darma, B. (2021). Sesuai dengan tabel interpretasi Alpha Cronbach reliabilitas instrument mendapatkan nilai $0,89 > 0,70$ termasuk pada kategori reabilitas tinggi. Hal ini

berarti bahwa instrument Angket Peningkatan Self Estem siswa dinyatakan reliable digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

a. Kelayakan Respon Guru

Validasi kelayakan media pada produk pengembangan ini dilakukan oleh Ibu Diah Rasna Pratiwi, S.Pd., selaku guru kelas V UPT SDN Modangan 05 Blitar pada 20 Mei 2026. Penilaian meliputi aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat media Gamifikasi Dakon Edukatif dalam meningkatkan self-esteem siswa. Hasil penilaian memperoleh skor 50 dari skor maksimal 50 dengan persentase 100% dan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media Gamifikasi Dakon Edukatif layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi kelayakan oleh guru disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 7. Hasil Validasi Produk Respon Guru Aspek Kelayakan

b. Hasil Angket Peningkatan *Self Esteem* Siswa

Penilaian peningkatan self-esteem siswa bertujuan untuk mengetahui perubahan self-esteem setelah penggunaan media Gamifikasi Dakon Edukatif. Penilaian dilakukan pada siswa kelas V UPT SDN Modangan 05 Kabupaten Blitar melalui uji coba skala besar sebagai tindak lanjut dari uji coba skala kecil.

Uji coba skala besar diawali dengan pelaksanaan pre-test pada 2 Juni 2026 terhadap 21 peserta didik. Berdasarkan hasil angket pre-test, diperoleh rata-rata sebesar 61,71% dengan kategori "Baik". Selanjutnya, post-test dilaksanakan pada tanggal yang sama dengan jumlah subjek yang sama, yaitu 21 peserta didik. Hasil uji coba post-test skala besar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N Gain Persentase	Kriteria
61,7	92	79%	Tinggi

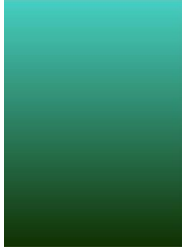
Berdasarkan tabel 4 hasil angket post-test terhadap 21 peserta didik pada uji coba skala besar, diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori "Sangat Baik". Respon peserta didik digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan efektivitas media dalam meningkatkan self-esteem peserta didik.

Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan rata-rata sebesar 0,79 (79%) yang termasuk kategori "tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa media Gamifikasi Dakon Edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai N-Gain di atas 0,70 yang menunjukkan peningkatan kemampuan yang tinggi setelah pembelajaran (Hake, 1998 dalam Katili, M. R., et al., 2022).

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

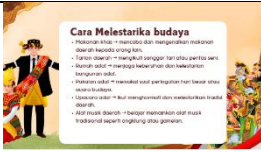
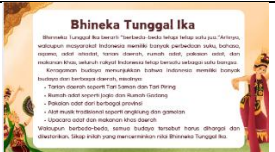
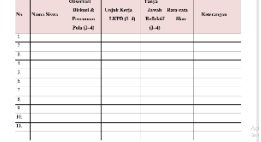
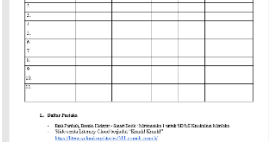
Setelah tahap validasi oleh para ahli, dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan sehingga media layak digunakan oleh siswa.

1. Berdasarkan hasil validasi ahli media oleh Bapak Fernandiksa Rasta, M.Pd., dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, revisi yang dilakukan yaitu penambahan bagian sampul belakang pada buku panduan permainan.

Sebelum Revisi	Masukan	Sesudah Revisi
	Pada sampul belakang buku panduan dikasih profil penulis dan foto	

Tabel 5. Revisi Produk

2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi oleh Bapak Trio Arista, M.Pd., dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, dilakukan penambahan materi Bhinneka Tunggal Ika pada PowerPoint materi keragaman budaya serta penambahan daftar pustaka pada modul pembelajaran.

Sebelum Revisi	Masukan	Sesudah Revisi
	Penambahan Materi Bhinneka Tunggal Ika pada Power point	
	Menambahkan daftar Pustaka pada modul ajar atau RPM	

Tabel 6. Revisi Produk

Pembahasan

Pengembangan media gamifikasi *dakon edukatif* dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE yang terstruktur untuk mengatasi permasalahan rendahnya *self-esteem* siswa serta dominasi penggunaan buku LKS dalam pembelajaran IPAS. Pengintegrasian unsur permainan tradisional dakon dengan konten materi keragaman budaya berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media interaktif berbasis permainan terbukti efektif dalam memusatkan perhatian, meningkatkan partisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kemampuannya (Alfi & Wibawinga, 2023). Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, pemanfaatan dakon juga memperkuat penanaman nilai-nilai kearifan lokal dan pelestarian budaya sejak dini (Rusli et al., 2022). Aktivitas kelompok dalam gamifikasi ini melatih peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta berani mengambil keputusan saat memecahkan tantangan pembelajaran.

Tingkat kevalidan dan kelayakan media gamifikasi *dakon edukatif* yang sangat tinggi membuktikan bahwa media ini dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media



pembelajaran yang baik. Hasil validasi materi sebesar 94% menunjukkan kesesuaian antara substansi materi keragaman budaya dengan capaian pembelajaran sekolah dasar, sedangkan validasi media dan respon guru yang mencapai 100% menandakan kemudahan operasional serta daya tarik visual media (Alfi et al., 2022). Kelayakan media yang tinggi memberikan kepastian bahwa produk aman, praktis, dan kondusif untuk diterapkan dalam interaksi kelas harian (Zahro et al., 2024). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen yang memenuhi standar kriteria ilmiah semakin memperkuat keakuratan data pengukuran *self-esteem* siswa (Fatih & Alfi, 2023). Evaluasi perbaikan berdasarkan masukan para ahli menjadikan media ini sangat responsif terhadap kebutuhan siswa di lapangan (Dianti et al., 2024).

Peningkatan *self-esteem* peserta didik secara signifikan dibuktikan oleh kenaikan rerata skor dari 61,7% menjadi 92% dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 yang masuk dalam kategori tinggi. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pemberian *point*, kartu tantangan, serta reward verbal dalam permainan dakon berhasil memicu rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas. Kondisi ini sejalan dengan aspek-aspek pembentuk *self-esteem* yang mencakup perasaan aman, memiliki identitas, diterima lingkungan, serta merasa kompeten atas kemampuan diri (Fatih & Alfi, 2023). Peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan dan menjawab tantangan materi keragaman budaya tanpa takut salah. Peningkatan partisipasi ini membuktikan bahwa gamifikasi mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih inklusif dan suportif bagi perkembangan mental anak (Himah et al., 2024).

Dampak positif dari keterlibatan siswa dalam media gamifikasi ini juga memperkuat pemahaman konsep materi keragaman budaya Indonesia secara holistik. Interaksi sosial yang terbangun antaranggota kelompok saat memainkan dakon menumbuhkan rasa saling menghargai perbedaan pandangan dan latar belakang budaya teman sekelasnya. Keterlibatan emosional yang positif selama permainan berlangsung secara langsung meruntuhkan hambatan kecemasan belajar yang sering menjadi penghambat berkembangnya *self-esteem* anak (Triani et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti tidak hanya mengasah ranah kognitif, tetapi juga menyentuh afeksi siswa secara mendalam (Dianti et al., 2024; Rosmaria & Fadhilah, 2024; Setyawan et al., 2025; Widyananti & Winanto, 2024). Dengan demikian, media ini terbukti efektif sebagai instrumen inovatif untuk mentransformasi suasana pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi lebih hidup dan bermakna.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggabungan gamifikasi modern dengan permainan tradisional merupakan strategi pembelajaran yang sangat relevan untuk diterapkan pada Kurikulum Merdeka. Keberhasilan media ini dalam meningkatkan *self-esteem* menjadi fondasi penting bagi pencapaian hasil belajar siswa secara berkelanjutan pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat terbukti mampu mengubah persepsi siswa terhadap materi pelajaran yang semula dianggap membosankan menjadi kegiatan yang menantang dan menyenangkan (Alfi et al., 2022). Keberhasilan ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik untuk terus berinovasi memanfaatkan kearifan lokal dalam perancangan media pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi *dakon edukatif* layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS yang unggul dan variatif di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan media gamifikasi *dakon edukatif* pada materi keragaman budaya dengan model ADDIE terbukti berhasil menghasilkan media pembelajaran yang sangat valid, layak,





dan efektif untuk meningkatkan *self-esteem* siswa kelas V UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar. Kevalidan dan kelayakan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru yang berada pada kategori sangat valid dan sangat layak, serta didukung oleh tingkat keterbacaan dan penerimaan yang sangat baik dari peserta didik. Efektivitas media dikonfirmasi oleh peningkatan signifikan *self-esteem* siswa dari kategori sebelum perlakuan ke kategori pasca-perlakuan dengan pencapaian nilai N-Gain yang berada dalam kategori tinggi.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional yang dikemas melalui konsep gamifikasi mampu menciptakan iklim belajar yang inklusif, komunikatif, dan membangun rasa percaya diri peserta didik sekolah dasar. Media ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai inovasi pembelajaran IPAS yang interaktif untuk menanamkan nilai-nilai kebudayaan sekaligus menguatkan karakter afektif siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media gamifikasi berbasis kearifan lokal ini pada materi pembelajaran lain yang lebih luas serta menguji efektivitasnya terhadap variabel afektif maupun kognitif lainnya dengan jumlah subjek yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., & Wibawinga, D. S. (2023). Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 768–776. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan media power point interaktif berbasis animasi pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 487–494. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.
- Dianti, P. E., Oktaviani, R. T., & Amalia, S. N. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Wordwall Web pada materi bentuk Indonesiaku siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 195–207. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17404>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan media 3D berbasis *Augmented Reality* menggunakan PBL materi penggolongan hewan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Himah, M. C., Oktaviani, R. T., & Amalia, S. N. (2024). Pengembangan media *Science Crossword Game* berbantuan Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas 5 SD. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 277–286. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(3\).277-286](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(3).277-286)
- Kamaruddin, I., Tabroni, I., & Azizah, M. (2022). Konsep pengembangan *self-esteem* pada anak untuk membangun kepercayaan diri sejak dini. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 496–503. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1015>
- Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>



- Oktaviani, R. T., Alam, Y., Harliana, H., & Haryuni, N. (2024). Pengelolaan limbah rumah tangga berbasis komunitas untuk produksi pupuk kompos organik. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 748–753. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i4.1964>
- Rosmaria, R., & Fadhilah, N. (2024). Traditional Game-Based Learning Innovation to Develop Social Skills of Elementary School Students. *Ludi Litterarri*, 1(3), 26–37. <https://doi.org/10.62872/bvms6d70>
- Rusli, R., Syam, A., & Nur, M. (2022). Pemanfaatan permainan tradisional dalam membina karakter anak sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 112–120.
- Setyawan, F. B., Susanto, B. H., & Fajriyah, I. (2025). Optimizing Traditional Games as an Interdisciplinary Learning Tool: Impacts on Student Mental Health, Cultural Awareness, and Online Learning Integration in Primary School. *G-Couns Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 890–907. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v10i01.8847>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Triani, H. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan media dakon edukatif berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar pada materi ide pokok paragraf siswa kelas V SDN Kemloko 01 Kecamatan Nglepok. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 851–863. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3725>
- Widyananti, T., & Winanto, A. (2024). Improving Socio-Emotional Competence of Grade IV Elementary School Students by Implementing Traditional Games in Learning. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 76–83. <https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.9085>
- Zahro, S. F., Amalia, S. N., & Oktaviani, R. T. (2024). Development of Big Book media based on *Augmented Reality* material on structure and function of plant parts for class V SDN Tlogo 02 Blitar. *Journal of Educational Sciences*, 8(4), 690–715. <https://doi.org/10.31258/jes.8.4.p.690-715>