

**PENGEMBANGAN EDUGAME BERBASIS LOCAL WISDOM PADA  
MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD NEGERI 101871  
DESA SIDODADI**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

**AMIRAH FADHIL RAMADHAINI NASUTION**  
**NPM. 2202090235**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ☒ A ) Lulus Yudisium  
( ☐ ) Lulus Bersyarat  
( ☐ ) Memperbaiki Skripsi  
( ☐ ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.**

Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran  
PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

| Tanggal    | Materi Bimbingan                                                                         | Paraf |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 20/02/2026 | Review tujuan penelitian pada Bab I                                                      |       |
| 02/03/2026 | Mempertegas kajian teori pada Bab II                                                     |       |
| 09/03/2026 | Menambahkan penelitian relevan di Bab II<br>sebagai <i>visi</i> analisis                 |       |
| 16/03/2026 | Crosscheck model penelitian                                                              |       |
| 30/03/2026 | Analisis data pada Bab IV                                                                |       |
| 02/04/2026 | Memasukkan penelitian terdahulu sebagai<br><i>visi</i> analisis sebagai hasil penelitian |       |
| 04/04/2026 | Memperbaiki kesimpulan pada Bab V untuk<br>menjawab tujuan penelitian                    |       |
| 08/04/2026 | Acc Sidang Meja Hijau                                                                    |       |

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**AMIRAH FADHIL RAMADHAINI NASUTION**  
**NPM. 2202090235**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution, NPM 2202090235 Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local wisdom* Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *edugame* berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi, serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *edugame* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 84%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis, dengan persentase respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 90,30%. Hal ini menunjukkan bahwa *edugame* yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, *edugame* berbasis *local wisdom* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran PKn di sekolah dasar, serta mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa

**Kata Kunci: *Edugame*, *Local wisdom*, PKn, Sekolah Dasar, Kelas V, Pengembangan**

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local wisdom* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnial, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, perhatian serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Ibu **Sodiyah, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 101871 Desa Sidodadi, dan Ibu **Pipiriani Siregar, S.Pd.SD**, selaku guru wali kelas V

SD Negeri 101871 Desa Sidodadi yang telah menerima penulis dengan baik dalam melakukan penelitian.

10. Rasa terima kasih yang tiada terkira penulis tujukan kepada Ayahku, **Ramadoni Nasution** dan Mamaku, **Eka Sri Purwani**. Terima kasih telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengecap pendidikan tinggi dan selalu memastikan jalan penulis selalu terang dengan nasihat-nasihat bijak kalian. Penulis sadar, tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besarnya jasa dan pengorbanan yang telah diberikan sejak penulis kecil hingga meraih gelar Sarjana ini. Setiap langkah yang penulis ambil adalah berkat bimbingan dan doa tulus yang kalian panjatkan setiap malam. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur yang berkah, dan kebahagiaan dunia akhirat kepada Bapak dan Ibu. Karya ini adalah langkah awal penulis untuk membahagiakan kalian.
11. Untuk Abang kandung penulis **Muhammad Fadhli Nasution**, terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan bantuan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada rekan-rekan seperjuangan, khususnya kepada **Nabila, Riri, Sindi**, dan **Fira**, yang telah mendampingi penulis sejak awal masa perkuliahan hingga selesainya studi ini. Terima kasih atas dukungan moral, pertukaran pikiran, dan semangat yang senantiasa diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh proses akademik ini dengan baik.

13. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada **Arga** yang selalu hadir memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan kehadiran yang menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
14. Terakhir, terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada diri saya sendiri, **Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution**, atas segala dedikasi, ketangguhan, dan kesabaran yang telah dikerahkan sepanjang perjalanan ini. Terima kasih telah bersedia melalui malam-malam tanpa tidur, mengatasi setiap keraguan yang muncul, dan tetap bangkit meski berkali-kali merasa ingin berhenti. Terima kasih telah menjadi sosok yang kuat, percaya pada proses, dan berhasil membuktikan bahwa kamu mampu menuntaskan apa yang telah kamu mulai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Medan, April 2026

Penulis

Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution

## DAFTAR ISI

|                                                 |             |
|-------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                            | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                      | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                          | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                       | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                    | <b>x</b>    |
| <b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>                 | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang Masalah .....             | 1           |
| 1.2    Identifikasi Masalah .....               | 6           |
| 1.3    Batasan Masalah.....                     | 6           |
| 1.4    Rumusan Masalah .....                    | 7           |
| 1.5    Tujuan Penulisan .....                   | 7           |
| 1.6    Manfaat Penelitian.....                  | 7           |
| 1.7    Spesifikasi Produk .....                 | 9           |
| <b>BAB II: TINJAUAN PUSTAKA .....</b>           | <b>11</b>   |
| 2.1    Kerangka Teoretis .....                  | 11          |
| 2.1.1    Media Pembelajaran.....                | 11          |
| 2.1.2 <i>Edugame</i> .....                      | 23          |
| 2.1.3    Teori Pembelajaran .....               | 30          |
| 2.1.4    Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar..... | 34          |
| 2.2    Penelitian Relevan .....                 | 35          |
| 2.3    Kerangka Pikir.....                      | 37          |
| <b>BAB III: PROSEDUR PENELITIAN.....</b>        | <b>39</b>   |
| 3.1    Metode Penelitian.....                   | 39          |
| 3.2    Tahapan Penelitian .....                 | 41          |
| 3.2.1    Lokasi Penelitian.....                 | 44          |
| 3.2.2    Sumber Data Penelitian.....            | 44          |
| 3.2.3    Instrumen Penelitian.....              | 47          |
| 3.2.4    Analisis Data Penelitian .....         | 50          |

|                                                      |                                                |            |
|------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------|
| 3.3                                                  | Rancangan Produk.....                          | 51         |
| 3.3.1                                                | Pengujian Internal .....                       | 54         |
| 3.3.2                                                | Pengujian Eksternal.....                       | 57         |
| 3.4                                                  | Tahapan Pengembangan.....                      | 61         |
| 3.4.1                                                | Pembuatan Produk .....                         | 63         |
| 3.4.2                                                | Pengujian Lapangan .....                       | 65         |
| 3.5                                                  | Jadwal Penelitian .....                        | 67         |
| <b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                                | <b>68</b>  |
| 4.1                                                  | Deskripsi Hasil Penelitian .....               | 68         |
| 4.1.1                                                | Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....     | 69         |
| 4.1.2                                                | Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....      | 72         |
| 4.1.3                                                | Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )..... | 80         |
| 4.2                                                  | Pembahasan .....                               | 89         |
| <b>BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>              |                                                | <b>93</b>  |
| 5.1                                                  | Kesimpulan.....                                | 93         |
| 5.2                                                  | Saran Pengguna .....                           | 94         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                           |                                                | <b>97</b>  |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 |                                                | <b>101</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk.....                                   | 9  |
| Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan .....                            | 36 |
| Tabel 3. 1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....      | 48 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....                     | 48 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....                      | 48 |
| Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Kepraktisan Guru .....         | 49 |
| Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Kepraktisan Peserta Didik..... | 49 |
| Tabel 3. 6 Tabel Skor Penilaian .....                                | 50 |
| Tabel 3. 7 Tabel Kriteria Penilaian .....                            | 51 |
| Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian.....                                    | 67 |
| Tabel 4. 1 Sasaran Validator Ahli .....                              | 80 |
| Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi .....               | 81 |
| Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media.....                 | 83 |
| Tabel 4. 4 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....               | 84 |
| Tabel 4. 5 Interpretasi Tingkat Kevalidan.....                       | 85 |
| Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa .....     | 88 |
| Tabel 4. 7 Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan .....                  | 88 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Pikir.....                             | 38 |
| Gambar 3. 1 Gambar Tahapan Model 4D .....                          | 40 |
| Gambar 3. 2 Desain Hipotetik.....                                  | 52 |
| Gambar 4. 1 Desain <i>UI Background</i> Menggunakan Canva.....     | 73 |
| Gambar 4. 2 Desain Asset 3D Senjata Tradisional .....              | 74 |
| Gambar 4. 3 Desain Asset 3D Rumah Adat Tradisional.....            | 74 |
| Gambar 4. 4 Desain Asset 3D Baju Adat Tradisional.....             | 75 |
| Gambar 4. 5 <i>Import Button Asset</i> dari Unity Asset Store..... | 76 |
| Gambar 4. 6 <i>Layouting Canvas</i> untuk Tampilan Aplikasi.....   | 76 |
| Gambar 4. 7 <i>Script Button Control</i> .....                     | 77 |
| Gambar 4. 8 <i>Scene Quiz</i> .....                                | 77 |
| Gambar 4. 9 <i>Game Scene</i> .....                                | 78 |
| Gambar 4. 10 <i>Scene AR</i> .....                                 | 79 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Modul Ajar .....                                 | 102 |
| Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru Wali Kelas .....        | 115 |
| Lampiran 3 Validasi Ahli Materi .....                       | 117 |
| Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa .....                       | 118 |
| Lampiran 5 Validasi Ahli Media.....                         | 119 |
| Lampiran 6 Angket Respon Guru .....                         | 120 |
| Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik Nilai Tertinggi..... | 121 |
| Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik Nilai Sedang.....    | 122 |
| Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik Nilai Terendah.....  | 123 |
| Lampiran 10 Desain Media.....                               | 124 |
| Lampiran 11 Wawancara Awal dengan Guru Wali Kelas .....     | 125 |
| Lampiran 12 Dokumentasi Setelah Kegiatan.....               | 125 |
| Lampiran 13 Penggunaan Fitur Kuis <i>Edugame</i> .....      | 125 |
| Lampiran 14 Penggunaan Fitur AR <i>Edugame</i> .....        | 125 |
| Lampiran 15 K-1 .....                                       | 126 |
| Lampiran 16 K-2 .....                                       | 127 |
| Lampiran 17 K-3 .....                                       | 128 |
| Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal .....           | 129 |
| Lampiran 19 Surat Keterangan .....                          | 130 |
| Lampiran 20 Surat Permohonan Perubahan Judul .....          | 131 |
| Lampiran 21 Surat Permohonan Izin Riset .....               | 132 |
| Lampiran 22 Surat Balasan Izin Riset.....                   | 133 |
| Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....                       | 134 |
| Lampiran 24 Hasil Turnitin.....                             | 135 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional di Indonesia diharapkan mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai bekal menghadapi dinamika abad ke-21. Hal ini sesuai dengan undang-undang. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan mewujudkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan cakap demokratis, warga dan kapasitas tanggung jawab harus dikembangkan di tingkat nasional. Untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan berbangsa juga harus memajukan peradaban dan karakter bangsa (Sisdiknas, dalam (Adawiyah & Dahnial, 2024).

Kurikulum saat ini menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik agar peserta didik dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman, analisis, dan refleksi. Pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Arah kebijakan pendidikan nasional juga menuntut transformasi menuju pembelajaran yang humanis, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata (Wang et al., 2023). Dengan penggunaan strategi dan media inovatif, pendidikan dasar diharapkan menciptakan lingkungan belajar

yang mendorong kemandirian dan kreativitas. Pada akhirnya, pendidikan ditujukan untuk membentuk generasi yang adaptif, kritis, dan berperan aktif dalam masyarakat.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan mampu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, kritis, dan reflektif terhadap fenomena sosial. PKn tidak hanya memberikan pemahaman tentang nilai dan konstitusi, tetapi juga mendorong peserta didik mengambil keputusan rasional sesuai prinsip demokrasi. Suyatna (2022) menegaskan bahwa pembelajaran PKn ideal harus memuat diskusi, analisis kasus, dan pemecahan masalah untuk menumbuhkan kemampuan bernalar kritis. Selain itu, internalisasi nilai Pancasila dan budaya lokal menjadi bagian penting dalam memperkuat karakter peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran PKn memerlukan media yang interaktif dan kontekstual agar lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101871 Desa Sidodadi menunjukkan gambaran umum proses pembelajaran PKn di kelas V yang dilaksanakan dengan variasi metode dan media pembelajaran sederhana, seperti penggunaan lembar tempel atau print out. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V (inisial PS), diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kritis beberapa peserta didik masih ada yang tergolong rendah, hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat serta kesulitan dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran. Temuan ini menjadi bahan

pertimbangan bagi peneliti dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik di lapangan, khususnya karena keterbatasan media interaktif yang menurunkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Muchtar et al., 2021). Selain itu, observasi peneliti menemukan bahwa unsur *local wisdom* belum terintegrasi secara optimal dalam pembelajaran PKn, sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Masitoh & Utomo, (2024) yang menegaskan bahwa media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan analitis dan sikap sosial peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* menjadi kebutuhan dalam pembelajaran PKn kelas V.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan (*edugame*) memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Ramadani, (2024) menemukan bahwa *edugame* yang dirancang dengan konteks permasalahan nyata mampu meningkatkan kemampuan analisis, evaluasi, serta pengambilan keputusan peserta didik. Temuan tersebut relevan dengan fokus penelitian ini, mengingat pembelajaran PKn menuntut peserta didik untuk mampu menalar, memahami nilai, serta mengevaluasi persoalan sosial. Dengan demikian, penggunaan *edugame* dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya

motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PKn yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan abstrak.

Selain itu, sejumlah penelitian menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal (*local wisdom*) dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Lawe et al., (2021) menjelaskan bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan analitis peserta didik karena materi disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini relevan dengan konteks pembelajaran PKn yang memerlukan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* pada penelitian ini menjadi semakin penting karena tidak hanya menyediakan pengalaman belajar interaktif, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik di Sumatera Utara.

Penelitian lain juga menyoroti efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran PKn. Purnama et al., (2024) menemukan bahwa media digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, memperkuat pemahaman konsep kewarganegaraan, serta memfasilitasi pembelajaran aktif. Meskipun media digital telah terbukti efektif, sebagian penelitian tersebut belum mengintegrasikan aspek kearifan lokal maupun pendekatan permainan yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih imersif. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang dapat diisi oleh pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom*. Temuan penelitian terdahulu tersebut menjadi landasan kuat bahwa media digital yang kontekstual dapat mendukung keberhasilan pembelajaran PKn.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan sebuah solusi pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal serta mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu alternatif yang relevan adalah mengembangkan *edugame* berbasis *local wisdom* sebagai media pembelajaran PKn. Media ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, memotivasi, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi, analisis, serta pengambilan keputusan yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir kritis. *Edugame* memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui pemecahan masalah, tantangan nilai-nilai budaya, dan simulasi situasi sosial yang dekat dengan kehidupan mereka.

Pendekatan ini sejalan dengan temuan Sariyanto et al., (2025) bahwa *edugame* efektif meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Selain itu, penelitian Atmaja, (2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memperkuat pemahaman PKn karena peserta didik mempelajari nilai yang relevan dengan lingkungan mereka. Dengan demikian, pengembangan *edugame* berbasis kearifan lokal menjadi solusi yang strategis dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran masih menekankan pemahaman materi secara tekstual sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang mendorong berpikir tingkat tinggi.
2. Pada beberapa kondisi, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal dan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Belum banyak media interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses berpikir kritis peserta didik melalui pendekatan permainan edukatif.
4. Nilai-nilai budaya lokal belum banyak digunakan sebagai konteks pembelajaran PKn sehingga kesempatan peserta didik untuk belajar dari lingkungan budayanya sendiri menjadi kurang optimal.
5. Media pembelajaran masih terbatas pada bentuk teks atau gambar statis, daya tarik dan motivasi belajar peserta didik berpotensi menurun.

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* untuk pembelajaran PKn dengan menggunakan metode R&D model 4D. Materi yang dikembangkan hanya mencakup Bab “Keragaman Budaya Indonesiaku,” khususnya subbab “Ayo Lestarikan Budaya Daerah” untuk peserta didik kelas V. Uji kevalidan dan kepraktisan media dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” untuk peserta didik kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi?
2. Bagaimana tingkat kevalidan *edugame* berbasis *local wisdom* pada materi PKn kelas V?
3. Bagaimana kepraktisan *edugame* berbasis *local wisdom* pada materi PKn kelas V?

#### 1.5 Tujuan Penulisan

1. Mengembangkan *edugame* berbasis *local wisdom* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” sebagai media pembelajaran PKn kelas V.
2. Mengetahui tingkat kevalidan *edugame* berbasis *local wisdom* yang dikembangkan.
  - a. Mengetahui kepraktisan *edugame* berbasis *local wisdom* pada materi PKn kelas V.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait implementasi media *edugame* berbasis *local wisdom* dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi mengenai penggunaan media digital interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

## **1. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

- Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.
- Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui permainan edukatif yang terstruktur.
- Menumbuhkan pemahaman dan kecintaan terhadap budaya lokal.

### **b. Bagi Guru**

- Menjadi alternatif media pembelajaran PKn yang inovatif dan mudah digunakan.
- Menjadi alternatif media pembelajaran PKn yang inovatif dan mudah digunakan.
- Menjadi alternatif media pembelajaran PKn yang inovatif dan mudah digunakan

### **c. Bagi Sekolah**

Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

- Memperkuat upaya pelestarian budaya lokal melalui integrasi ke dalam pembelajaran formal.
- Mendukung program sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *edugame* dan *Augmented Reality* (AR) yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, serta interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk**

| No. | Spesifikasi              | Keterangan                                                                                                                                                     |
|-----|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Nama Produk              | LOKA+ ( <i>Local Knowledge Augmented Plus</i> ). Aplikasi <i>edugame</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> yang memfokuskan pada budaya daerah Sumatera Utara. |
| 2.  | Jenis Aplikasi           | Media pembelajaran interaktif berupa <i>edugame</i> berbasis AR.                                                                                               |
| 3.  | Platform                 | Perangkat mobile Android dengan minimal sistem operasi Android 10.                                                                                             |
| 4.  | Cakupan Budaya           | Budaya Batak (Toba, Karo, Simalungun) dan budaya Melayu Sumatera Utara (Melayu Deli).                                                                          |
| 5.  | Fitur AR                 | Pemindaian (scan) kartu/laci budaya untuk menampilkan objek 3D; fungsi rotasi, perbesaran, highlight bagian penting, serta narasi audio singkat.               |
| 6   | Mode Perbandingan Budaya | Fitur yang menyajikan perbandingan visual budaya Batak dan Melayu, meliputi rumah adat, pakaian, motif, tarian, serta ornamen.                                 |

|    |                       |                                                                                                                                                                                                    |
|----|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7  | Fitur Evaluasi (Quiz) | Sistem evaluasi berupa kuis adaptif dengan tingkat kesulitan bertahap; kesalahan jawaban menampilkan petunjuk melalui AR.                                                                          |
| 8  | Desain UI/UX          | Antarmuka bertema budaya Sumut: kombinasi warna merah-hitam (Batak) dan emas-hijau (Melayu); ikon berbasis gorga dan ornamen Melayu; desain ramah untuk peserta didik SD.                          |
| 9  | Tujuan Pembelajaran   | Membantu peserta didik memahami, mengidentifikasi, dan membandingkan budaya Sumatera Utara melalui interaksi visual AR dan <i>edugame</i> .                                                        |
| 10 | Keunggulan Produk     | Memadukan dua budaya utama dalam satu provinsi, menyajikan AR interaktif 360°, menyediakan enam mini-game tematik, menawarkan mode perbandingan budaya, serta menyertakan sistem evaluasi adaptif. |

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoretis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang bermakna “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Berdasarkan makna tersebut, Sadiman menyatakan bahwa media dapat dipahami sebagai sarana penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan hal tersebut, Muryaningsih, (2021) menyatakan bahwa media merupakan wadah yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada sasaran atau penerima, di mana pesan yang dimaksud adalah pesan instruksional, yang bertujuan menunjang terlaksananya proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, media merupakan sarana atau perantara yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu upaya sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Secara sederhana, Sadiman (dalam Ani Daniyati et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian usaha terencana dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar guna menimbulkan proses belajar dalam diri

peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik berperan sebagai subjek yang belajar, sedangkan guru berperan sebagai subjek yang mengajar. Sitepu (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain agar dapat dengan mudah diterima dan diterima apa materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Ani Daniyati et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik agar proses belajar berjalan lebih efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang bisa menyampaikan informasi melalui berbagai cara, seperti mempengaruhi pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik, yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik dan mendapatkan pengetahuan baru, sehingga mereka bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### **2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Kemp dan Dayton (dalam Pagarra et al., 2022) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

##### **1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)**

Media pembelajaran berfungsi membantu guru menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran secara lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami peserta didik. Media menjadi perantara agar materi

tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga diperkuat melalui tampilan visual, audio, maupun kombinasi keduanya sehingga pesan sampai lebih efektif.

## **2. Memotivasi (*To Motivate*)**

Media digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar melalui tampilan yang menarik, interaktif, dan relevan. Media mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik dengan membuat suasana belajar lebih hidup, mengurangi kebosanan, serta mendorong rasa ingin tahu.

## **3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*)**

Media pembelajaran membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Melalui media, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam interaksi, eksplorasi, dan pengalaman belajar langsung sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Lain halnya dengan Daniyanti dkk., (dalam Yuniarti et al., 2023) yang menyatakan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang baik dalam mendukung proses pembelajaran, yaitu tujuan pertama adalah membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik, memancing minat mereka untuk aktif terlibat. Tujuan kedua adalah memperjelas makna bahan pelajaran, memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran, mode mengajar menjadi lebih bervariasi dan menarik,

memungkinkan guru untuk mengajarkan konsep-konsep dengan cara yang lebih inovatif. Akibatnya, peserta didik akan lebih termotivasi untuk melakukan berbagai kegiatan belajar yang dapat memperdalam pemahaman mereka.

Kemudian Aqib (dalam (Yuniarti et al., 2023), menambahkan perspektif yang lebih luas tentang tujuan media pembelajaran. Ini mencakup mengklarifikasi pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi batasan ruang, waktu, dan indera, memperlancar proses pembelajaran, mendorong minat belajar, memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan, dan mendukung pembelajaran mandiri sesuai kemampuan dan minat siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki beragam tujuan yang penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran dan tujuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, peningkatan motivasi belajar, serta penciptaan aktivitas belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendorong keterlibatan dan kemandirian peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media yang sesuai memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sekaligus membantu peserta didik dalam mengonseptualisasikan materi secara lebih nyata dan kontekstual. Selain itu, keberadaan media pembelajaran juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Fadilah et al. (2023), manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan oleh dua pihak utama, yakni guru dan peserta didik, yang dapat diuraikan sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Media Pembelajaran bagi Guru**

Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah sebagai berikut.

- Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga informasi dapat diterima peserta didik dengan lebih jelas dan mudah dipahami.
- Membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indera dalam menjelaskan materi pembelajaran.

- Menyediakan variasi metode pembelajaran yang memungkinkan guru menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi.
- Mempermudah guru dalam memberikan umpan balik dan melakukan evaluasi pemahaman peserta didik melalui interaksi dua arah.
- Membuat peran guru menjadi lebih produktif dan efisien karena dapat fokus pada pemberian motivasi, bimbingan, serta penyajian informasi yang optimal.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran bagi Peserta didik**

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai berikut.

- Menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.
- Membantu memahami konsep yang abstrak atau sulit melalui bantuan visual, audio, maupun audiovisual.
- Mempercepat pemahaman serta memperdalam penguasaan materi yang dipelajari.
- Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, memungkinkan peserta didik belajar di mana saja dan kapan saja.

- Meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran.
- Mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai bentuk media pembelajaran yang inovatif.

Sedangkan Suwarna, dkk. (dalam Fadilah et al., 2023) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun
7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Lain halnya dengan Pratasik, (2023) yang menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dipersingkat

5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat diberikan kapan saja diinginkan atau dibutuhkan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sementara itu, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Azhar Arsyad (dalam Wulandari et al., 2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Singkatnya, media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien sekaligus menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta membangun sikap positif dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Levie & Lentz (dalam Ani Daniyati et al., 2023) menjelaskan empat peran penting dari media pembelajaran, terutama media yang menggunakan gambar, yaitu:

### **1. Peran Atensi**

Peran atensi dari media visual adalah untuk menarik perhatian peserta didik sehingga mereka bisa lebih fokus pada materi pelajaran yang terkait dengan gambar atau visual yang ada di teks. Seringkali, saat belajar, peserta didik mungkin tidak begitu tertarik pada materi, sehingga mereka kurang memperhatikan. Gambar, terutama yang ditampilkan melalui proyektor, bisa membantu menarik minat mereka untuk lebih fokus pada pelajaran yang akan diajarkan. Dengan ini, kesempatan peserta didik untuk mengerti dan mengingat materi pelajaran menjadi lebih tinggi.

### **2. Peran Afektif**

Media visual dapat memberikan pengaruh positif pada kesenangan peserta didik saat belajar atau membaca teks yang disertai gambar. Gambar atau simbol yang ada dapat membangkitkan perasaan dan sikap peserta didik, misalnya ketika informasi yang disampaikan berkaitan dengan isu sosial atau ras.

### **3. Peran Kognitif**

Peran kognitif dari media visual terlihat dari banyak penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar bisa membantu peserta didik mencapai tujuan belajar dengan lebih baik, yaitu memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar tersebut.

### **4. Peran Kompensatoris**

Peran kompensatoris dari media pembelajaran terlihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa media visual dapat memberikan konteks yang membantu peserta didik dalam memahami teks. Media ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang kesulitan membaca, karena mereka bisa lebih mudah mengatur informasi dari teks yang ada dan mengingatnya kembali. Jadi, media pembelajaran membantu peserta didik yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi jika hanya disampaikan dengan teks atau kata-kata.

Sedangkan Rowntree (dalam Fadilah et al., 2023), mengemukakan fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut.

1. Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
2. Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
3. Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
4. Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas
5. Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi

atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.

6. Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Lain halnya Saleh et al., (2023) menyatakan bahwa fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut teori pengajaran modern, alat peraga mendukung kegiatan guru dan siswa pada semua tahapan proses penyelesaian tugas-tugas kognitif. Pada fase transfer tugas, destablisasi pengetahuan, pernyataan masalah, media pengajaran pertama-tama merupakan alat pendukung bagi guru untuk membangun situasi masalah, menciptakan minat kesadaran dan motivasi aktivitas siswa.

Singkatnya, media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi dan minat belajar, membantu pemahaman serta daya ingat terhadap materi, mengaktifkan respon siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan kondisi belajar yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan sikap peserta didik secara optimal.

## 2.1.2 *Edugame*

### 2.1.2.1 Hakikat *Edugame*

*Edugame* merupakan gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan permainan yang merupakan persilangan antara game dan belajar (Hardian, 2020). Sejalan dengan hal ini, Kurniawan et al., (2021) menyatakan game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut (Najuah et al., 2022) *edugame* adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik, yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *edugame* dapat dipahami sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur edukasi, prinsip belajar, dan mekanika permainan secara terpadu. *Edugame* tidak hanya menyajikan konten pengetahuan, tetapi juga dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir, seperti konsentrasi, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan, melalui aktivitas bermain yang menarik. Dengan pendekatan *learning by doing*, *edugame* akan mendorong pengguna untuk memperoleh pemahaman baru melalui eksplorasi dan praktik secara langsung.

### 2.1.2.2 Tujuan *Edugame*

Safitri et al., (2025) berpendapat *edugame* memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar.
1. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak cuma pasif mendengar, tapi ikut berinteraksi, bereksplorasi, dan mengambil peran aktif.
2. Membantu pemahaman materi melalui pendekatan interaktif dan kontekstual, yang lebih mudah diserap daripada metode ceramah saja.
3. Mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik yang “*digital-native*”.
4. Menyediakan alternatif metode pembelajaran sebagai tambahan atau pengganti metode tradisional sehingga belajar menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Sementara itu, Nurrohman, (2021) menyatakan bahwa *edugame* bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa secara berkelanjutan dengan menekan tingkat kebosanan yang kerap muncul selama proses pembelajaran, melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan variatif, sehingga siswa merasa lebih

terlibat secara aktif, nyaman, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, serta mampu memahami materi dengan lebih baik sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan potensi yang dimiliki masing-masing siswa.

Selanjutnya, Santika, (2022) menyatakan bahwa tujuan *edugame* adalah untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, tingkat konsentrasi, serta keterampilan dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui interaksi game yang dirancang secara menarik dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif, mengambil keputusan secara tepat, bekerja secara sistematis, serta belajar menghadapi dan menyelesaikan tantangan dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *edugame* bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif guna meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif peserta didik. *Edugame* membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual, mengurangi kebosanan dalam belajar, serta mendorong kreativitas, kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan keterampilan memecahkan masalah. *Edugame* juga berperan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, sesuai dengan perkembangan zaman serta karakteristik peserta didik sebagai generasi digital.

#### **2.1.2.3 Fungsi *Edugame***

*Edugame* dirancang untuk mendukung pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, hingga hasil belajar. Wibawanto (2025) mengemukakan beberapa fungsi *edugame*, diantaranya sebagai berikut:

1. Mengembangkan kompetensi pengetahuan (*knowledge competencies*)
2. Meningkatkan kompetensi keterampilan (*skills competencies*)
3. Mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih optimal (*learning outcomes*)
4. Menghadirkan pengalaman belajar aktif dan interaktif
5. Menyediakan lingkungan belajar yang aman untuk bereksperimen

#### **2.1.2.4 Manfaat *Edugame***

Nurrohman (2021), menyatakan *edugame* memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2. Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
3. Mempermudah pemahaman materi
4. Menumbuhkan motivasi intrinsik
5. Merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi
6. Meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah
7. Mengembangkan literasi teknologi peserta didik

8. Dapat digunakan sebagai simulasi pembelajaran
9. Memberikan hiburan yang produktif

Rulyansah, (2023) juga menyatakan pendapatnya mengenai manfaat *edugame*, yaitu melatih kemampuan berbahasa melalui interaksi dan eksplorasi, serta menciptakan lingkungan aman untuk bereksperimen. Pendekatan melalui *edugame* juga memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, yang secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa, terutama di pendidikan anak usia dini. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang, merangsang rasa ingin tahu.

Oktaviany et al., (2025) juga menyatakan bahwa *edugame* memperbaiki literasi membaca, kesadaran fonologis, kosakata, serta pemahaman teks pada siswa SD, sambil mendukung perkembangan emosional seperti ketekunan. Penelitian juga menunjukkan peningkatan berpikir kritis melalui akses mobile kapan saja. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sariyanto et al., (2025) , yang menyatakan bahwa melalui *edugame* anak juga belajar berpikir kritis, strategis, dan kreatif saat menghadapi masalah dalam game, seperti menyelesaikan level sulit. Proses ini melatih pengambilan keputusan dan logika yang berguna di kehidupan nyata.

Dengan demikian, *edugame* memberikan beragam manfaat dalam pembelajaran, mulai dari meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar, mempermudah pemahaman materi, hingga mengembangkan kemampuan

berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Selain mendukung literasi, perkembangan emosional, dan literasi teknologi, *edugame* juga menciptakan pengalaman belajar yang aman, menantang, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

#### **2.1.2.5 Keunggulan dan Kelemahan *Edugame***

##### **1. Keunggulan *Edugame***

Wibawanto (2025), menyatakan bahwa *edugame* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Interaktif dan membuat belajar lebih menarik, sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan visual, tantangan, dan suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Memberikan umpan balik instan, membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperbaikinya lebih cepat.
- d. Mendorong keterampilan berpikir dan pemecahan masalah karena peserta didik harus mengambil keputusan sepanjang permainan.
- e. Mengembangkan kerja sama dan kolaborasi ketika dimainkan secara kelompok.

- f. Menyediakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing peserta didik.
- g. Meningkatkan fokus dan konsentrasi, karena peserta didik tertarik dengan aktivitas permainan dan tantangannya.
- h. Membantu peserta didik memahami materi abstrak melalui simulasi, visualisasi, dan pengalaman praktik.

## **2. Kelemahan *Edugame***

Selain keunggulan, *edugame* juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- a. Membutuhkan fasilitas teknologi: Tidak semua sekolah memiliki perangkat memadai (HP, laptop, jaringan internet), sehingga penggunaannya bisa terbatas.
- b. Berpotensi mengurangi fokus ke materi: Jika desain game terlalu dominan pada elemen hiburan, peserta didik bisa lebih fokus pada permainan daripada tujuan pembelajaran.
- c. Ketergantungan pada perangkat: Peserta didik dapat menjadi terlalu bergantung pada game dan kurang terbiasa belajar tanpa media digital.

- d. Menyita waktu: Pengembangan *edugame* membutuhkan waktu lama, baik dari sisi teknis maupun perancangan konten pendidikan yang tepat.
- e. Perlu bimbingan guru: Tanpa arahan, peserta didik dapat salah memahami tugas atau hanya “bermain”, bukan belajar.
- f. Biaya pengembangan dan pemeliharaan: Membuat *edugame* berkualitas memerlukan tenaga ahli, biaya, dan pembaruan rutin agar tetap relevan.
- g. Risiko distraksi: Notifikasi aplikasi, iklan, atau elemen dalam game bisa mengganggu konsentrasi belajar peserta didik.

### 2.1.3 Teori Pembelajaran

Pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* dalam konteks pembelajaran PKn memiliki keterkaitan erat dengan beberapa aliran filsafat pendidikan yang menjadi dasar konseptual proses belajar modern. Secara filosofis, *edugame* yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis selaras dengan prinsip-prinsip progresivisme, konstruktivisme, serta rekonstruksionisme sosial.

#### 1. Aliran progresivisme

Aliran progresivisme merupakan salah satu pendekatan dalam pendidikan yang menitik beratkan pembelajaran pada pembelajaran

aktif, pengalaman langsung, dan perkembangan individu. (Pramudya et al., 2023). John Dewey mendefinisikan progresivisme sebagai gerakan metodologi pendidikan yang mengadopsi ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan praktis, dengan prinsip "learning by doing" dari pengalaman hidup nyata. Pendidikan adalah proses sosial dan pertumbuhan sepanjang hayat, bukan sekadar persiapan untuk hidup (Khairani, 2023).

Aliran ini menekankan fleksibilitas, pendidikan demokratis, dan pengembangan potensi holistik melalui partisipasi aktif siswa. Guru sebagai fasilitator mendorong kolaborasi, diskusi, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari (Mualifah, 2023). Penelitian ini sejalan dengan aliran progresivisme, karena pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* memberikan pengalaman belajar yang bersifat aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada aktivitas peserta didik. Progresivisme menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan eksploratif dan pemecahan masalah.

## **2. Aliran konstruktivisme**

Aliran konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri (Nugraha & Herdiana, 2024). Konstruktivisme memandang pembelajaran sebagai proses asimilasi dan akomodasi, di mana siswa mengonstruksi makna baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya melalui eksplorasi dan

eksperimen (Mariska & Khobir, 2024). Aliran ini bersifat student-centered, menolak transmisi pengetahuan satu arah, dan menekankan refleksi serta adaptasi individu terhadap lingkungan sosial (Ulya, 2024).

Penelitian ini konsisten dengan pandangan konstruktivisme, karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi membangun pengetahuan melalui interaksi dengan konten budaya lokal. Konstruktivisme memandang belajar sebagai proses membangun makna berdasarkan pengalaman. *Edugame* menyediakan ruang bagi peserta didik untuk menganalisis dan menghubungkan informasi, sehingga kemampuan berpikir kritis dapat berkembang.

### **3. Aliran rekonstruksionisme**

Aliran rekonstruksionisme merupakan aliran filsafat pendidikan yang melihat sekolah sebagai instrumen untuk merekonstruksi masyarakat, bukan sekadar mentransfer pengetahuan, tapi juga mengubah struktur sosial agar lebih relevan dengan tantangan zaman (Pratama & Nursikin, 2025). Rekonstruksionisme memandang siswa sebagai insinyur sosial masa depan yang harus dilatih untuk mereformasi masyarakat, dengan fokus pada adaptasi terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan perubahan (Undari & Desyandri, 2022).

Aliran ini bertujuan membentuk generasi sadar akan isu sosial-ekonomi-politik, mampu berpikir kritis untuk rekonstruksi budaya, dan berkontribusi pada dunia baru melalui pendidikan demokratis serta partisipatif (Junaeni, 2023). Penelitian ini relevan dengan aliran rekonstruksionisme, sebab pembelajaran PKn bertujuan membentuk warga negara yang, peduli, dan peka terhadap realitas sosial-budaya, serta mampu berpikir kritis terhadap fenomena sosial di lingkungan sekitarnya.

#### **4. Aliran humanisme**

Aliran humanisme merupakan aliran filsafat pendidikan modern yang mengutamakan kebebasan bagi manusia dan membahas tentang konsep perubahan serta pandangan terhadap proses pendidikan agar menjadi lebih maju (Indriyani & Desyandri, 2022). Humanisme memandang siswa sebagai makhluk utuh dengan kebutuhan fisik, emosional, dan spiritual yang unik, di mana pembelajaran terjadi melalui eksplorasi diri bebas tanpa paksaan (Syarifuddin, 2022).

Aliran ini bertujuan mencapai aktualisasi diri penuh, membangun karakter moral, empati sosial, dan hubungan harmonis dengan sesama serta Tuhan melalui proses belajar yang bermakna dan berbasis minat intrinsik siswa (Bella et al., 2025). Penelitian ini sejalan dengan aliran humanisme, dikarenakan media yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang ramah, menarik, dan tidak menekan peserta didik. Humanisme menekankan

pembelajaran yang memperhatikan kenyamanan psikologis peserta didik, serta pengembangan potensi secara menyeluruh.

#### **2.1.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

H. A. Kosasih Djahiri (dalam Munthe et al., 2023) menyatakan bahwa hakikat PKn atau *civic education* merupakan program pendidikan dan pembelajaran yang secara programatik-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*), membudayakan (*civilizing*), serta memberdayakan (*empowering*) peserta didik, baik diri maupun kehidupannya, agar menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan hukum dan konstitusi negara.

Sejalan dengan hal tersebut, Nurgiansah (dalam Fitriani & Dewi, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran PKn memiliki beberapa tujuan, yaitu membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapatan, ataupun kepentingan di atas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn mencakup beberapa aspek, antara lain persatuan dan kesatuan bangsa, yang meliputi hidup rukun dalam keberagaman, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan, serta komitmen terhadap keadilan. PKN juga mencakup aspek pengetahuan (hak-kewajiban warga negara), sikap (demokratis dan bertanggung jawab), serta keterampilan (berpikir kritis dan pemecahan masalah) (Fauzi & Srikantono, 2023).

PKn bertujuan menanamkan nilai moral, nasionalisme, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Materi Keragaman Budaya Indonesiaku mengajak peserta didik mengenal dan menghargai perbedaan budaya di Indonesia. Tantangan yang sering muncul ialah pembelajaran yang masih bersifat hafalan. Oleh karena itu, *edugame* berbasis *local wisdom* hadir sebagai solusi dengan menghadirkan pengalaman belajar kontekstual dan menyenangkan.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Penelitian terdahulu merupakan rangkuman sistematis atas berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik yang sedang dikaji. Kajian ini berfungsi untuk menggambarkan perkembangan penelitian pada bidang yang sama, mengidentifikasi konsep, temuan, maupun metode yang telah digunakan, serta menunjukkan posisi penelitian yang sedang dilakukan. Melalui telaah penelitian

terdahulu, peneliti dapat menegaskan persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang tengah disusun, sekaligus menemukan celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting bagi kontribusi ilmiah penelitian yang baru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa literature review berfungsi untuk memetakan perkembangan penelitian sebelumnya serta menegaskan posisi penelitian yang sedang dikembangkan. Oleh karena itu, untuk memperkuat landasan teoretis dan memastikan relevansi studi, berikut disajikan rangkuman penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini.

**Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan**

| No. | Nama Peneliti                                | Tahun | Persamaan                                                                                                                       | Perbedaan                                                                                                          |
|-----|----------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Indriani, Muqarramah & Nurhayani             | 2025  | Mengembangkan educational game berbasis <i>local wisdom</i> untuk peserta didik SD; targetnya literasi/pembelajaran kontekstual | Fokus pada literasi membaca; bukan PKn; tidak eksplisit mengukur kemampuan berpikir kritis                         |
| 2.  | Siswoyo, Wijaya & Nizar                      | 2023  | Menggunakan game edukasi + <i>local wisdom</i> dengan metode pengembangan, uji coba di SD                                       | Fokus pada literasi budaya, bukan berpikir kritis PKn; model 4D bukan ADDIE                                        |
| 3.  | Wardani, Rahmawati, Rianto, Witanti & Riasti | 2025  | Game-based learning + <i>local wisdom</i> + peserta didik SD; digital media sebagai alat pembelajaran budaya                    | Fokus pada nilai budaya dan identitas lokal, efektivitas pada pemahaman budaya, bukan PKn & HOTS / berpikir kritis |
| 4.  | Uswatun Khasanah, Ningrum &                  | 2025  | Media game edukasi berbasis kearifan lokal untuk SD                                                                             | Fokus pada kemampuan membaca permulaan                                                                             |

|    |                                         |      |                                                                                                                         |                                                                                                                                                |
|----|-----------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Huda                                    |      | dengan uji coba & validasi media                                                                                        | kelas I, bukan PKn kelas V & bukan aspek berpikir kritis.                                                                                      |
| 5. | Segti Nur Septiani, Saidah & Ibnu Zaman | 2025 | <i>Edugame/</i> multimedia edukatif berbasis keragaman budaya sebagai media belajar di SD                               | Fokus pada hasil belajar, tidak spesifik mengukur berpikir kritis; menggunakan model ADDIE                                                     |
| 6. | Winarto                                 | 2021 | Menggunakan game edukasi berbasis kearifan lokal dan menggunakan metode (R&D)                                           | Fokus tujuan: validitas dan praktikalitas media; belum mengevaluasi aspek berpikir kritis secara mendalam                                      |
| 7. | Siswoyo, Wijaya & Nizar                 | 2023 | <i>Edugame + local wisdom</i> , ditujukan kepada peserta didik SD. Media dikaji melalui validasi & uji coba             | Fokus pada literasi budaya, bukan pada kemampuan berpikir kritis atau materi PKn.                                                              |
| 8. | Suarningsih, Margunayasa & Lasmawan     | 2024 | Target pengguna: peserta didik SD (kelas 5), dan mengupayakan inovasi media digital berdasarkan kebutuhan peserta didik | Mata pelajaran yang digunakan adalah IPA (sains), bukan PKn; fokus pada hasil belajar sains, bukan aspek kognitif kritis atau nilai kebangsaan |

### 2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media interaktif yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran PPKn. Sebagai solusi, dikembangkan sebuah *edugame* berbasis *local wisdom* yang dilengkapi dengan fitur *Augmented Reality* (AR). Media ini dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, memperdalam pengetahuan tentang kebudayaan daerah Sumatera Utara, serta menumbuhkan kemampuan berpikir

kritis. Keterkaitan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.



**Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

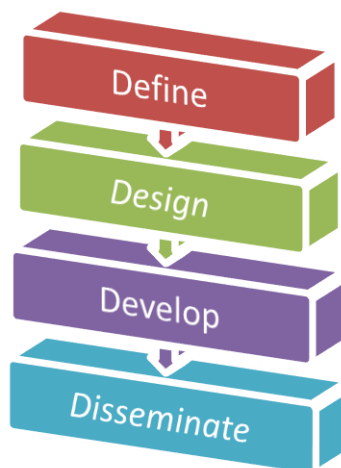
#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Thiagarajan et al., (dalam Aimmah & Amin, 2025), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model ini kemudian dikenal sebagai Model 4D (*Four-D Model*) yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini awalnya dirancang untuk mengembangkan perangkat pelatihan bagi guru pendidikan khusus, namun dalam perkembangannya diadaptasi secara luas pada berbagai konteks pendidikan karena struktur pengembangannya yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan.

Model 4D dipandang sebagai salah satu model pengembangan yang paling sistematis dalam menghasilkan produk pendidikan karena setiap tahapannya memberikan arah yang jelas terhadap proses identifikasi kebutuhan hingga penyusunan rancangan media yang siap diuji. Tahap *Define* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis awal, karakteristik peserta didik, serta tujuan instruksional. Tahap *Design* berfokus pada penyusunan rancangan awal berupa pemilihan media, format, dan desain produk. Tahap *Develop* mencakup validasi ahli dan uji coba terbatas untuk memastikan kualitas

produk. Tahap terakhir, *Disseminate*, bertujuan menyebarluaskan produk secara lebih luas kepada pengguna untuk memastikan implementasi yang optimal.

Tahapan model 4D dapat digambarkan dalam bentuk skema seperti di bawah ini (Sumiati et al., 2024).



**Gambar 3. 1 Gambar Tahapan Model 4D**

Tahap *Disseminate* dalam model 4D aslinya bertujuan untuk menyebarkan produk ke cakupan yang lebih luas, baik melalui implementasi di beberapa sekolah, publikasi, maupun distribusi produk secara resmi. Namun, dalam penelitian ini tahap *Disseminate* tidak dilaksanakan sepenuhnya. Penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop* karena keterbatasan waktu penelitian, cakupan sekolah yang sempit, serta fokus penelitian yang lebih diarahkan pada pengembangan dan uji coba awal produk, bukan penyebaran skala luas. Selain itu, fungsi utama R&D dalam konteks penelitian akademik tingkat sarjana adalah menghasilkan produk yang valid dan praktis terlebih dahulu sebelum disebarluaskan secara luas.

Dengan demikian, penelitian ini hanya mengadaptasi tiga tahap model 4D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*, sebagai batasan kerja pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PKn. Adaptasi ini tetap memenuhi karakteristik penelitian pengembangan karena mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pembuatan produk awal, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas yang diperlukan untuk menentukan kelayakan produk sebagai media pembelajaran inovatif.

### **3.2 Tahapan Penelitian**

Rancangan produk dalam penelitian ini disusun menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, dalam penelitian ini tahap *Disseminate* tidak dilaksanakan, sehingga pengembangan produk dibatasi sampai tahap *Develop*. Pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan waktu, cakupan penelitian, serta fokus penelitian yang diarahkan pada pengembangan dan uji kelayakan awal produk. Adapun uraian rancangan produk pada setiap tahap adalah sebagai berikut.

#### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan awal pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal terhadap kondisi pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi

metode ceramah dan penggunaan media konvensional, sehingga keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal.

Selain itu, dilakukan analisis karakteristik siswa, analisis materi pembelajaran PKn pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku, serta analisis kebutuhan media pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya lokal. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditetapkan bahwa diperlukan media pembelajaran berupa *edugame* berbasis *local wisdom* yang mampu mendorong aktivitas belajar aktif dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

## **2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal *edugame* yang meliputi tujuan pembelajaran, alur penggunaan media, desain tampilan (UI/UX), serta jenis aktivitas yang mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Perancangan *edugame* difokuskan pada penyajian materi budaya lokal Sumatera Utara yang dikaitkan dengan nilai-nilai PKn, serta dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis berbasis HOTS, permainan analisis budaya, dan aktivitas perbandingan budaya. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan berpikir kritis yang akan digunakan pada tahap pengembangan.

## **3. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan dan penyempurnaan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan *edugame* berbasis *local wisdom* sesuai desain yang telah dirancang. Produk yang dihasilkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya *edugame* diuji coba secara terbatas melalui uji kepraktisan dengan melibatkan guru dan siswa kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta kebermanfaatan *edugame* dalam mendukung pembelajaran PKn dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar revisi akhir agar produk yang dikembangkan lebih optimal dan layak digunakan.

#### **4. Tahap *Dissiminate* (Menyebarkan)**

Tahap *disseminate* dalam model 4D seharusnya bertujuan untuk menyebarkan produk ke cakupan yang lebih luas. Namun, dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilaksanakan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu sekolah, serta tujuan penelitian yang difokuskan pada pengembangan dan pengujian kelayakan awal produk. Dengan demikian, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *develop* tanpa melakukan penyebaran produk secara luas.

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan Kelas V SD Negeri 101871 yang beralamat di Jalan Perhubungan, Desa Sidodadi, Kecamatan Batang Kuis. Penelitian ini dimulai pada semester genap 2025/2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan sasaran pengguna produk, ketersediaan data yang relevan untuk proses pengembangan media, serta kebutuhan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang lebih inovatif. Lingkungan sekolah memberikan kondisi yang memungkinkan peneliti melakukan observasi, wawancara, validasi awal, serta uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk.

### 3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini *edugame* berbasis *local wisdom* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi mencakup data primer dan data sekunder, yang dikumpulkan melalui beragam metode sesuai kebutuhan tiap tahap pengembangan. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua jenis sumber data tersebut.

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung di lapangan. Data ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menilai kelayakan produk, serta mengukur efektivitas *edugame* berbasis *local wisdom* dalam meningkatkan kemampuan

berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PKn kelas V. Sumber data primer dalam penelitian ini, meliputi:

- a. Guru wali kelas SD Negeri 101871 Desa Sidodadi: Guru kelas bertindak sebagai informan utama dalam proses pembelajaran. Data yang diberikan guru meliputi hasil observasi mengenai keterlibatan peserta didik, perubahan kemampuan berpikir kritis, serta tanggapan dan masukan terhadap kesesuaian *edugame* dengan kebutuhan pembelajaran PKn.
- b. Peserta didik kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi: Peserta didik merupakan pengguna utama *edugame* berbasis *local wisdom*. Data yang diperoleh dari peserta didik mencakup hasil tes kemampuan berpikir kritis, respons peserta didik melalui angket, serta hasil observasi selama proses uji coba *edugame* dalam pembelajaran PKn.
- c. Validasi Ahli: Para ahli memberikan data melalui proses validasi produk. Ahli materi menilai kesesuaian konten PKn dan kearifan lokal, ahli media menilai kelayakan desain dan navigasi *edugame*, sedangkan ahli bahasa menilai ketepatan dan keterbacaan bahasa yang digunakan. Hasil validasi menjadi acuan dalam merevisi dan menyempurnakan *edugame* sebelum diimplementasikan.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari berbagai sumber tidak langsung guna memperkuat landasan teori, konsep pengembangan, serta konteks penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini mencakup:

- a. Dokumen Pembelajaran: Dokumen yang digunakan meliputi silabus, Modul Ajar, dan kompetensi dasar mata pelajaran PKn kelas V. Dokumen ini menjadi acuan dalam memastikan kesesuaian *edugame* dengan kurikulum yang berlaku.
- b. Literatur dan Penelitian Terdahulu: Literatur berupa buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta referensi terkait *edugame*, kearifan lokal, pembelajaran PKn, kemampuan berpikir kritis, dan model pengembangan 4D digunakan untuk memperkuat dasar teoretis penelitian.
- c. Data Profil Sekolah dan Peserta didik: Data statistik sekolah yang mencakup jumlah peserta didik, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran di SD Negeri 101871 Desa Sidodadi digunakan untuk menyesuaikan rancangan *edugame* dengan kebutuhan dan konteks sekolah.
- d. Dokumentasi Lapangan: Dokumentasi berupa foto, rekaman, maupun catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan proses pelaksanaan penelitian, kegiatan uji coba, serta tahapan pengembangan media.

Dengan memanfaatkan dua jenis sumber data tersebut, penelitian ini mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas serta efektivitas *edugame* berbasis *Local wisdom* dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PKn.

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, agar proses pengambilan data berjalan lebih mudah, teratur, dan menghasilkan data yang dapat dipertanggungjawabkan. Instrumen penelitian dapat berupa angka, gambar, maupun kata (Zayrin et al., 2025). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen ini berfungsi untuk menilai kesesuaian media yang dikembangkan dengan aspek-aspek penilaian yang telah ditetapkan, serta menentukan apakah media tersebut layak dan valid untuk digunakan. Tujuan utama dari instrumen validasi adalah memperoleh evaluasi menyeluruh terkait kualitas produk, khususnya keterpaduan antara media yang dibuat dengan materi pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Validasi yang dilakukan ini menggunakan 3 orang validator ahli, yaitu 3 orang dosen ahli.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk validasi ahli dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 3. 1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

| No. | Aspek yang dinilai            | Butir Pernyataan |
|-----|-------------------------------|------------------|
| 1.  | Isi materi                    | 1, 2             |
| 2.  | Keakuratan materi             | 3, 4             |
| 3.  | Kedalaman dan keluasan materi | 5, 6             |
| 4.  | Penyajian                     | 7, 8             |
| 5.  | Kemutakhiran materi           | 9, 10            |

Sumber: (Regita, 2024)

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Intrumen Ahli Bahasa**

| No. | Aspek yang dinilai     | Butir Pernyataan |
|-----|------------------------|------------------|
| 1.  | Bahasa lisan dan lugas | 1, 2, 3          |
| 2.  | Ketepatan bahasa       | 4, 5, 6, 7       |
| 3.  | Ketepatan kalimat      | 8, 9, 10         |

Sumber: (Regita, 2024)

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

| No. | Aspek yang dinilai | Butir Pernyataan |
|-----|--------------------|------------------|
| 1.  | Penyajian media    | 1, 2, 3          |
| 2.  | Kemenarikan media  | 4, 5, 6,         |
| 3.  | Desain media       | 7, 8, 9, 10      |

Sumber: (Regita, 2024)

## **2. Instrumen Angket Kepraktisan Respon Guru**

Pada dasarnya, angket merupakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden untuk mengetahui pendapat atau tanggapan mereka. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Pemberian angket tersebut bertujuan untuk memperoleh masukan dari guru mengenai pendapat mereka terhadap media pembelajaran *edugame* berbasis budaya *local* pada materi Keberagaman Budaya yang telah digunakan selama proses uji coba. Kisi-kisi instrumen

yang digunakan untuk angket respon guru dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Kepraktisan Guru**

| No. | Aspek yang dinilai | Butir Pernyataan |
|-----|--------------------|------------------|
| 1.  | Kemenarikan media  | 1, 2, 3          |
| 2.  | Penggunaan         | 4, 5, 6, 7       |
| 3.  | Komunikatif        | 8, 9, 10         |

Sumber: (Regita, 2024)

### 3. Instrumen Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik

Pada dasarnya, angket merupakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden untuk mengetahui pendapat atau tanggapan mereka. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Pemberian angket tersebut bertujuan untuk memperoleh masukan dari peserta didik mengenai pendapat mereka terhadap media pembelajaran *edugame* berbasis budaya *local* pada materi Keberagaman Budaya yang telah digunakan selama proses uji coba. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk angket respon peserta didik dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Kepraktisan Peserta Didik**

| No. | Aspek yang dinilai | Butir Pernyataan |
|-----|--------------------|------------------|
| 1.  | Kemenarikan media  | 1, 2, 3          |
| 2.  | Penggunaan         | 4, 5, 6          |
| 3.  | Komunikatif        | 7, 8, 9, 10      |

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk menilai kelengkapan materi, kesesuaian media *edugame* LOKA+, serta respons peserta didik terhadap penggunaan produk. Angket validasi ahli diberikan kepada validator yang terdiri atas ahli materi PKn, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Masing-masing validator menilai kualitas konten, ketepatan penyajian, kelayakan tampilan, navigasi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran PKn kelas V.

Selain itu, angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keterterimaan, kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatan *edugame* LOKA+ dalam mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setiap butir pertanyaan pada kedua angket menggunakan lima pilihan jawaban yang disesuaikan dengan aspek yang dinilai.

Setiap pilihan jawaban diberi skor yang berbeda sebagai representasi tingkat kelayakan dan kesesuaian produk. Skor tersebut menunjukkan seberapa baik *edugame* LOKA+ memenuhi kebutuhan pengguna dan sejauh mana media ini dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun skor penilaian untuk setiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 6 Tabel Skor Penilaian**

| Skor | Keterangan               |
|------|--------------------------|
| 5    | Sangat Baik/Sangat Valid |
| 4    | Baik/Valid               |
| 3    | Cukup Baik               |
| 2    | Tidak Baik/Tidak Valid   |

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Valid |
|---|--------------------------------------|

Instrumen yang digunakan memiliki 5 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut dalam penelitian (Regita, 2024).

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase respon peserta didik

$\sum R$ = Jumlah yang diberikan oleh validator

N= Jumlah skor maksimal atau ideal

Kriteria penilaian skor rata-rata didasarkan pada ketentuan pada tabel berikut.

**Tabel 3. 7 Tabel Kriteria Penilaian**

| No. | Rentang Skor | Kriteria           |
|-----|--------------|--------------------|
| 1   | 0-20%        | Sangat Tidak Valid |
| 2   | 21-40%       | Tidak Valid        |
| 3   | 41-60%       | Cukup Valid        |
| 4   | 61-80%       | Valid              |
| 5   | 81-100%      | Sangat Valid       |

Sumber: (Divanca & Nurani, 2024)

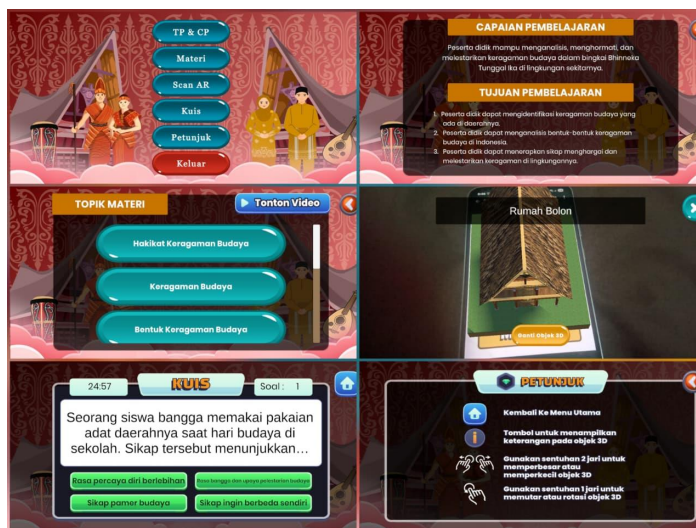
### 3.3 Rancangan Produk

Rancangan produk dalam penelitian ini berupa *edugame* pembelajaran PKn berbasis *local wisdom* yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. Rancangan produk disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* serta disesuaikan dengan karakteristik

peserta didik. Secara umum, rancangan produk mencakup desain tampilan, struktur permainan, penyajian materi, dan aktivitas pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

### 1. Desain Tampilan Hipotetik

Desain tampilan hipotetik berisi rancangan visual awal dari *edugame*, termasuk tata letak, warna, ikon, budaya, dan karakter pemandu. Bagian ini menjelaskan prinsip estetika dan keterbacaan yang digunakan agar tampilan media menarik, komunikatif, dan sesuai karakteristik peserta didik kelas V. Berikut adalah desain tampilan hipotetik:



Gambar 3. 2 Desain Hipotetik

### 2. Komponen Kritis untuk Melatih Berpikir Kritis

Bagian ini menjelaskan elemen-elemen dalam *edugame* yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setiap fitur dikaitkan dengan indikator berpikir kritis (analisis, evaluasi, inferensi, dan interpretasi), sehingga media tidak hanya menyajikan konten

budaya tetapi juga mendorong proses berpikir tingkat tinggi. Fitur dalam *edugame* dirancang sesuai dengan indikator berpikir kritis, antara lain:

- a. Analisis → peserta didik diminta mengidentifikasi perbedaan budaya melalui mencocokkan puzzle.
- b. Evaluasi → peserta didik menilai keputusan yang muncul dalam cerita interaktif.
- c. Inferensi → peserta didik menarik kesimpulan dari fenomena budaya yang ditampilkan.
- d. Interpretasi → peserta didik menghubungkan nilai PKn dengan konteks budaya.

### 3. **Output Desain Hipotetik**

*Output* desain hipotetik merupakan rangkuman hasil perancangan berupa dokumen visual dan struktur konten yang akan menjadi acuan tahap pengembangan *prototype*. Bagian ini mencakup draft tampilan, struktur menu, rancangan mini games, desain kuis kritis, dan konsep karakter budaya yang sudah disusun pada tahap desain. Hasil dari desain hipotetik ini berupa:

- Draft tampilan layar awal
- Struktur menu
- Desain konten budaya
- Draft mini games
- Rancangan kuis kritis
- Konsep karakter dan gaya visual

Semua elemen ini akan digunakan sebagai dasar pembuatan prototype dalam tahap *Develop*.

### 3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal merupakan proses penelaahan awal yang dilakukan setelah *edugame* LOKA+ mencapai tahap prototipe yang sudah dapat dijalankan. Evaluasi ini diarahkan untuk memastikan bahwa setiap komponen *edugame* beroperasi sesuai rancangan, mencakup aspek teknis, estetika antarmuka, serta kelayakan informasi budaya lokal yang disertakan. Kegiatan pengujian dilakukan oleh peneliti bersama beberapa rekan sejawat yang memiliki pemahaman mengenai karakteristik media pembelajaran digital. Temuan pada tahap ini selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan penyempurnaan sebelum produk diuji pada tahap eksternal.

Ruang lingkup pengujian internal mencakup beberapa aspek berikut:

#### 1. Pemeriksaan Kinerja Fitur *Edugame*

Pada bagian ini, peneliti memverifikasi kelancaran fungsi berbagai tombol, sistem navigasi, tautan, dan elemen interaktif. Seluruh fitur pusat seperti menu “Budaya Batak”, “Budaya Melayu”, kuis bernuansa berpikir kritis, hingga fitur AR diuji secara terpisah. Langkah ini diperlukan untuk mencegah terjadinya masalah seperti tombol tidak merespons, halaman gagal dimuat, atau kegagalan

deteksi marker pada AR. Pengujian juga diterapkan pada berbagai jenis perangkat guna memastikan performa tetap konsisten.

## **2. Ketepatan Isi dan Relevansi Materi**

Seluruh konten budaya dalam *edugame* ditinjau kembali, termasuk materi rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, serta tarian khas Batak dan Melayu. Penelaahan dilakukan untuk memastikan informasi tetap akurat, sesuai dengan kurikulum PKn kelas V, dan cocok dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, latihan berpikir kritis diperiksa kembali tingkat kesulitannya agar tetap proporsional dengan tujuan pembelajaran.

## **3. Konsistensi Unsur Visual dan Desain Grafis**

Peninjauan pada tahap ini berfokus pada kualitas tampilan *edugame*. Peneliti mengevaluasi konsistensi penggunaan warna, keseragaman ikon, mutu ilustrasi budaya, keterbacaan teks, serta keteraturan tata letak. Pemeriksaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan *edugame* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga nyaman digunakan dalam proses pembelajaran.

## **4. Stabilitas Sistem dan Performa *Edugame***

Evaluasi dilakukan untuk memastikan *edugame* mampu berjalan dengan stabil tanpa mengalami gangguan berupa crash, keterlambatan respon, ataupun waktu muat yang lama. Peneliti meninjau performa saat fitur AR dijalankan, ketika audio dan video budaya diputar, serta saat pengguna mengakses aktivitas interaktif.

Pengujian turut dilakukan pada kondisi konektivitas rendah dan perangkat dengan spesifikasi minimum untuk melihat apakah *edugame* tetap berfungsi dengan baik.

### **5. Validasi Integrasi Fitur *Augmented Reality* (AR)**

Karena AR merupakan salah satu komponen inti, penguji melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap kemampuan fitur ini dalam mengenali marker, menampilkan objek budaya 3D seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, dan tarian, serta responsivitas gerakan model 3D. Kesesuaian ukuran objek, kelancaran rotasi, dan ketepatan tampilan saat kamera bergerak juga menjadi bagian dari aspek yang dievaluasi.

### **6. Kelayakan Alur Pengguna (*User Flow*)**

Pada tahap ini, peneliti menilai kemudahan peserta didik dalam mengikuti alur penggunaan *edugame*. Kemudahan berpindah dari satu menu ke menu lain, kejelasan langkah penggunaan, serta keruntutan alur dipastikan sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas V. Penelaahan alur diperlukan agar *edugame* dapat digunakan peserta didik secara mandiri tanpa membutuhkan bimbingan berlebih dari guru.

### **7. Kejelasan Instruksi dan Kelengkapan Panduan**

Seluruh teks instruksi dievaluasi dari aspek kejelasan, kesederhanaan bahasa, dan kelengkapan informasi. Peneliti memastikan bahwa petunjuk penggunaan AR, kuis, maupun kegiatan

analisis budaya dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Selain itu, bagian panduan penggunaan *edugame* ditelaah kembali untuk memastikan informasi yang diberikan sudah memadai bagi pengguna baru.

Temuan dari proses pengujian internal ini digunakan sebagai rujukan dalam melakukan revisi awal. Seluruh kekeliruan teknis, ketidaktepatan konten, maupun kelemahan dari sisi visual dicatat dalam lembar evaluasi dan diperbaiki sebelum *edugame* dilanjutkan ke tahap penilaian oleh validator ahli. Dengan demikian, pengujian internal berfungsi memastikan bahwa LOKA+ berada dalam kondisi stabil serta siap untuk menjalani evaluasi lebih komprehensif pada tahap berikutnya.

### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Pengujian eksternal merupakan tahap evaluasi lanjutan setelah *edugame* LOKA+ dinyatakan stabil melalui pengujian internal. Tahap ini bertujuan memperoleh penilaian objektif dari pihak luar yang tidak terlibat dalam proses pengembangan, sehingga kualitas produk dapat diuji dari berbagai sudut pandang: akademik, teknis, pedagogis, serta pengalaman pengguna. Pengujian eksternal dilakukan melalui dua kegiatan utama, yaitu validasi ahli (*expert judgment*) dan uji lapangan terbatas pada guru serta peserta didik kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi.

Pengujian eksternal ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa *edugame* LOKA+ telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran, relevan dengan kurikulum PKn, serta efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

### **1. Validasi Ahli (Expert Judgment)**

Validasi ahli dilakukan oleh tiga kategori validator, yaitu ahli materi PKn, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap produk menggunakan instrumen validasi yang disusun berdasarkan kriteria kelayakan media. Berikut aspek-aspek yang dinilai dalam tahap validasi:

#### **a. Penilaian Ahli Materi**

Ahli materi menilai ketepatan isi yang terkait dengan kesesuaian konten budaya dengan kompetensi dasar PKn kelas V, akurasi informasi budaya, kesesuaian materi dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, relevansi instruksi dan aktivitas HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Penilaian ini memastikan bahwa seluruh isi *edugame* tidak bertentangan dengan sumber ilmiah serta tetap berada dalam koridor kurikulum nasional.

#### **b. Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

Ahli media menilai kualitas desain tampilan (UI/UX), interaktivitas *edugame*, kesesuaian ilustrasi dan objek AR dengan

karakteristik peserta didik, efektivitas navigasi, konsistensi visual dan estetika. Validator media membantu memastikan *edugame* nyaman diakses peserta didik dan memenuhi prinsip pedagogis dalam pembelajaran digital.

### **c. Penilaian Ahli Bahasa**

Ahli bahasa menilai aspek ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian tingkat keterbacaan untuk peserta didik kelas V, kejelasan instruksi, kesesuaian ejaan dan tanda baca.

Hasil dari validasi ahli berupa skor, catatan revisi, serta saran pengembangan lanjutan. Produk kemudian direvisi sesuai masukan sebelum diuji kepada pengguna sebenarnya.

## **2. Uji Lapangan Terbatas**

Setelah dinyatakan layak oleh validator ahli, *edugame* LOKA+ diujicobakan pada skala terbatas kepada guru dan peserta didik kelas V. Tahap ini bertujuan mengetahui tingkat keterpakaian, daya tarik, serta efektivitas awal media dalam situasi pembelajaran nyata. Uji lapangan terbatas mencakup beberapa aspek berikut:

### **a. Observasi Penggunaan *Edugame***

Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan LOKA+. Observasi mencakup bagaimana peserta didik menavigasi *edugame*,

respons peserta didik terhadap fitur AR, kuis, dan aktivitas analisis, sejauh mana peserta didik menunjukkan indikator berpikir kritis, kendala teknis yang muncul selama penggunaan. Data observasi memberi gambaran tentang kepraktisan *edugame* dalam konteks kelas.

#### **b. Angket Respons Peserta didik dan Guru**

Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Aspek yang dinilai mencakup daya tarik tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kebermanfaatan *edugame* dalam memahami budaya lokal, sejauh mana *edugame* membantu melatih kemampuan berpikir kritis. Instrumen ini dirancang menggunakan skala Likert sehingga memudahkan interpretasi data.

#### **c. Wawancara Guru**

Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi guru terkait efektivitas media, kesesuaian *edugame* dengan karakteristik peserta didik, potensi integrasi *edugame* dalam pembelajaran PKn, kelemahan dan perbaikan yang diperlukan. Wawancara memberi data kualitatif yang lebih mendalam daripada angket.

#### **d. Identifikasi Kendala Lapangan**

Selama pengujian, kendala teknis maupun nonteknis dicatat, seperti kesulitan peserta didik menggunakan fitur AR, perangkat yang kurang kompatibel, alur penggunaan yang masih

membingungkan. Hasil identifikasi ini menjadi landasan untuk revisi tahap akhir sebelum produk dinyatakan siap digunakan secara luas.

### 3.4 Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini disusun menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, dalam penelitian ini tahap *Disseminate* tidak dilaksanakan, sehingga pengembangan produk dibatasi sampai tahap *Develop*. Pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan waktu, cakupan penelitian, serta fokus penelitian yang diarahkan pada pengembangan dan uji kelayakan awal produk. Adapun uraian rancangan produk pada setiap tahap adalah sebagai berikut.

#### a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan awal pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal terhadap kondisi pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional, sehingga keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal.

Selain itu, dilakukan analisis karakteristik siswa, analisis materi pembelajaran PKn pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku, serta analisis kebutuhan media pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya lokal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditetapkan bahwa diperlukan media pembelajaran berupa *edugame* berbasis *local wisdom* yang mampu mendorong aktivitas belajar aktif dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **b. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal *edugame* yang meliputi tujuan pembelajaran, alur penggunaan media, desain tampilan (UI/UX), serta jenis aktivitas yang mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Perancangan *edugame* difokuskan pada penyajian materi budaya lokal Sumatera Utara yang dikaitkan dengan nilai-nilai PKn, serta dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis berbasis HOTS, permainan analisis budaya, dan aktivitas perbandingan budaya. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan berpikir kritis yang akan digunakan pada tahap pengembangan.

#### **c. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan dan penyempurnaan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan *edugame* berbasis *local wisdom* sesuai desain yang telah dirancang. Produk yang dihasilkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya *edugame* diuji coba secara terbatas melalui uji kepraktisan dengan melibatkan guru dan siswa kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta kebermanfaatan *edugame* dalam mendukung pembelajaran PKn dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar revisi akhir agar produk yang dikembangkan lebih optimal dan layak digunakan.

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

#### **a. Desain Media**

- 1) Penyusunan Prototipe Awal: Menyusun prototipe awal *edugame* untuk menampilkan gambaran awal mengenai alur permainan, tampilan antarmuka, serta integrasi materi PKn dan unsur kearifan lokal. Prototipe ini menjadi acuan awal dalam memperoleh saran dan masukan dari guru maupun para ahli.
- 2) Perancangan Elemen Visual: Mendesain elemen grafis yang meliputi ikon, karakter, latar, dan visualisasi budaya lokal sesuai karakteristik peserta didik kelas V. Seluruh komponen visual dibuat menarik, mudah dipahami, dan mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

**b. Pengembangan Teknologi**

1. Implementasi Pemrograman: Melakukan proses pemrograman dengan memanfaatkan platform pengembangan media interaktif yang tepat agar *edugame* berjalan optimal dan kompatibel dengan perangkat yang digunakan di lingkungan sekolah.
2. Integrasi Materi Pembelajaran: Menggabungkan konten PKn, soal-soal berbasis keterampilan berpikir kritis, serta narasi bertema kearifan lokal ke dalam *edugame*. Seluruh materi dirancang sejalan dengan kurikulum dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Uji Coba Teknis Internal: Melaksanakan pengujian internal untuk memastikan seluruh fitur, navigasi, audio, animasi, dan logika permainan bekerja sesuai perancangan awal tanpa kendala teknis.

**c. Pengujian Fungsional**

1. Pengujian Alfa: Pengujian alfa dilakukan oleh peneliti dan tim teknis untuk memeriksa potensi kesalahan awal, memastikan konsistensi fitur, serta memperbaiki bug sebelum *edugame* diuji kepada pengguna sesungguhnya.
2. Pengujian Beta: Pengujian beta dilakukan secara terbatas dengan melibatkan peserta didik dan guru kelas V sebagai pengguna akhir. Tahap ini bertujuan memperoleh umpan

balik nyata terkait kenyamanan penggunaan, kualitas konten, dan efektivitas media dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis.

#### **d. Penyempurnaan Produk**

1. Revisi dan Pengoptimalan: Melakukan revisi berdasarkan hasil pengujian beta dan masukan dari peserta didik, guru, maupun ahli. Perbaikan mencakup penyempurnaan visual, peningkatan interaktivitas, penataan ulang alur permainan, serta penyesuaian materi budaya lokal dan soal berpikir kritis.
2. Finalisasi *Edugame*: Menetapkan versi final *edugame* dengan seluruh fitur telah berfungsi optimal, konten tervalidasi, dan media siap digunakan dalam pembelajaran PKn kelas V sebagai sarana penguatan kemampuan berpikir kritis.

#### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Pada proses pelaksanaan penelitian, kegiatan diawali dengan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran PKn serta kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan dan pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah produk *edugame* dikembangkan, peneliti mengajukan media tersebut kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk dilakukan validasi guna menilai

kelayakan, ketepatan isi, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap validasi kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan, di mana guru dan siswa menggunakan *edugame* secara langsung dalam proses pembelajaran PKn untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Pengujian lapangan dilaksanakan setelah produk memperoleh masukan dari para validator dan dilakukan satu kali dalam skala terbatas. Seluruh komentar, saran, dan rekomendasi dari para ahli serta hasil uji coba lapangan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi, sehingga *edugame* yang dikembangkan menjadi lebih optimal, matang, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn di kelas V.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101871 Desa Sidodadi yang beralamat di Jl. Perhubungan, Desa Sidodadi, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20372. Penelitian ini menguji pada pengembangan media pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Daerahku di kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi semester II tahun ajaran 2025/2026. Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang difokuskan untuk pengembangan produk berupa *edugame* berbasis budaya lokal.

Pada penelitian ini, dijelaskan pengembangan *edugame* berbasis budaya lokal menggunakan menggunakan model 4D, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), and *Dissemination* (Penyebarluasan) yang di perkenalkan oleh Thiagarajan. Namun, dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), dikarekan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Oleh sebab itu, peneliti hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil dan terbatas. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan langsung *edugame* berbasis budaya lokal kepada siswa agar bisa digunakan dalam pembelajaran PKn. Dengan demikian, fokus utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang

telah melalui proses validasi dan uji coba awal yang cukup, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### **4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum. Tujuan dari analisis ini, adalah untuk dijadikan pedoman dan pertimbangan dalam mengembangkan *edugame* berbasis budaya lokal pada materi keragaman budaya daerah berdasarkan kebutuhan siswa.

##### **1) Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang meliputi kebutuhan siswa, kebutuhan guru, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, serta kurang menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran masih jarang memanfaatkan media digital yang menarik dan kontekstual dengan kehidupan siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa beberapa siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam materi yang berkaitan dengan nilai-nilai kewarganegaraan, khususnya yang berhubungan dengan keberagaman budaya dan penerapan nilai persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelaksanaan pembelajaran, umumnya digunakan papan tulis dan buku paket sebagai media utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi digital telah mulai dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya masih perlu dioptimalkan untuk mendukung pengalaman belajar siswa yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti dan guru sepakat bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menyajikan materi secara menarik, serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PKn.

## **2) Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa merupakan tahapan yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar dari media yang akan dikembangkan. Diharapkan media pembelajaran yang dapat sesuai dengan karakteristik individu siswa sehingga dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang ditemukan di kelas.

Siswa kelas V, umumnya berada pada rentang usia 10-11 tahun, yang mana termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media visual, aktivitas interaktif, serta pengalaman belajar yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Dari segi minat belajar, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi digital. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat gawai dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk bermain maupun belajar.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. *Edugame* dikembangkan dengan menampilkan unsur budaya lokal, dalam bentuk visual, dan aktivitas permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn sekaligus menumbuhkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal.

### **3) Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* selaras dengan kurikulum yang berlaku pada pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Analisis ini mencakup tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan Capaian

Pembelajaran (CP) yang berlaku di SD Negeri 101871 Desa Sidodadi.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase C pada mata pelajaran PKn, peserta didik diharapkan mampu memahami serta menunjukkan sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya sesuai dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di daerahnya.
2. Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia.
3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai dan melestarikan keragaman di lingkungannya.

Dengan demikian, *edugame* dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai persatuan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)**

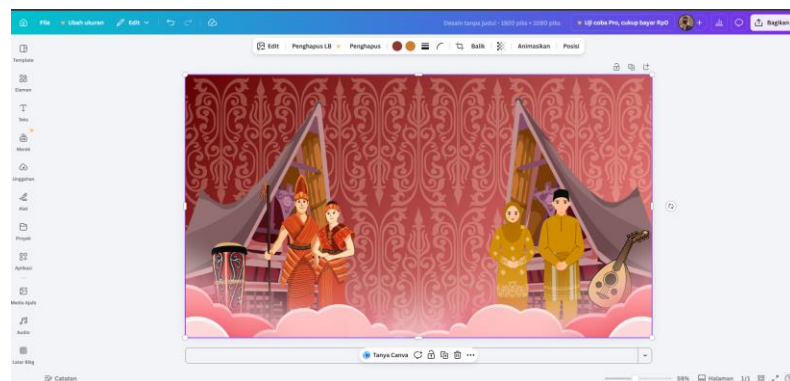
##### **1. Perancangan Desain Produk**

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahap lanjutan setelah tahap pendefinisian (*define*) yang bertujuan untuk merancang produk awal berupa media pembelajaran *edugame* berbasis *local wisdom*. Pada tahap ini dilakukan perancangan secara sistematis agar media

yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan adalah sebagai berikut:

#### a. Desain *UI Background* Menggunakan Canva



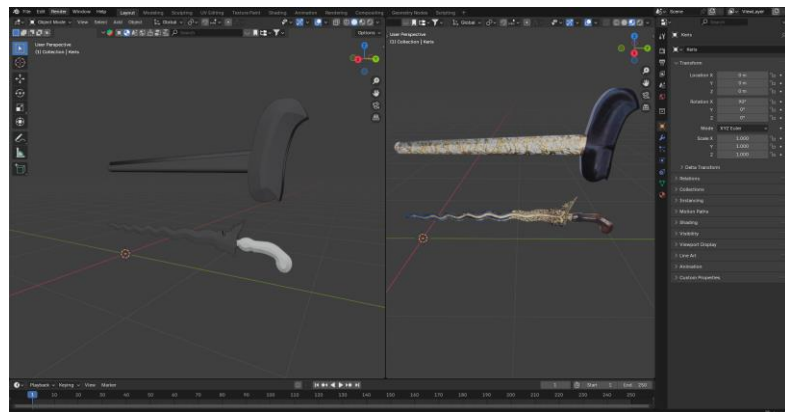
**Gambar 4. 1 Desain *UI Background* Menggunakan Canva**

Pada tahap pertama dilakukan pembuatan desain *UI background* menggunakan aplikasi Canva. Desain ini berfungsi sebagai tampilan latar belakang pada aplikasi *Augmented Reality* yang mengangkat tema keragaman budaya daerah Indonesia. Elemen visual yang digunakan menampilkan ilustrasi budaya seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan motif dekoratif bernuansa etnik agar tampilan aplikasi lebih menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.

#### b. Desain *Asset 3D Senjata Tradisional* Menggunakan *Blender 3D*

Tahap selanjutnya adalah membuat model aset 3D senjata tradisional Indonesia menggunakan aplikasi pemodelan 3D.

Aset ini dibuat untuk menampilkan contoh senjata tradisional sebagai bagian dari keragaman budaya Indonesia dalam media AR.



**Gambar 4. 2 Desain Asset 3D Senjata Tradisional**

**c. Desain Asset 3D Rumah Adat Tradisional Menggunakan Blender 3D**



**Gambar 4. 3 Desain Asset 3D Rumah Adat Tradisional**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan model 3D rumah adat yang mewakili kekayaan arsitektur tradisional Indonesia. Model dibuat dengan memperhatikan bentuk khas rumah adat sehingga dapat memberikan gambaran visual yang jelas kepada pengguna ketika ditampilkan pada aplikasi AR.

#### d. Desain Asset 3D Baju Adat Tradisional Menggunakan *Blender 3D*

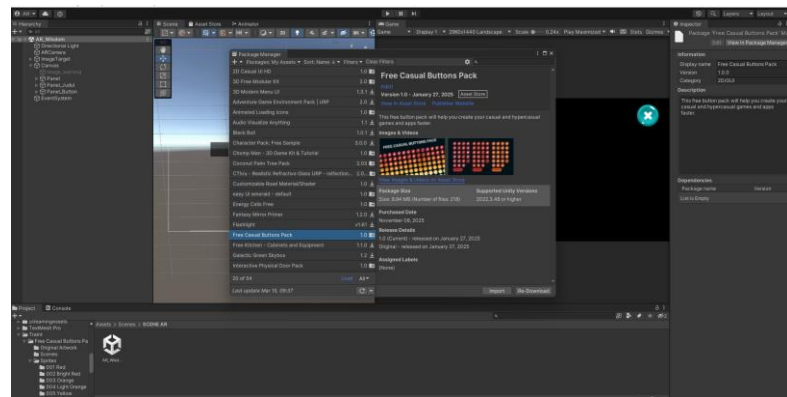
Selanjutnya dibuat model 3D pakaian adat sebagai representasi keberagaman busana tradisional dari berbagai daerah. Model ini dirancang dengan warna dan bentuk yang menyerupai pakaian adat asli agar pengguna dapat mengenali ciri khasnya.



**Gambar 4. 4 Desain Asset 3D Baju Adat Tradisional**

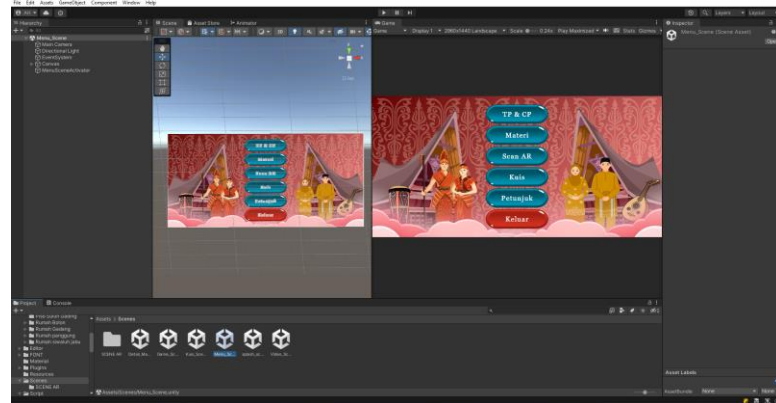
#### e. *Import Button Asset* dari *Unity Asset Store*

Pada tahap ini dilakukan pengimporan aset tombol (*button*) dari *Unity Asset Store* ke dalam proyek Unity. Aset tombol ini digunakan untuk membuat elemen navigasi pada aplikasi sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan fitur yang tersedia.



**Gambar 4. 5 Import Button Asset dari Unity Asset Store**

**f. *Layouting Canvas* untuk Tampilan Aplikasi**



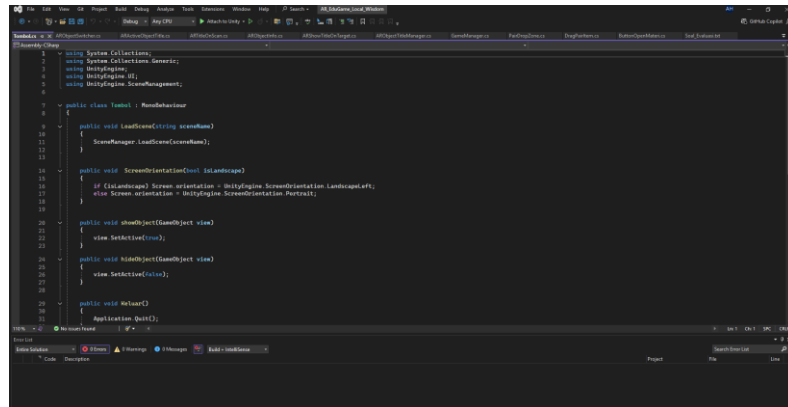
**Gambar 4. 6 *Layouting Canvas* untuk Tampilan Aplikasi**

Tahap berikutnya adalah melakukan pengaturan *layout* pada *canvas* di Unity untuk menyusun tampilan antarmuka aplikasi. Proses ini meliputi penempatan background, tombol, dan elemen UI lainnya agar tampilan aplikasi terlihat rapi dan mudah digunakan.

**g. *Membuat Script Button Control***

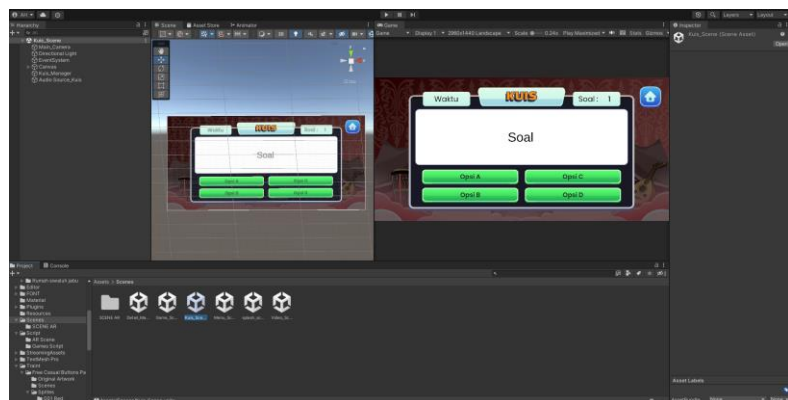
Pada tahap ini dibuat *script button control* menggunakan bahasa pemrograman C# di Unity. *Script* ini berfungsi untuk mengatur interaksi pengguna dengan tombol, seperti berpindah

scene, menampilkan objek, atau menjalankan fungsi tertentu dalam aplikasi.



Gambar 4. 7 Script Button Control

#### h. Membuat Scene Quiz



Gambar 4. 8 Scene Quiz

Tahap selanjutnya adalah membuat *scene quiz* yang berisi pertanyaan terkait keragaman budaya Indonesia. Fitur ini bertujuan untuk menguji pemahaman pengguna setelah mempelajari materi yang disajikan dalam aplikasi. Dalam *scene* ini terdapat soal soal dengan urutan acak yang mana setiap *scene* dimulai urutan soal tidak akan selalu sama juga menggunakan

sistem skor untuk menampilkan total jawaban yang benar dan yang salah serta menampilkan poin akhirnya.

#### i. Membuat *Game Scene*



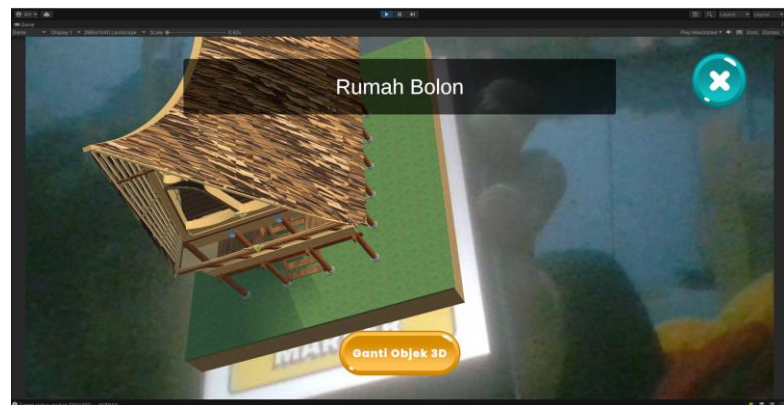
**Gambar 4. 9 *Game Scene***

Pada tahap ini dibuat game scene berupa permainan edukatif pencocokan gambar dengan nama budaya yang sesuai. Dalam permainan ini, pengguna diminta untuk mencocokkan gambar objek budaya dengan teks nama yang benar. Sebagai contoh, ketika muncul gambar Rumah Siwaluh Jabu, pengguna harus memilih atau mencocokkan dengan teks “Rumah Siwaluh Jabu” yang sesuai. Fitur permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pengguna mengenai keragaman budaya Indonesia melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

#### j. Membuat *Scene AR*

Pada tahap ini dibuat *scene Augmented Reality (AR)* yang berfungsi untuk menampilkan objek budaya Indonesia dalam bentuk model 3D ketika marker dipindai oleh kamera perangkat.

Ketika marker berhasil terdeteksi, objek 3D akan muncul di atas marker disertai dengan keterangan nama objek sesuai dengan model 3D yang ditampilkan.



**Gambar 4. 10 Scene AR**

Sebagai contoh, ketika marker dipindai dan sistem menampilkan objek 3D Rumah Bolon, maka pada layar juga akan muncul teks “Rumah Bolon” sebagai informasi nama rumah adat tersebut. Hal yang sama juga berlaku untuk objek budaya lainnya seperti senjata tradisional dan pakaian adat, sehingga pengguna dapat mengetahui nama dari setiap objek budaya yang ditampilkan secara langsung.

## **2. Menyusun Instrumen Penilaian Produk**

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi produk yang akan dikembangkan secara sistematis sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang digunakan, yaitu berupa angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dan adapun

instrumen kepraktisan, yaitu berupa angket respon guru dan angket respon siswa.

#### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah dilakukan validator ahli, selesai melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan adalah uji kelompok kecil dan terbatas pada produk yang telah dinyatakan produk yang layak digunakan. Adapun langkah dalam pengembangan *edugame* berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan, adalah sebagai berikut:

##### 1. Uji Validasi atau Kelayakan

Pada tahap ini, *edugame* akan divalidasi oleh validator. Validasi terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validator *edugame* dilakukan oleh dosen ahli atau guru kelas yang ahli pada bidang PKn. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai tahap awal untuk dilakukannya revisi dan penyempurnaan *edugame*. Adapun sasaran validator mengacu pada:

**Tabel 4. 1 Sasaran Validator Ahli**

| No. | Nama Validator                       | Validasi    |
|-----|--------------------------------------|-------------|
| 1.  | Pipiriani Siregar, S.Pd. SD          | Ahli Materi |
| 2.  | Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. | Ahli Media  |
| 3.  | Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.           | Ahli Bahasa |

### a. Validasi Ahli Materi

Tujuan utama dari validasi ahli materi adalah untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, kedalaman materi, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran, sehingga materi yang disajikan dalam *edugame* dinilai tepat dan layak. Validator ahli materi pada penelitian ini ialah guru wali kelas V SD Negeri 101871, Ibu Pipiriani Siregar, S.Pd. SD, yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2026. Validasi yang dilakukan peneliti memberikan beberapa pernyataan mengenai kriteria penilaian materi.

Langkah menghitung persentase validasi materi, yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil validasi ahli materi pada *edugame* secara keseluruhan mencapai 84%. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi terhadap *edugame* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi**

| Validator                    | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| Pipiriani Siregar, S.Pd., SD | 42         | 50            | 84%        | 81%-100%          | Sangat Valid     |

Hasil yang tercantum pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa proses validasi yang dilakukan oleh validator materi, yaitu Pipiriani Siregar, S.Pd., SD., menghasilkan skor total sebesar 42 dari skor maksimum 50. Perolehan nilai tersebut setara dengan persentase sebesar 84%, yang termasuk dalam rentang kriteria validasi 81%–100%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut ahli materi, persentase tersebut berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edugame* yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan serta tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

#### **b. Validasi Ahli Media**

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai tingkat kesesuaian tampilan desain pada media pembelajaran berupa *edugame* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, proses validasi desain dilakukan oleh Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd., sebagai validator ahli media, yang dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026. Kegiatan validasi tersebut menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang memuat sejumlah indikator penilaian.

Langkah menghitung persentase validasi media, yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

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

$$= 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil validasi ahli materi pada *edugame* secara keseluruhan mencapai 100%. Rekapitulasi hasil validasi ahli media terhadap *edugame* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media**

| Validator                            | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|--------------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. | 50         | 50            | 100%       | 81%-100%          | Sangat Valid     |

Berdasarkan hasil pada tabel 4.3 validasi media diatas yang sudah diberikan oleh ahli media menunjukkan bahwa *edugame* yang ditampilkan memiliki persentase nilai 100% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan “layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi”.

#### **c. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian penggunaan bahasa dalam media tersebut. Proses validasi bahasa dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi di bidang bahasa, yaitu Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.. Pada tahap ini, ahli bahasa memberikan penilaian sekaligus saran terhadap penggunaan bahasa dalam *edugame* yang telah disusun. Secara

umum, hasil penilaian menunjukkan bahwa isi dan penggunaan bahasa dalam *edugame* tersebut telah disajikan dengan baik. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk *edugame* kepada validator beserta angket penilaian. Adapun hasil validasi ahli bahasa terhadap *edugame* dapat dilihat pada bagian berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

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

$$= 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil validasi ahli materi pada *edugame* secara keseluruhan mencapai 100%. Rekapitulasi hasil validasi ahli media terhadap *edugame* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 4 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

| Validator                        | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|----------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| Amin Basri,<br>S.Pd.I.,<br>M.Pd. | 50         | 50            | 100%       | 81%-<br>100%      | Sangat Valid     |

Berdasarkan hasil pada tabel 4.4 validasi media diatas yang sudah diberikan oleh ahli media menunjukkan bahwa *edugame* yang ditampilkan memiliki persentase nilai 100% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan “layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi”.

Interpretasi mengenai tingkat kevalidan *edugame* tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4. 5 Interpretasi Tingkat Kevalidan**

| <b>Aspek Validasi</b> | <b>Persentase yang Diperoleh</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-----------------------|----------------------------------|---------------------|
| Materi                | 84%                              | Sangat Valid        |
| Media                 | 100%                             | Sangat Valid        |
| Bahasa                | 100%                             | Sangat Valid        |

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator, diperoleh persentase penilaian sebesar 84% dari ahli materi, 100% dari ahli desain, dan 100% dari ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *edugame* yang dikembangkan pada Keragaman Budaya Daerahku untuk kelas V di SD Negeri 101871 Desa Sidodadi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **2. Uji Kepraktisan**

### **a. Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru**

Media pembelajaran yang dikembangkan perlu memenuhi aspek kepraktisan agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan *edugame* ini dilakukan oleh wali kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi, yaitu Ibu Pipiriani Siregar, S.Pd., SD., pada tanggal 10 Februari 2026. Penilaian kepraktisan dilakukan menggunakan instrumen angket

yang diisi oleh guru setelah menggunakan *edugame* dalam pembelajaran. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Langkah menghitung presentase uji kepraktisan respon guru dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

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

$$= 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil kepraktisan respon guru pada *edugame* secara keseluruhan mencapai 100%. Rekapitulasi hasil kepraktisan respon guru terhadap *edugame* adalah sebagai berikut.

| Validator                    | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| Pipiriani Siregar, S.Pd., SD | 50         | 50            | 100%       | 81%-100%          | Sangat Valid     |

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil penilaian respon guru oleh Ibu Pipiriani Siregar, S.Pd.,SD, memperoleh total skor 50 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 100%. Persentase tersebut berada pada rentang kriteria kepraktisan 81%–100% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan

demikian, *edugame* dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi berdasarkan penilaian guru.

#### b. Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

Sebanyak 13 siswa menjadi responden pada tahap uji coba produk yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dari media *edugame* yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan hasil uji kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran *edugame*.

| No            | Nama | Butir Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Skor | Persentase |
|---------------|------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------|------------|
|               |      | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |      |            |
| 1.            | AA   | 4                | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 47   | 94%        |
| 2.            | A    | 4                | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 47   | 94%        |
| 3.            | AK   | 4                | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5  | 45   | 90%        |
| 4.            | CNS  | 4                | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5  | 46   | 92%        |
| 5.            | DA   | 5                | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50   | 100%       |
| 6.            | DE   | 4                | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4  | 42   | 84%        |
| 7.            | HFD  | 3                | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 44   | 88%        |
| 8.            | HA   | 4                | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 47   | 94%        |
| 9.            | IK   | 5                | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50   | 100%       |
| 10.           | MDR  | 3                | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5  | 37   | 74%        |
| 11.           | NST  | 3                | 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2  | 36   | 72%        |
| 12.           | NA   | 5                | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50   | 100%       |
| 13.           | SI   | 5                | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4  | 46   | 92%        |
| <b>Jumlah</b> |      |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 587  | 90,30%     |

Adapun langkah untuk menghitung persentase uji kepraktisan respon siswa dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{587}{650} \times 100\%$$

$$= 90,30\%$$

Berdasarkan hasil uji coba oleh 13 siswa kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh mencapai 587 dengan kriteria kepraktisan 81% - 100% sesuai dengan hasil perhitungan di atas. Selain itu, terdapat satu responden siswa dengan skor terendah yaitu 36 dengan persentase 72% dan tiga responden siswa dengan skor tertinggi yaitu 50 dengan persentase 100%. Berikut ini tabel rekapitulasi dari keseluruhan hasil uji kepraktisan respon siswa.

**Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa**

| <b>Total Skor</b> | <b>Skor Maksimal</b> | <b>Persentase</b> | <b>Kriteria Kepraktisan</b> | <b>Tingkat Kepraktisan</b> |
|-------------------|----------------------|-------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 587               | 650                  | 90,30%            | 81%-100                     | Sangat Praktis             |

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh total skor 587, total skor maksimal 650 dengan persentase 90,30% masuk dalam kriteria kepraktisan 81% - 100% dan tingkat kepraktisan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan pada responden siswa.

Tabel berikut menunjukkan interpretasi tingkat kepraktisan *edugame* berbasis *local wisdom* berdasarkan proporsi hasil kepraktisan.

**Tabel 4. 7 Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan**

| <b>Aspek Kepraktisan</b> | <b>Persentase Hasil Kepraktisan</b> | <b>Tingkat Kepraktisan</b> |
|--------------------------|-------------------------------------|----------------------------|
|--------------------------|-------------------------------------|----------------------------|

|              |        |                |
|--------------|--------|----------------|
| Respon Guru  | 100%   | Sangat Praktis |
| Respon Siswa | 90,30% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, kepraktisan media pembelajaran komik dari respon guru adalah 100% praktis untuk respon yang diterima, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis, sementara itu untuk responden siswa hasil keseluruhan adalah 90,30%, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba tersebut artinya tidak ditemukan pengoreksian pada uji coba tahap ini, sehingga *edugame* berbasis *local wisdom* tidak memerlukan tahap revisi produk dan *edugame* berbasis *local wisdom* pada Keberagaman Budaya Daerahku dikatakan “Sangat Praktis” digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi.

#### 4.2 Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berupa *edugame* berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dan disseminate*), namun penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *development*. Media yang dikembangkan bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji validitas, media *edugame* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase dari ahli materi sebesar 84%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, serta kebahasaan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian oleh (Akhwani et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Selanjutnya, penelitian oleh (Kurniawati et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini terlihat dari hasil *User Acceptance Test (UAT)* yang menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi, yaitu mencapai 94,25%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut sangat layak dan menarik digunakan oleh siswa.

Selain itu, penelitian oleh (Mutmainnah & Khaerunnisa, 2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Penelitian oleh (Yamin, 2025) menunjukkan bahwa *edugame* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang menggunakan game *edukasi* digital, yaitu dari 68,2 meningkat menjadi 88,4. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Ariaty et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari segi kepraktisan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis, dengan respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 90,30%. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 45,15 dan nilai tengah (*median*) sebesar 46. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian tinggi terhadap media yang digunakan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kusnadi & Azzahra, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mudah digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa, yaitu dari 65,77 meningkat menjadi 86,07. Serta terlihat juga pada persentase ketuntasan motivasi, yaitu sebelum penggunaan media hanya 13% siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi, dan setelah penggunaan media, angka meningkat menjadi 87%. Selain itu, penelitian oleh (Peneliti 8, Tahun) menyebutkan bahwa media berbasis teknologi memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena fleksibel dan mudah diakses oleh siswa.

Pengintegrasian nilai-nilai *local wisdom* dalam *edugame* juga menjadi keunggulan utama dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan penelitian (Indriani et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor literasi membaca pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol melalui perbandingan pre-test dan post-test. Selain itu, siswa juga menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi

selama pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi karena dikaitkan dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *edugame* berbasis *local wisdom* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap *edugame* berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berupa *edugame* berbasis *local wisdom* dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dan disseminate*). Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *development*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta materi pembelajaran. Tahap *design* dilakukan perancangan media *edugame* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan pembuatan produk serta uji validitas dan kepraktisan media. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *edugame* yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam materi “Keragaman Budaya Daerahku”.
2. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa *edugame* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini didasarkan pada penilaian dari ahli materi dengan persentase sebesar 84%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, serta kebahasaan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa *edugame* yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respon guru yang memperoleh persentase sebesar 100% dan respon siswa sebesar 90,30%. Data tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Dengan demikian, *edugame* berbasis *local wisdom* yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran PKn di sekolah dasar. Media ini juga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya daerah secara lebih kontekstual.

## 5.2 Saran Pengguna

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *edugame* berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk memanfaatkan *edugame* berbasis *local wisdom* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran PKn. Penggunaan *edugame* ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran yang variatif. Selain itu, guru

juga diharapkan dapat menyesuaikan penggunaan *edugame* dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Siswa diharapkan dapat menggunakan *edugame* ini tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan adanya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam *edugame*, siswa diharapkan mampu memahami materi PKn dengan lebih mudah serta menumbuhkan sikap cinta terhadap budaya dan lingkungan sekitar. Siswa juga diharapkan dapat lebih aktif, mandiri, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *edugame* ini, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, laptop, atau tablet, serta akses pendukung lainnya. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *edugame* ini dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan menarik, seperti animasi yang lebih variatif, tingkat kesulitan yang berjenjang, serta evaluasi pembelajaran yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat menguji keefektifan *edugame* ini pada

subjek yang lebih luas dan beragam, serta pada mata pelajaran lain, sehingga dapat diketahui tingkat generalisasi dan kebermanfaatannya secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Dahnial, I. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Nasionalisme pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SDS IT Cendekia. *JIIP: Jurnall Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4409–4416.
- Aimmah, I., & Amin, M. (2025). *Thiagarajan ' s 4-D Learning Model : A Theoretical Study and Its Application in Learning Device Development*. 1(1).
- Akhwani, Rahayu, D. W., & Dzajilan, M. S. (2020). *Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan*. 169–181.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). *Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah*. 14(2), 88–95.
- Atmaja, T. S. (2024). Internalisasi Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Kewarganegaraan. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 171–179.
- Bella, S. S., Zamzamy, S., & Najwa, U. (2025). *Kajian Teori Belajar Humanisme*. 3, 739–748.
- Divanca, J., & Nurani, Y. (2024). Senam Kreasi AHARIA untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *PAUD: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–7.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, I., & Srikantono. (2023). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter*. 5(2), 489–499.
- Hardian, R. (2020). Pengembangan Mobile *Edugame* Matematika Kemampuan Aritmatika Dasar Siswa Kelas 5 dan 4. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 98–108.
- Indriani, I. J., Muqarramah, K., & Nurhayani, M. S. (2025). *Peran Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar: Studi Mixed Methods di Jawa Tengah*. 5(2), 1–27.
- Indriyani, N., & Desyandri. (2022). *Konsep Pendidikan Merdeka Belajar dalam Pandangan Filsafat Humanisme*. 7(2), 668–682.
- Junaeni, N. (2023). *Konsep Pendidikan Aliran Rekonstruksionalisme dalam Penyusunan Kurikulum Pendidikan*. 2(2), 95–102.
- Khairani, N. (2023). *Filsafat Progresivisme dalam Kurikulum Merdeka*. 4(September), 10–18.
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Herry, W. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JUPIN: Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66.
- Kurniawati, R., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). *Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar*.

- 11(4), 264–285.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya*. 12(2).
- Lawe, Y. U., Noge, M. D., Wede, E., & Itu, I. M. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Berbasis Budaya Lokal Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *JiPCB: Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 92–102.
- Mariska, R., & Khobir, A. (2024). *Implementasi Aliran Konstruktivisme Terhadap Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam*. 2(1), 195–197.
- Masitoh, M. D., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2535–2548.
- Mualifah, I. (2023). *Progresivisme John Dewey dan Pendidikan Partisipatif Pendidikan Islam*.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *AMI: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 84–91.
- Mutmainnah, & Khaerunnisa. (2024). *Analisis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*. 3(4), 53–62.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simamarta (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal of Education: Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Nurrohman, A. (2021). Analisis *Edugame* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Sinasis: Seminar Nasional Sains*, 2(1), 247–254.
- Oktaviany, V., Rasinus, & Handoyo, I. A. (2025). *Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar*. 6(5), 1422–1430.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Pramudya, E., Indreswari, H., Hotifah, Y., Koen, B., Budiarto, L., & Masruroh, B. (2023). *Filsafat Progresivisme dalam Pendidikan: Systematic Literature*

- Review. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 83–88.
- Pratama, A. R., & Nursikin, M. (2025). Aliran Essensialisme dan Rekonstruksivisme Sosial dalam Filsafat Pendidikan. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 32(1), 100–115.
- Pratasik, A. A. S. P. R. F. V. G. E. S. H. P. A. W. H. M. I. L. N. S. A. Y. S. I. N. M. A. W. T. S. I. M. D. S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Purnama, M. M., Adha, M. M., Perdana, R., & Maulina, D. (2024). Development of Technological Learning Media to Increase Students' Civic Knowledge. *IJOKER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(5), 1121–1133.
- Ramadani, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri 050650 P. Rambung. *JURNAL EDUKATIF*, 2(2), 346–351.
- Regita, A. N. B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Rulyansah, A. (2023). *Pelatihan dan Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. April.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., Studi, P., & Sains, P. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kompetensi Siswa dalam Sains: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Santika, G. D. (2022). *Edu-Game sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak- Kanak Dharma Wanita* 56. 1(2), 52–55.
- Sariyanto, S., Supriyitno, I. J., & Sulistyaningsih, D. (2025). *Digitalisasi Pembelajaran : Pengaruh Edugame Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa*. 4(2), 712–718.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *MAHESA: Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sumiati, Hermina, D., & Salabi, A. (2024). *Rancangan Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam*. 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Syarifuddin. (2022). *Teori Humanistik dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. 106–122.
- Ulya, Z. (2024). *Penerapan Teori Konstruksivisme Menurut Jeann Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan*. 12–23.
- Undari, M., & Desyandri. (2022). *Pandangan Aliran Rekonstruksionisme Terhadap Gaya Belajar dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. 07, 1252–1261.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia*.
- Wibawanto, W. (2025). *Board Game Edukasi* (R. Nugrahani (ed.); 1st ed.).

Idebuku.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yamin, M. (2025). *Implementasi Pembelajaran Jasmani Berbasis Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Partisipasi dan Keterampilan Sosial Siswa SMA*. 4(1), 1–10.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran*. 4, 111–123.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan ( Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian ). *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 780–789.

# LAMPIRAN

### Lampiran 1 Modul Ajar

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

|                          |                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyusun                 | Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution                                                                                                                                                                                                |
| Instansi/Sekolah         | SD Negeri 101871 Desa Sidodadi                                                                                                                                                                                                   |
| Jenjang Sekolah          | Sekolah Dasar                                                                                                                                                                                                                    |
| Fase/Kelas               | C/V                                                                                                                                                                                                                              |
| Mata Pelajaran           | Pendidikan Pancasila (PKn)                                                                                                                                                                                                       |
| Elemen                   | Keragaman Budaya Indonesiaku                                                                                                                                                                                                     |
| Topik                    | B: Ayo Lestarkan Budaya Daerah                                                                                                                                                                                                   |
| Capaian Pembelajaran     | Peserta didik mampu menganalisis, menghormati, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya.                                                                                    |
| Kompetensi Awal          | Peserta didik dapat memahami definisi keragaman budaya Indonesia.                                                                                                                                                                |
| Alokasi Waktu            | 2 JP (2× 35 Menit)                                                                                                                                                                                                               |
| Profil Pelajar Pancasila | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berkebhinekaan Tunggal Ika</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> </ul> |
| Target Peserta Didik     | Reguler                                                                                                                                                                                                                          |
| Moda Pembelajaran        | Tatap Muka                                                                                                                                                                                                                       |
| Pendekatan Pembelajaran  | Cultural Responsive Teaching (CRT)                                                                                                                                                                                               |
| Model Pembelajaran       | Problem Based Learning (PBL)                                                                                                                                                                                                     |
| Metode Pembelajaran      | Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, Presentasi                                                                                                                                                                                      |
| Sarana dan Prasarana     | a. Sumber Belajar: buku paket, bahan ajar, internet                                                                                                                                                                              |

|                |                                                                                           |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                | b. Media Pembelajaran: <i>edugame</i> LOKA<br>c. Alat: laptop dan proyektor               |
| Sumber Belajar | a. Buku Peserta didik;<br>b. Buku Guru;<br>c. Video mengenai keberagaman budaya Indonesia |

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

### TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di daerahnya.
2. Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia.
3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai dan melestarikan keragaman di lingkungannya.

### TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam budaya lokal melalui menyimak penjelasan guru dan media pembelajaran secara seksama. (C2–Pengetahuan)
2. Peserta didik dapat menganalisis fungsi dan makna ragam budaya lokal melalui kegiatan diskusi kelompok secara cermat. (C4–Pengetahuan)
3. Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis mengenai budaya lokal melalui presentasi secara lisan dengan percaya diri. (P3–Keterampilan)

### PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu untuk memahami materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

### PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu keberagaman budaya? Apa saja keberagaman budaya di sekitarmu?
2. Menurut kalian, kenapa budaya daerah itu penting untuk kita pelajari

| dan lestarian?                                                                                                                                   |                    |                  |              |                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------|--------------|---------------------------|
| <b>RENCANA ASESMEN</b>                                                                                                                           |                    |                  |              |                           |
| Tujuan Pembelajaran                                                                                                                              | Ranah              | Bentuk Instrumen | Instrumen    | Teknik                    |
| Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam budaya lokal melalui menyimak penjelasan guru dan media pembelajaran secara seksama. (C2–Pengetahuan) | Kognitif           | Tes              | Tes Tertulis | Soal Pilihan Ganda, Essay |
| Peserta didik dapat menganalisis fungsi dan makna ragam budaya lokal melalui kegiatan diskusi kelompok secara cermat. (C4–Pengetahuan)           | Kognitif           | Tes              | Tes Tertulis | Soal Pilihan Ganda, Essay |
| Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis mengenai budaya lokal melalui presentasi secara lisan dengan percaya diri. (P3–Keterampilan)       | Keterampilan Sikap | Non Tes          | Rubrik       | Unjuk Kerja               |

### C. URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

| TAHAP | KEGIATAN | MUATAN | ESTIMASI |
|-------|----------|--------|----------|
|-------|----------|--------|----------|

|             |                                                                                                                          | INOVATIF<br>(TPACK,<br>Profil<br>Pancasila, 4C)         | WAKTU    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|
| Pendahuluan | 1. Guru memberi salam kepada peserta didik, kemudian salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai. | Religius,<br>Beriman<br>Bertaqwa<br>kepada Tuhan<br>YME | 10 menit |
|             | 2. Peserta didik dicek kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran dan dicek kehadirannya melalui absensi.                  | Disiplin                                                |          |
|             | 3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.                                                                       |                                                         |          |
|             | 4. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu pembelajaran berjudul “Negeriku” sebelum masuk ke materi pembelajaran.        |                                                         |          |
|             | 5. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa itu</li> </ul>    | Mandiri,<br>Critical<br>Thinking                        |          |

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                          |          |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------|
|               | keanekaragaman<br>budaya?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja keanekaragaman budaya di Indonesia?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                  |                          |          |
|               | 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <i>Communication</i>     |          |
| Kegiatan Inti | <b>Sintaks 1: Orientasi Peserta didik pada masalah</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                          | 45 menit |
|               | 1. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang soal cerita dari guru:<br>Dian: kamu pernah dengar gamelan, tidak?<br>Dimas: aku pernah dengar di media sosial aja, sih.<br>Dian: kata ayahku, gamelan itu alat musik tradisional Jawa, Bali, dan Sunda.<br>Dimas: Oh ya? Biasanya gamelan digunakan untuk apa?<br>Dian: Biasanya sih dipake buat pengiring tari. | <i>Critical Thinking</i> |          |

|  |                                                                                                                                                                                                                 |                          |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--|
|  | Berdasarkan dialog, jenis keanekaragaman budaya yang disebutkan?                                                                                                                                                |                          |  |
|  | 2. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan dan menayangkan materi pembelajaran, yang berkaitan dengan keberagaman budaya di daerah sekitar.                                                               |                          |  |
|  | 3. Guru memberikan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coba sebutkan keragaman budaya apa saja yang sudah dijelaskan.</li> <li>• Apa faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia?</li> </ul> | <i>Critical Thinking</i> |  |
|  | 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru.                                                                                                                                                                 | <i>Critical Thinking</i> |  |
|  | <b>Sintaks 2:</b><br><b>Mengorganisasi Peserta Didik</b>                                                                                                                                                        |                          |  |
|  | 5. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing                                                                                                                                                       | <i>PK, Collaboration</i> |  |

|  |                                                                                                                                                                                                                 |                                           |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|--|
|  | mewakili satu budaya.<br>6. Setiap kelompok mendapatkan misi berbeda di dalam <i>edugame</i> .                                                                                                                  |                                           |  |
|  | 7. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan.                                                                                                                         |                                           |  |
|  | <b>Sintaks 3: Membimbing Peserta Didik</b>                                                                                                                                                                      |                                           |  |
|  | 8. Guru mengarahkan peserta didik menggunakan <i>edugame</i> LOKA untuk mencari informasi.<br>9. Peserta didik mencatat hasil analisis pada LKPD. ( <b>Profil Pelajar Pancasila: Bernalar kritis, Mandiri</b> ) | <i>Bernalar kritis,<br/>Mandiri</i>       |  |
|  | 10. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya.                                                                                                                                                      | <i>Collaboration</i>                      |  |
|  | <b>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Karya</b>                                                                                                                                                            |                                           |  |
|  | 11. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan                                                                                                                                                     | <i>Bernalar kritis,<br/>Collaboration</i> |  |

|         |                                                                                                                                                                                                                              |                                         |          |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------|
|         | kelompok yang sudah diacak menggunakan "wheels of name".                                                                                                                                                                     |                                         |          |
|         | 12. Setiap kelompok menyiapkan presentasi berdasarkan hasil eksplorasi mereka di game. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian sikap proses untuk mengambil penilaian sikap ketika peserta didik melakukan presentasi. | <i>Communication, Collaboration</i>     |          |
|         | <b>Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b>                                                                                                                                                     |                                         |          |
|         | 13. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru. ( <b>Gotong Royong, Bernalar Kritis</b> )                                                                                                              | <i>Collaboration, Critical Thinking</i> |          |
| Penutup | 1. Peserta didik mengerjakan evaluasi singkat, yaitu 5 soal pilihan ganda terkait budaya yang dilihat di <i>edugame</i> .                                                                                                    | <i>Critical Thinking</i>                | 15 menit |

|  |                                                                                                                                                                                                                    |                                                             |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>2. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking.</p>                                                                                      | <i>Communication</i>                                        |  |
|  | <p>4. Peserta didik dan guru melakukan refleksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Budaya apa yang baru saja kalian temukan dari <i>edugame</i>?</li> <li>• Bagaimana pembelajaran hari ini?</li> </ul> | <i>Communication</i>                                        |  |
|  | <p>5. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>                                                                                                         | Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia |  |

#### D. PENGAYAAN, REMEDIAL, KOMPONEN LAIN, DAN REFERENSI

##### PENGAYAAN

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

### REMEDIAL

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

### KOMPONEN LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Asesmen Pengayaan dan Remedial
2. Lampiran 2 Instrumen Penilaian
3. Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Lampiran 4 Bahan Ajar
5. Lampiran 5 Media

### GLOSARIUM

#### **Keanekaragaman**

Variasi atau perbedaan yang ada dalam suatu kelompok.

#### **Budaya**

Kebiasaan, norma, adat istiadat, dan hasil karya suatu kelompok masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi.

#### **Keragaman Budaya**

Perbedaan dalam adat, tradisi, kepercayaan, maupun kebiasaan yang dimiliki oleh berbagai kelompok masyarakat.

### KRITERIA PENILAIAN

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

### PENILAIAN

| Kriteria                                                                                                                                                                                                | Kriteria Penilaian                                                                            |                  |                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------|
|                                                                                                                                                                                                         | Baik Sekali<br>(Skor 4)                                                                       | Baik<br>(Skor 3) | Kurang Baik<br>(Skor 2) |
| Kemampuan menceritakan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya                                                                                                   |                                                                                               |                  |                         |
| Kemampuan merefleksikan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya                                                                                                  |                                                                                               |                  |                         |
| Kemampuan memperagakan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya                                                                                                   |                                                                                               |                  |                         |
| <b>Keterangan:</b><br>Skor minimal: 3<br>Skor maksimal: 12<br>Nilai asesmen formatif yang diperoleh dapat dihitung dengan cara:<br>$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ |                                                                                               |                  |                         |
| <b>REFLEKSI</b>                                                                                                                                                                                         |                                                                                               |                  |                         |
| <b>Refleksi Guru</b>                                                                                                                                                                                    |                                                                                               |                  |                         |
| No                                                                                                                                                                                                      | Pertanyaan                                                                                    | Jawaban          |                         |
| 1                                                                                                                                                                                                       | Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai? |                  |                         |
| 2                                                                                                                                                                                                       | Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?                  |                  |                         |
| 3                                                                                                                                                                                                       | Apakah keseluruhan pembelajaran dapat                                                         |                  |                         |

|   |                                                                                                                                              |  |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|   | memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?                                                                                           |  |
| 4 | Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?                                                  |  |
| 5 | Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya? |  |

### Refleksi Peserta Didik

| Pilih salah satu |       | Capaian Hasil Belajar                                                                                   |
|------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ya               | Tidak |                                                                                                         |
|                  |       | Saya dapat menceritakan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya  |
|                  |       | Saya dapat merefleksikan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya |
|                  |       | Saya dapat memperagakan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya  |

### DAFTAR PUSTAKA

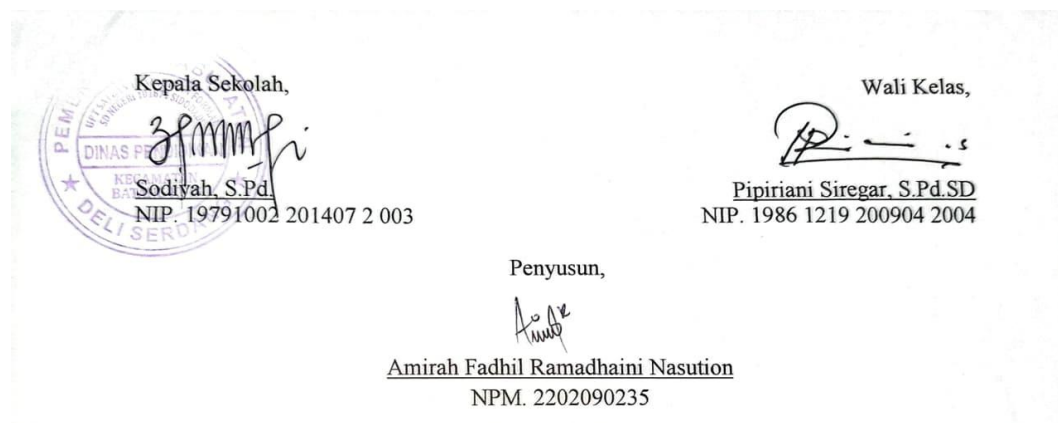
Fitri, A. et al., 2021. Buku Guru: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: 2021.

Fitri, A. et al., 2021. *Buku Peserta didik: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H. & Yasella, M., 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen

Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi .

Medan, 10 Februari 2026



**Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru Wali Kelas**

| <b>No.</b> | <b>Bentuk Pertanyaan</b>                                                                         | <b>Jawaban</b>                                                                                                                                                                                                                             |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.         | Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Negeri 101871 Sidodadi?                                     | 15 Tahun                                                                                                                                                                                                                                   |
| 2.         | Berapa jumlah siswa di kelas IV yang ibu ajarkan?                                                | 22 Siswa                                                                                                                                                                                                                                   |
| 3.         | Kurikulum apa yang ibu gunakan pada SD Negeri 101871 Sidodadi khususnya di kelas V?              | Kurikulum Merdeka                                                                                                                                                                                                                          |
| 4.         | Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran saat akan melakukan pembelajaran di dalam kelas? | Iya, saya menggunakan perangkat pembelajaran, seperti buku paket pembelajaran.                                                                                                                                                             |
| 5.         | Apakah setiap pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?                                   | Tidak semua mata pelajaran, saya pakai media biasanya dalam mata pelajaran IPAS.                                                                                                                                                           |
| 6.         | Media seperti apa yang biasanya Ibu gunakan dalam pembelajaran?                                  | Biasanya saya menggunakan media konvensional, berbentuk kertas print.                                                                                                                                                                      |
| 7.         | Apakah Ibu pernah menggunakan media digital?                                                     | Pernah, namun hanya sekali dua kali. Media digital yang saya gunakan media PPT interaktif.                                                                                                                                                 |
| 8.         | Apakah peserta didik terbiasa menggunakan media digital?                                         | Tidak, dikarenakan media digital digunakan hanya beberapa kali saja dalam pembelajaran.                                                                                                                                                    |
| 9.         | Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat belajar tidak menggunakan media?      | Ada beberapa siswa yang benar-benar fokus dan juga ada beberapa yang jenuh karena proses pembelajaran yang monoton.                                                                                                                        |
| 10.        | Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat belajar menggunakan media?            | Siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, dikarenakan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya bantuan media.                                                                                                                       |
| 10.        | Apa kesulitan yang ibu alami dalam proses pengajaran yang tidak menggunakan media?               | Kesulitannya, lebih sering menjelaskan atau mengulang-ulang materi, karena terkadang ada beberapa siswa yang kurang paham                                                                                                                  |
| 11.        | Apakah menurut ibu menggunakan media pembelajaran itu penting?                                   | Menurut saya, tentu saja media pembelajaran itu penting, karena media membantu siswa lebih mudah memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu saya selaku guru menyampaikan pelajaran dengan lebih jelas dan efektif. |
| 12.        | Berdasarkan kendala yang telah                                                                   | Tentu, saya sangat setuju. Kehadiran                                                                                                                                                                                                       |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                              |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>dipaparkan, saya bermaksud menawarkan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang sedang saya kembangkan dalam penelitian skripsi saya. Media tersebut adalah <i>edugame</i> berbasis budaya lokal. Apakah Ibu berkenan jika saya mengimplementasikan media tersebut di kelas V ini?</p> | <p>media baru, apalagi media digital seperti <i>edugame</i> pasti akan sangat bermanfaat bagi siswa dan membantu proses belajar mengajar di sekolah ini.</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN EDUGAME BERBASIS LOCAL WISDOM

Judul Penelitian : Pengembangan *EduGame* Berbasis *Local wisdom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Penyusun : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution

Ahli Materi : Pipiriani Siregar, S.Pd. SD

Sasaran : Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

#### Petunjuk Pengisian:

Lembar ini digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap instrumen penelitian yang telah disusun. Penilaian diberikan dengan membubuhkan tanda “✓” pada kolom skor yang sesuai.

#### Keterangan:

5 = Sangat Baik/Sangat Valid

4 = Baik/Valid

3 = Cukup Baik

2 = Tidak Baik/Tidak Valid

1 = Sangat Tidak Sesuai/Sangat Tidak Valid

| No. | Aspek                         | Pernyataan                                                                              | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                               |                                                                                         | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Isi Materi                    | Kesesuaian materi dalam media dengan Kurikulum/Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku.      | ✓         |   |   |   |   |
|     |                               | Materi disajikan secara sistematis, runtut, dan terorganisasi                           | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Keakuratan Materi             | Konsep dan fakta yang disajikan dalam materi sudah benar dan valid.                     |           | ✓ |   |   |   |
|     |                               | Tidak ditemukan kesalahan informasi atau data yang tidak akurat.                        |           | ✓ |   |   |   |
| 3.  | Kedalaman dan Keluasan Materi | Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                               | Cakupan materi yang disajikan relevan dan cukup luas sesuai topik.                      | ✓         |   |   |   |   |
| 4.  | Penyajian                     | Alur penyajian materi di dalam media mudah dipahami oleh guru dan peserta didik.        |           | ✓ |   |   |   |
|     |                               | Adanya contoh, kasus, atau ilustrasi yang memperjelas pemahaman materi.                 | ✓         |   |   |   |   |

|    |                     |                                                                                                   |   |   |  |  |  |
|----|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|--|--|--|
| 5. | Kemutakhiran materi | Materi yang digunakan up-to-date dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan/sosial terkini. | ✓ |   |  |  |  |
|    |                     | Materi mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap isu budaya lokal.             |   | ✓ |  |  |  |

#### Komentar dan Saran:

Pelaksanaan kegiatan sudah berjalan dengan baik dan terstruktur.

Medan, ..... 2026  
Ahli Materi,



Pipiriani Siregar, S.Pd. SD  
NIP. 1986 1219 200904 2004

## Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN EDUGAME BERBASIS LOCAL WISDOM

Judul Penelitian : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local wisdom*  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis  
Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri  
101871 Desa Sidodadi

Penyusun : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution

Ahli Bahasa : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Sasaran : Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

#### Petunjuk Pengisian:

Lembar ini digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap instrumen penelitian yang telah disusun. Penilaian diberikan dengan membubuhkan tanda "✓" pada kolom skor yang sesuai.

#### Keterangan:

5 = Sangat Baik/Sangat Valid

4 = Baik/Valid

3 = Cukup Baik

2 = Tidak Baik/Tidak Valid

1 = Sangat Tidak Sesuai/Sangat Tidak Valid

| No. | Aspek                  | Pernyataan                                                                         | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                        |                                                                                    | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Bahasa lisan dan lugas | Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.               | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Penggunaan istilah disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan usia peserta didik. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Gaya bahasa yang digunakan lugas, komunikatif, dan tidak ambigu.                   | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Ketepatan bahasa       | Penggunaan tanda baca dan ejaan sudah sesuai dengan kaidah PUEBI/EYD.              | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Konsistensi penggunaan istilah teknis atau asing dalam media.                      | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Keterbacaan teks (ukuran font, kontras warna) di dalam media sangat jelas.         | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Tidak ditemukan kesalahan tata bahasa (struktur kalimat).                          | ✓         |   |   |   |   |
| 3.  | Ketepatan kalimat      | Kalimat yang digunakan efektif, ringkas, dan tidak bertele-tele.                   | ✓         |   |   |   |   |
|     |                        | Petunjuk dan instruksi di media disampaikan dengan kalimat yang                    | ✓         |   |   |   |   |

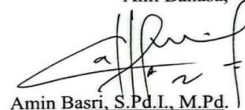
|  |  |                                                                                  |   |  |  |  |  |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|--|
|  |  | jelas.                                                                           |   |  |  |  |  |
|  |  | Bahasa media berhasil memotivasi peserta didik untuk berdiskusi dan berinteraksi | ✓ |  |  |  |  |

#### Komentar dan Saran:

.....  
.....  
.....

Medan, ..... 2026

Ahli Bahasa,



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

NIDN. ....

## Lampiran 5 Validasi Ahli Media

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN EDUGAME BERBASIS LOCAL WISDOM

Judul Penelitian : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local wisdom*  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis  
Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri  
101871 Desa Sidodadi

Penyusun : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution

Ahli Media : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.

Sasaran : Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

#### Petunjuk Pengisian:

Lembar ini digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap instrumen penelitian yang telah disusun. Penilaian diberikan dengan membubuhkan tanda “✓” pada kolom skor yang sesuai.

#### Keterangan Skor:

- 1 = Sangat Tidak Sesuai/Sangat Tidak Valid  
2 = Tidak Baik/Tidak Valid  
3 = Cukup Baik  
4 = Baik/Valid  
5 = Sangat Baik/Sangat Valid

| No. | Aspek             | Pernyataan                                                                                  | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                   |                                                                                             | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Penyajian Media   | Semua fitur interaktif ( <i>edugame</i> , AR, dll.) berfungsi dengan baik dan lancar.       | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Tampilan antar-muka ( <i>interface</i> ) media mudah dioperasikan ( <i>user-friendly</i> ). | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Kecepatan loading dan respon media ( <i>performa</i> ) saat digunakan cukup baik.           | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Kemenarikan media | Desain visual (tata letak, warna, font) media sangat menarik perhatian peserta didik.       | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Penggunaan elemen multimedia (audio, video, gambar) meningkatkan daya tarik media.          | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Ilustrasi, gambar, atau grafis disajikan secara estetik dan proporsional.                   | ✓         |   |   |   |   |
| 3.  | Desain media      | Tata letak elemen desain di layar seimbang dan tidak terlalu padat.                         | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Penggunaan animasi dan efek transisi sesuai dan tidak mengganggu fokus.                     | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini efektif memfasilitasi indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik.          | ✓         |   |   |   |   |

|  |  |                                                                    |   |  |  |  |  |
|--|--|--------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|--|
|  |  | Fitur kuis/latihan sesuai untuk melatih kemampuan berpikir kritis. | ✓ |  |  |  |  |
|--|--|--------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|--|

#### Komentar dan Saran:

.....  
.....  
.....  
.....

#### Kesimpulan:

Media pembelajaran *edugame* ini, dinyatakan:

- ☒ Layak diuji cobakan  
☐ Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran  
☐ Tidak layak diuji cobakan

Medan, ..... 2026  
Ahli Media,

  
 Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.  
 NIDN. ....

## Lampiran 6 Angket Respon Guru

### LEMBAR KEPRAKTISAN ANGKET RESPON GURU

#### Petunjuk Pengisian:

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame* yang dikembangkan. Penilaian diberikan dengan membubuhkan tanda "✓" pada kolom skor yang sesuai.

#### Keterangan Skor:

- 1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Cukup Setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

| No. | Aspek             | Kriteria                                                                                    | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                   |                                                                                             | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Kemenarikan Media | Tampilan media pembelajaran ( <i>edugame</i> LOKA+) sangat menarik dan bikin penasaran.     | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya jadi semangat dan antusias belajar PKn pakai media ini.                                | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Fitur-fitur (seperti AR) di media ini seru dan tidak membosankan                            | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Penggunaan        | Media ini mudah dioperasikan (dijalankan) tanpa perlu banyak bantuan dari guru.             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan tombol navigasi/menu di <i>edugame</i> ini. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media pembelajaran ini sangat membantu saya dalam memahami materi Keberagaman Budaya.       | ✓         |   |   |   |   |
| 3.  | Komunikatif       | Instruksi atau petunjuk permainan/belajar di media ini sangat jelas.                        | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Bahasa yang digunakan dalam <i>edugame</i> mudah saya mengerti.                             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman di kelas.                      | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini membuat saya lebih mudah menganalisis budaya lokal.                               | ✓         |   |   |   |   |

#### Komentar dan Saran:

fasilitas yang disediakan cukup memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran. Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami.

Medan, ..... 2026

Wali Kelas,



Pipirani Siregar, S.Pd. SD  
NIP. 1986 1219 200904 2004

## Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik Nilai Tertinggi

### LEMBAR KEPRAKTIKAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : J A F A

Kelas : V A

**Petunjuk Pengisian:**

Isilah angket dengan memberi tanda “✓” pada jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.

**Keterangan Skor:**

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

| No. | Aspek             | Kriteria                                                                                    | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                   |                                                                                             | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Kemenarikan Media | Tampilan media pembelajaran ( <i>edugame</i> LOKA+) sangat menarik dan bikin penasaran.     | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya jadi semangat dan antusias belajar PKn pakai media ini.                                | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Fitur-fitur (seperti AR) di media ini seru dan tidak membosankan                            | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Penggunaan        | Media ini mudah dioperasikan (dijalankan) tanpa perlu banyak bantuan dari guru.             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan tombol navigasi/menu di <i>edugame</i> ini. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media pembelajaran ini sangat membantu saya dalam memahami materi Keberagaman Budaya.       | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Instruksi atau petunjuk permainan/belajar di media ini sangat jelas.                        | ✓         |   |   |   |   |
| 3.  | Komunikatif       | Bahasa yang digunakan dalam <i>edugame</i> mudah saya mengerti.                             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman di kelas.                      | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini membuat saya lebih mudah menganalisis budaya lokal.                               | ✓         |   |   |   |   |

## Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik Nilai Sedang

### LEMBAR KEPRAKTISAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : cahya NIRMALA Sari

Kelas : VA

**Petunjuk Pengisian:**

Isilah angket dengan memberi tanda “✓” pada jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.

**Keterangan Skor:**

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

| No. | Aspek             | Kriteria                                                                                    | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                   |                                                                                             | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Kemenarikan Media | Tampilan media pembelajaran ( <i>edugame</i> LOKA+) sangat menarik dan bikin penasaran.     |           | ✓ |   |   |   |
|     |                   | Saya jadi semangat dan antusias belajar PKn pakai media ini.                                |           | ✓ |   |   |   |
|     |                   | Fitur-fitur (seperti AR) di media ini seru dan tidak membosankan                            | ✓         |   |   |   |   |
| 2.  | Penggunaan        | Media ini mudah dioperasikan (dijalankan) tanpa perlu banyak bantuan dari guru.             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan tombol navigasi/menu di <i>edugame</i> ini. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media pembelajaran ini sangat membantu saya dalam memahami materi Keberagaman Budaya.       |           | ✓ |   |   |   |
|     |                   | Instruksi atau petunjuk permainan/belajar di media ini sangat jelas.                        | ✓         |   |   |   |   |
| 3.  | Komunikatif       | Bahasa yang digunakan dalam <i>edugame</i> mudah saya mengerti.                             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman di kelas.                      |           | ✓ |   |   |   |
|     |                   | Media ini membuat saya lebih mudah menganalisis budaya lokal.                               | ✓         |   |   |   |   |

## Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik Nilai Terendah

### LEMBAR KEPRAKTIKAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Nata-syah Sasal bia*

Kelas : *VA*

**Petunjuk Pengisian:**

Isilah angket dengan memberi tanda "✓" pada jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.

**Keterangan Skor:**

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

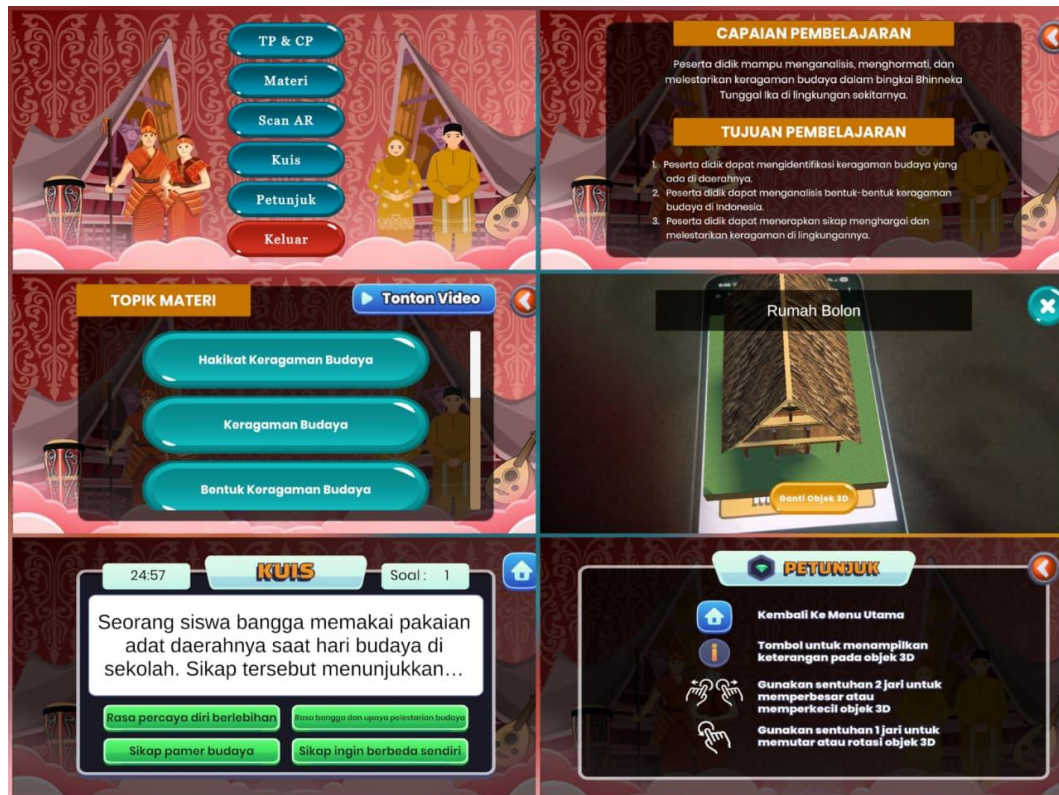
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

| No. | Aspek             | Kriteria                                                                                    | Penilaian |   |   |   |   |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|     |                   |                                                                                             | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Kemenarikan Media | Tampilan media pembelajaran ( <i>edugame</i> LOKA+) sangat menarik dan bikin penasaran.     |           |   | ✓ |   |   |
|     |                   | Saya jadi semangat dan antusias belajar PKn pakai media ini.                                | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Fitur-fitur (seperti AR) di media ini seru dan tidak membosankan                            |           |   |   | ✓ |   |
| 2.  | Penggunaan        | Media ini mudah dioperasikan (dijalankan) tanpa perlu banyak bantuan dari guru.             | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan tombol navigasi/menu di <i>edugame</i> ini. | ✓         |   |   |   |   |
|     |                   | Media pembelajaran ini sangat membantu saya dalam memahami materi Keberagaman Budaya.       |           |   | ✓ |   |   |
|     |                   | Instruksi atau petunjuk permainan/belajar di media ini sangat jelas.                        |           | ✓ |   |   |   |
| 3.  | Komunikatif       | Bahasa yang digunakan dalam <i>edugame</i> mudah saya mengerti.                             |           |   | ✓ |   |   |
|     |                   | Media ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman di kelas.                      |           | ✓ |   |   |   |
|     |                   | Media ini membuat saya lebih mudah menganalisis budaya lokal.                               |           |   |   | ✓ |   |

## Lampiran 10 Desain Media



**Lampiran 11 Wawancara Awal  
dengan Guru Wali Kelas**



**Lampiran 12 Dokumentasi Setelah  
Kegiatan**



**Lampiran 13 Penggunaan Fitur Kuis  
*Edugame***



**Lampiran 14 Penggunaan Fitur AR  
*Edugame***



## Lampiran 15 K-1

FORM K 1



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpenting

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

**Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

NamaMahasiswa : Amirah Fadhil Ramadhani Nasution  
 NPM : 2202090235  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 KreditKumulatif : 120 SKS IPK = 3,90

| Persetujuan<br>Ketua/<br>Sekretaris<br>Prog. Studi                                  | Judul yang diajukan                                                                                                                                                          | Di syahkan<br>Oleh Dekan<br>Fakultas                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Pengembangan Edugame Berbasis <i>Local Wisdom</i> untuk<br>Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada<br>Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa<br>Sidodadi | <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">             6/10/2025<br/>  </div> </div> |
|                                                                                     | Pengembangan Media <i>Board Game</i> IPAS (BOGAPAS)<br>Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada<br>Siswa Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                     | Pengembangan Media Laci Kebudayaan (LAKU) Untuk<br>Melatih Keterampilan Berpikir pada Siswa Kelas V SD<br>Negeri 101871 Desa Sidodadi                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon

  
 Amirah Fadhil Ramadhani Nasution  
 NPM. 2202090235

## Lampiran 16 K-2

FORM K 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
**Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

---

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : 

Dosen Pembimbing : Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025  
Hormat Pemohon,

  
Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM. 2202090235

## Lampiran 17 K-3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2291/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : Amirah Fadhl Ramadhani Nasution  
N P M : 2202090235  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Edugame Berbasis *Local Wisdom* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa berlaku tanggal : 06 Oktober 2026

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H  
06 Oktober 2025 M



Wassalam  
Dekan  
  
Dra. H. Syamsyurnita, M.Pd  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
 NPM : 2202090235  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

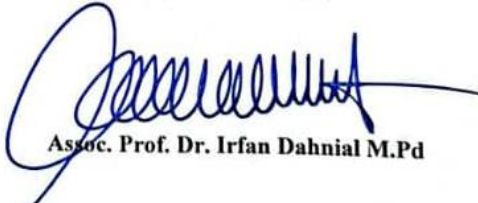
| Tanggal    | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal           | Paraf |
|------------|----------------------------------------------|-------|
| 02/10/2025 | Perbaikan Bab I, menambahkan observasi       |       |
| 06/10/2025 | Memperbaiki rumusan masalah                  |       |
| 13/11/2025 | Membuat spesifikasi produk dan membuat tabel |       |
| 24/11/2025 | Membuat desain hipotesis                     |       |
| 01/12/2025 | Menambahkan teori pembelajaran               |       |
| 05/12/2025 | Membuat desain pengembangan                  |       |
| 18/12/2025 | Acc Proposal                                 |       |
|            |                                              |       |
|            |                                              |       |

Medan, 18 Desember 2025

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnial M.Pd

## Lampiran 19 Surat Keterangan



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
 NPM : 2202090235  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Bulan Januari 2026

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Januari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 20 Surat Permohonan Perubahan Judul



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
 N.P.M : 2202090235  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengembangan Edugame Berbasis *Local Wisdom* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi**

Menjadi:

**Pengembangan Edugame Berbasis *Local Wisdom* pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Januari 2026

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.

Disetujui oleh:

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 21 Surat Permohonan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAA-KHPT/XX/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622450 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://umsu.ac.id)

Nomor : 338/II.3-AU/UMSU-02/F/2026      Medan, 12 Sya'ban 1447 H  
 Lamp : ---      31 Januari 2026 M  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 101871 Desa Sidodadi  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Amirah Fadhil Ramadhani Nasution  
 N P M : 2202090235  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan *Edugame* Berbasis *Lokal Wisdom* Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



  
 Dekan  
 Dra. H. Samsuurnita, M.Pd.  
 NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***






## Lampiran 22 Surat Balasan Izin Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL**  
**SDN NO. 101871 SIDODADI**  
**KECAMATAN BATANG KUIS**  
 Jalan Sei Tuan Pasar V Kode Pos 20372  
 Email: [sd101871\\_sidodadi@yahoo.com](mailto:sd101871_sidodadi@yahoo.com)

---

**SURAT KETERANGAN**

|         |                                                                           |                                             |
|---------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Nomor   | : 421.2/015/BK/2025                                                       |                                             |
| Perihal | : <b><u>Surat Balasan Permohonan</u></b><br><b><u>Izin Penelitian</u></b> | Batang Kuis, 10 Februari 2026               |
|         |                                                                           | Kepada : Yth, Ibu                           |
|         |                                                                           | Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan |
|         |                                                                           | Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara     |
|         |                                                                           | Di                                          |
|         |                                                                           | Tempat                                      |

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat nomor 338/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025 pada tanggal 31 Januari 2026 perihal permohonan izin tempat penelitian/riset dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama AMIRAH FADHIL RAMADHANI NASUTION dengan judul {Pengembangan *Edugame* Berbasis *Lokal Wisdom* Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101871 Desa Sidodadi}.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian kami ucapkan terimakasih.

Batang Kuis, 10 Februari 2026  
 Kepala SD Negeri 101871 Sidodadi



**SODIYAH, S.Pd**  
 NIP. 19791002 201407 2 003

**Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Amirah Fadhil Ramadhaini Nasution  
NPM : 2202090235  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Rampah  
Alamat : Gang Widya Utama, Dusun II Sei Rotan  
No. HP : 085143136409  
Email : [amirahfdhlrmdhn@gmail.com](mailto:amirahfdhlrmdhn@gmail.com)

**Pendidikan Formal**

1. SD Negeri 105288 Sei Rotan
2. MTs Al-Washliyah Tembung
3. SMA Negeri 1 Batang Kuis
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

## Lampiran 24 Hasil Turnitin

1775670585547\_PENGEMBANGAN EDUGAME BERBASIS  
LOCAL WISDOM PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD  
NEGERI 101871 DESA SIDODADI.docx

### ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

### PRIMARY SOURCES

|   |                                                                               |                 |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1 | <a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a><br>Internet | 1348 words — 8% |
| 2 | <a href="https://123dok.com">123dok.com</a><br>Internet                       | 300 words — 2%  |
| 3 | <a href="https://etd.uinsyahada.ac.id">etd.uinsyahada.ac.id</a><br>Internet   | 112 words — 1%  |
| 4 | <a href="https://documents.mx">documents.mx</a><br>Internet                   | 90 words — 1%   |

EXCLUDE QUOTES ON  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF  
EXCLUDE MATCHES OFF