



**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “EDUCAPLAY” BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH
DAN MASYARAKAT**

Hasna Fitra Amalia¹, Rita Istiana², Resyi A. Gani³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan¹²³

e-mail: hasnaamalia78@gmail.com

Diterima: 20/02/2026; Direvisi: 04/02/2026; Diterbitkan: 06/02/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan platform Educaplay pada materi “Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 di kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor dengan jumlah subjek sebanyak 23 peserta didik. Tahap awal penelitian dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran menggunakan observasi. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pengembangan produk *game* edukasi yang disesuaikan dengan aspek tampilan serta isi materi pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukasi yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 96% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap penggunaan *game* edukasi berbasis Educaplay juga menunjukkan hasil positif dengan persentase sebesar 89%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman materi peserta didik.

Kata kunci: *Educaplay, game edukasi, kearifan lokal, research and development*

ABSTRACT

This study aimed to develop a local wisdom-based educational game using the *Educaplay* platform for the topic “My Roles and Responsibilities in the School and Community Environment”. The research employed the *Research and Development* (R&D) approach with the ADDIE development model, which consists of the stages of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The study was conducted in the second semester of the 2024/2025 academic year at SDN Bantarkemang 6 Bogor, involving 23 fourth-grade students as participants. The initial stage involved a needs analysis through classroom observation to identify learning problems and requirements. The next stage included designing and developing the educational game by considering both content and interface aspects. The developed product was then validated by experts before being tested with students. The implementation stage involved applying the educational game in classroom learning activities. The findings indicated that the developed educational game achieved a feasibility score of 96%, which categorized it as highly appropriate for classroom use. In addition, students’ responses to the use of the *Educaplay* educational game were positive, with a response percentage of 89%. These results



indicate that the local wisdom-based *Educaplay* educational game developed in this study is valid and feasible to be used as a learning medium to enhance students' learning motivation and understanding of the subject matter.

Keywords: *Educaplay, educational game, local wisdom, research and development*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pembelajaran yang kurang sesuai dengan minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, perbedaan kemampuan individu, serta kondisi emosional yang kurang stabil selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian peserta didik bahkan mempertanyakan manfaat dari kegiatan belajar yang mereka lakukan. Keadaan ini semakin diperburuk apabila proses pembelajaran berlangsung secara monoton, kurang menarik, dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara optimal.

Media atau alat penunjang pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan berbagai peluang inovasi dalam proses pembelajaran. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Tujuan penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu mereka memahami materi melalui aktivitas permainan yang edukatif. Dengan demikian, peserta didik tetap memperoleh pengetahuan meskipun berada dalam situasi bermain.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa peserta didik sering kali lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan mempelajari materi pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game* memiliki daya tarik yang sangat kuat bagi peserta didik. Situasi ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang dalam dunia pendidikan dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran oleh guru yang masih terbatas serta kurangnya variasi media pembelajaran sering menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Keadaan ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Guru memiliki peluang untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran melalui pendekatan belajar sambil bermain. *Game* dapat digunakan sebagai strategi, metode, maupun media pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan *game* dalam pembelajaran juga dapat mendukung peningkatan pemahaman materi peserta didik, terutama pada pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal.



Pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan nilai budaya di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat yang perlu dipertahankan dan dilestarikan. Perkembangan teknologi digital yang sangat cepat berpotensi menyebabkan nilai-nilai budaya lokal semakin terpinggirkan karena masyarakat cenderung lebih terpapar oleh budaya global. Integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan kesadaran budaya kepada peserta didik sekaligus menjaga keberlanjutan nilai budaya tersebut.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Educaplay. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Fitur visual dan audio yang tersedia dalam Educaplay mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap proses belajar. Dianita et al. (2024) menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis Educaplay dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Prayoga et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media permainan berbasis teknologi Educaplay, khususnya jenis *Froggy Jumps*, dapat mendukung proses pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu *game* edukasi “Educaplay”. Penelitian ini diawali dengan observasi pra-penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan awal dan kebutuhan yang ada di sekolah. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas IV Semester Genap SDN Bantarkemang 6 Bogor yang beralamat di Jl.bantarkemang Rt.02 / 07, Baranangsiang, Kec. Kota Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan Oktober 2024 – Mei 2025.

Tiga teknik digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk penilaian validasi oleh para ahli dan juga untuk mengetahui respon peserta didik dan guru. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti mengenai *Game* edukasi berupa “Educaplay”. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap *Analysis* (Analisis)

Temuan pada tahap analisis menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan peserta didik. Penggunaan

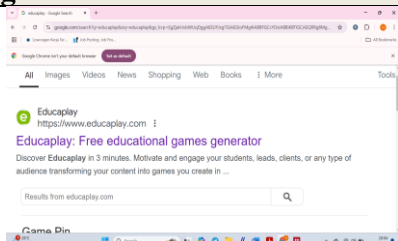
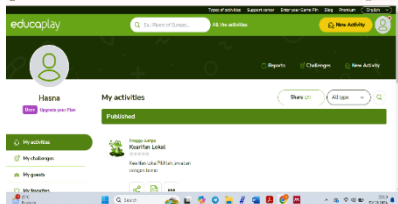
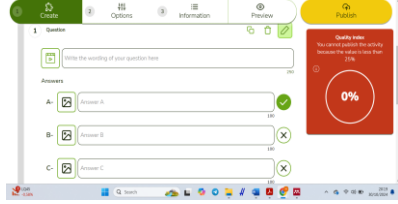
media digital, seperti kuis interaktif, meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Guru mendukung pengembangan inovasi berupa game edukasi karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus efektif dalam membantu pemahaman materi.

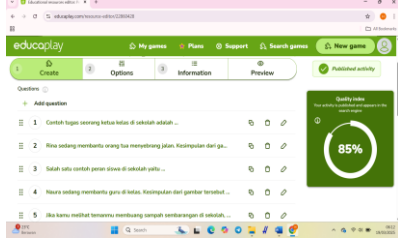
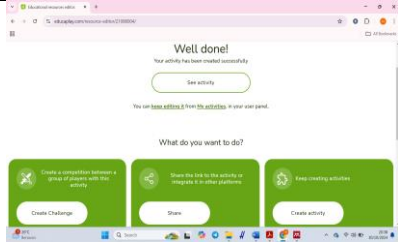
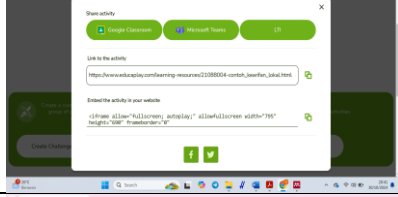
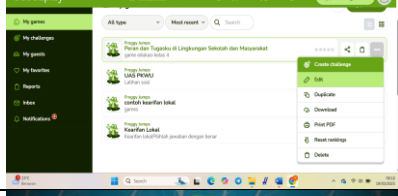
SDN Bantarkemang 6 Bogor telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran berorientasi pada siswa melalui pendekatan berbasis masalah dan proyek untuk mendorong kreativitas serta keaktifan. Meskipun teknologi telah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, implementasinya belum merata akibat keterbatasan sarana dan kompetensi digital sebagian guru.

Hasil pra-penelitian di kelas IV B menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Antusiasme meningkat ketika guru menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Siswa juga menunjukkan respons positif terhadap aktivitas berbentuk permainan edukatif, seperti kuis dan tebak-tebakan, yang mampu meningkatkan keterlibatan serta membantu penguasaan materi melalui tantangan yang bersifat kompetitif dan interaktif.

Tahap Desain (Perancangan)

Tabel 1. Rancangan Pengembangan Game Edukasi “Educaplay”

Rancangan	Keterangan
	Masuk melalui <i>Google Chrome</i> dengan mengklik “Educaplay” atau https://www.”Educaplay”.com/ pada kolom pencarian.
	Kemudian klik <i>login</i> jika sudah memiliki akun atau bisa masuk menggunakan akun <i>google</i> . Kemudian klik “ <i>New Activity</i> ” untuk memulai membuat produk.
	Kemudian pilih <i>template</i> yang akan digunakan. Seperti memilih fitur “ <i>Froggy jumps</i> ” yang telah tersedia.
	Tuliskan pertanyaan pada kolom “ <i>Write the wording of your question here</i> ” dan menuliskan jawaban pada kolom “ <i>Answer A, B, dan C</i> ”. Pada saat membuat pertanyaan bisa

Rancangan	Keterangan
	memasukkan gambar, video, dan voicenote.
	Ini adalah tampilan Ketika sudah memasukkan pertanyaan yang ingin dibuat. Setelah itu klik "Publish". Ketentuan agar bisa di publish yaitu "Quality Index" mencapai lebih dari 50%.
	Setelah di publish akan muncul tampilan seperti ini. Ada pilihan "Create Challenge", "Share", dan "Create Activity"
	Klik "Share" jika ingin membagikan tautan kepada peserta didik.
	Atau bisa klik "Create Challenge" jika ingin bermain bersama-sama secara langsung.
	Tampilan saat akan memulai pembelajaran menggunakan "Educaplay". Klik "Start" yang menandakan produk sudah bisa digunakan oleh peserta didik.
	Tampilan saat peserta didik mulai memainkan "Froggy jumps".

Tabel 1 menunjukkan tahapan sistematis dalam pengembangan game edukasi menggunakan platform "Educaplay". Proses diawali dengan mengakses laman melalui peramban dan melakukan login, kemudian guru memilih menu *New Activity* untuk merancang

aktivitas baru. Selanjutnya, pengembang menentukan template permainan, misalnya fitur *Froggy jumps*, lalu menyusun soal beserta opsi jawaban yang dapat diperkaya dengan gambar, video, maupun rekaman suara. Produk dapat dipublikasikan apabila *Quality Index* telah memenuhi ketentuan minimal, sehingga aktivitas siap dibagikan melalui tautan (*share*) atau dimainkan secara langsung melalui fitur *create challenge*. Tahap akhir menampilkan antarmuka penggunaan oleh peserta didik, dimulai dari tombol *start* hingga proses permainan berlangsung, yang menunjukkan bahwa media telah siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan)

Tabel 2. Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Game Edukasi “Educaplay”

No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Presentase Penilaian	Rata-Rata Presentase
1	Ahli Media	10	50	48	96%	96%
2	Ahli Materi Dosen	10	50	50	100%	
3	Ahli Materi Guru	10	50	46	92%	
4	Ahli Bahasa	10	50	48	96%	

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi setelah revisi menunjukkan bahwa game edukasi berbasis platform “Educaplay” memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dari ahli media mencapai 96%, ahli materi dosen 100%, ahli materi guru 92%, dan ahli bahasa 96%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96%. Capaian ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi aspek teknis, kebahasaan, dan substansi materi secara optimal. Skor yang konsisten berada pada rentang 92%–100% menegaskan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi lanjutan. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa proses perbaikan yang dilakukan sebelumnya berhasil meningkatkan kualitas produk secara komprehensif.

Tabel 3. Penilaian Kedua Game Edukasi “Educaplay” Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil penilaian kedua menunjukkan bahwa game edukasi berbasis platform “Educaplay” memperoleh kategori “Sangat Layak” dari seluruh validator. Ahli media memberikan penilaian sebesar 96%, ahli materi dosen 100%, ahli materi guru 92%, dan ahli bahasa 96%. Konsistensi nilai pada rentang 92%–100% mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dari aspek teknis, substansi materi, serta kebahasaan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan siap diimplementasikan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi lanjutan dan layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di kelas.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi diawali dengan kegiatan literasi melalui pembacaan teks singkat yang relevan dengan materi peran dan tugas di lingkungan sekolah serta masyarakat, dilanjutkan dengan penjelasan materi secara lebih mendalam oleh peneliti. Setelah itu, peserta didik diperkenalkan pada mekanisme penggunaan game edukasi berbasis platform “Educaplay” dan diberikan arahan teknis sebelum kegiatan dimulai. Selanjutnya, peserta didik secara berkelompok mengerjakan sepuluh butir soal yang telah dikembangkan dalam game sebagai bentuk penguatan konsep sekaligus peningkatan motivasi belajar. Pada akhir kegiatan, peserta didik mengerjakan evaluasi dan mengisi angket respons terhadap media yang digunakan. Uji coba melibatkan 23 peserta didik, terdiri atas 13 laki-laki dan 10 perempuan, guna memperoleh data mengenai tingkat ketertarikan dan penerimaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Keterangan	Nilai
Jumlah Responden	23
Skor Maksimal per Responden	50
Persentase Tertinggi	100%
Persentase Terendah	44%
Rata-rata Persentase	89,48% ($\approx$ 89%)
Kategori Respon	Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian tabel 4 di atas yang dilakukan 23 peserta didik, *game* edukasi “Educaplay” memperoleh hasil sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya skor yaitu 89% yang berada dalam kriteria 80% - 100% yang dinyatakan “Sangat Menarik”. Berikut tabel data rekapitulasi respon guru setelah *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Guru

No	Pernyataan	Nilai	Persentase
1	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” yang dikembangkan sesuai dengan materi kearifan lokal	5	100%
2	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” memungkinkan interaksi yang aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.	5	
3	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” dapat membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik.	5	
4	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	
5	Tampilan <i>game</i> edukasi “Educaplay” menarik.	5	
6	Bahasa yang digunakan pada <i>game</i> edukasi “Educaplay” jelas dan mudah dipahami.	5	
7	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok.	5	
8	<i>Game</i> edukasi “Educaplay” menyajikan soal dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	

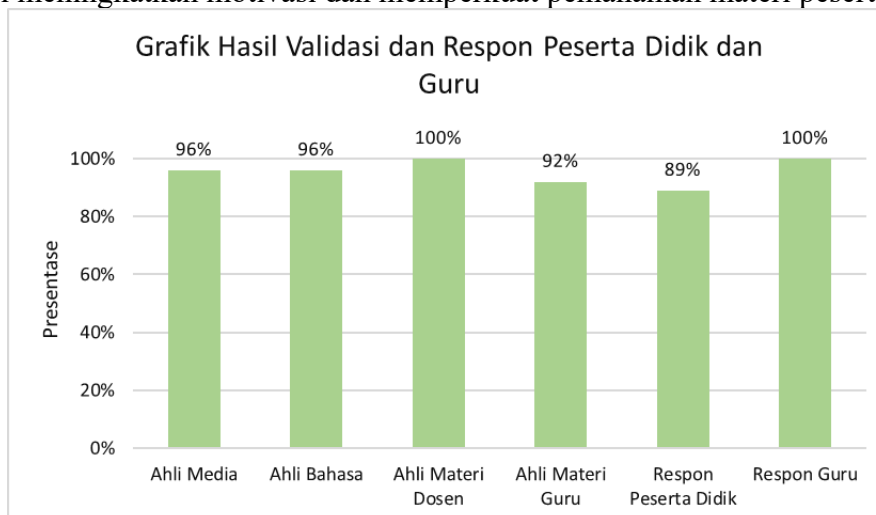
No	Pernyataan	Nilai	Presentase
9	Game edukasi “Educaplay” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas.	5	
10	Game edukasi “Educaplay” mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan baik dalam pembelajaran.	5	
Total Penilaian		50	
Skor Maksimal		50	
Presentase		100%	

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

Berdasarkan Tabel 5, hasil respons guru terhadap penggunaan game edukasi berbasis platform “Educaplay” menunjukkan penilaian maksimal dengan persentase 100%. Seluruh aspek memperoleh skor penuh, meliputi kesesuaian materi dengan kearifan lokal, kemampuan media dalam mendorong interaksi aktif, peningkatan pemahaman dan motivasi belajar, daya tarik tampilan, kejelasan bahasa, serta kemudahan penggunaan baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, guru menilai bahwa media ini relevan dengan karakteristik peserta didik dan efektif mendukung proses pembelajaran di kelas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat penerimaan yang sangat tinggi dari praktisi pembelajaran dan layak diimplementasikan secara luas.

Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil angket pada Gambar 1 yang menunjukkan bahwa *game* edukasi “Educaplay” berada dikategori sangat menarik. Selama kegiatan pembelajaran terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan adanya *game* edukasi “Educaplay” ini karena sifatnya yang menyenangkan dan mudah dalam penggunaannya. Selain itu *game* edukasi “Educaplay” ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan memperkuat pemahaman materi peserta didik.



Gambar 1. Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik dan Guru

Pembahasan

Pengembangan game edukasi berbasis platform **Educaplay** pada materi *peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat* menunjukkan bahwa inovasi digital yang dirancang secara sistematis dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga kuat secara pedagogis dan kontekstual. Capaian validasi ahli sebesar



96% mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dari sisi desain, isi materi, serta kebahasaan. Sementara itu, respons peserta didik sebesar 89% dalam kategori “Sangat Menarik” memperlihatkan adanya penerimaan yang tinggi terhadap media. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi memiliki daya tarik lebih besar dibandingkan metode konvensional, terutama pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan stimulus visual-interaktif.

Secara teoritis, penggunaan game edukasi sejalan dengan paradigma pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Mulyani (2020) menegaskan bahwa game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, di mana siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi konsep. Lebih lanjut, Najuah et al. (2022) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis game relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 karena melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Hal ini diperkuat oleh kajian sistematis Istiq'faroh et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa educational games di sekolah dasar secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen tantangan, skor, dan umpan balik instan. Dengan demikian, capaian motivasional dalam penelitian ini bukan sekadar efek sesaat, tetapi bagian dari mekanisme pedagogis yang terstruktur.

Dari sisi hasil belajar dan keterlibatan siswa, temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya. Arifah et al. (2019) menunjukkan bahwa game edukasi matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD melalui penyajian materi yang kontekstual dan interaktif. Elisa dan Yuliana (2021) juga menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis permainan efektif dalam membantu pemahaman konsep pecahan. Penelitian Gontah et al. (2021) pada game berbasis mobile semakin menegaskan bahwa fleksibilitas akses dan unsur kompetitif dalam permainan berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, respons positif sebesar 89% dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari integrasi antara aspek visual, tantangan kognitif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Efektivitas platform Educaplay sendiri telah teruji dalam berbagai konteks pembelajaran. Páez-Quinde et al. (2022) melaporkan bahwa gamifikasi menggunakan Educaplay selama pembelajaran daring mampu meningkatkan performa akademik mahasiswa. Vargas-Saritama dan Espinoza Celi (2024) juga membuktikan bahwa fitur interaktif Educaplay efektif dalam meningkatkan retensi kosakata bahasa Inggris. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap aturan sosial. Nurita et al. (2024) bahkan menemukan peningkatan motivasi belajar yang signifikan melalui penggunaan platform ini. Penelitian Dianita et al. (2024) yang secara spesifik mengembangkan game Educaplay pada mata pelajaran PKn turut memperlihatkan tingkat kelayakan tinggi. Konsistensi temuan tersebut memperkuat bahwa hasil penelitian ini bukan fenomena yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari tren positif penggunaan gamifikasi dalam pendidikan.

Proses validasi oleh empat ahli menjadi fondasi penting dalam menjamin kualitas produk. Dutra et al. (2021) menekankan bahwa validasi multidisipliner diperlukan untuk memastikan bahwa game edukasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara konten dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dalam penelitian ini, keterlibatan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memungkinkan terjadinya perbaikan komprehensif sebelum implementasi. Tingginya skor validasi menunjukkan bahwa proses revisi berjalan efektif dan mampu menyempurnakan produk secara sistematis. Dengan



demikian, kelayakan 96% mencerminkan kualitas desain yang matang, bukan sekadar penilaian subjektif.

Keunggulan lain yang menjadi karakteristik utama produk ini adalah integrasi nilai kearifan lokal. Ade dan Affandi (2019) menyatakan bahwa internalisasi nilai lokal dalam pembelajaran berperan penting dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan dan kesadaran sosial peserta didik. Raharja et al. (2022) menambahkan bahwa revitalisasi kearifan lokal dalam pendidikan merupakan strategi untuk menjaga identitas budaya di tengah arus globalisasi. Satino et al. (2024) bahkan memandang pelestarian nilai lokal sebagai bagian dari upaya bela negara melalui jalur pendidikan. Dengan memasukkan konteks lingkungan sekolah dan masyarakat berbasis nilai lokal, game ini tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan karakter dan tanggung jawab sosial.

Temuan ini juga sejalan dengan berbagai penelitian pengembangan media berbasis kearifan lokal. Meilana dan Aslam (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis lokal meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa. Arianty et al. (2021) serta Apriyulianti et al. (2023) membuktikan bahwa integrasi budaya lokal dalam LKPD dan media scrapbook memperkuat pemahaman konseptual siswa. Aufa et al. (2023) juga menemukan bahwa bahan ajar berbasis adat lokal mampu meningkatkan keterhubungan emosional siswa terhadap materi. Bahkan dalam bentuk game, Khasanah et al. (2023) dan Burhan et al. (2024) membuktikan bahwa penggabungan unsur permainan dan nilai lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar serta motivasi belajar. Konteks budaya seperti rumah adat Kajang Lako (Wijaya et al., 2021) menunjukkan bahwa nilai lokal dapat dikemas secara kreatif tanpa kehilangan substansi akademiknya.

Dari sisi implementasi di kelas, antusiasme siswa selama uji coba memperlihatkan bahwa game ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hikmah et al. (2023) pada pengembangan monopoli pintar serta Dhea Aztika dan Fauziah (2023) pada media animasi menegaskan bahwa unsur visual-interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap perhatian siswa. Istiadi et al. (2020) juga menjelaskan bahwa game edukasi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman tanpa harus diawali penjelasan panjang, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pengamatan pada penelitian ini, di mana peserta didik mampu memahami materi melalui eksplorasi permainan.

Secara komprehensif, keberhasilan pengembangan media ini dipengaruhi oleh sinergi antara desain interaktif, validasi sistematis, dan integrasi nilai lokal. Ketiga aspek tersebut membentuk media yang tidak hanya “Sangat Layak” secara teknis, tetapi juga efektif secara pedagogis dan bermakna secara kultural. Dengan demikian, game edukasi berbasis Educaplay ini dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan dasar masa kini, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter serta kompetensi abad ke-21.

KESIMPULAN

Proses pengembangan *game* edukasi “Educaplay” dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di DN Bantarkemang 6 Bogor untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama proses pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Pada tahap kedua, dibuat desain produk *game* edukasi “Educaplay” yang mencakup tampilan, isi materi, pertanyaan, dan gambar. Selanjutnya pada tahap ketiga, pengembangan desain oleh peneliti yang telah dibuat sebelumnya yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi dengan template dan gambar menarik. Ketika produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli



bahasa, dan ahli materi untuk menghasilkan produk yang siap digunakan di kelas. Tahap keempat yaitu implementasi, produk di uji coba kepada 23 peserta didik kelas IV-B SDN Bantarkemang 6 Bogor untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, peneliti mendapatkan respon dari peserta didik dan guru melalui angket respon yang diberikan setelah menggunakan *game* edukasi “Educaplay”.

Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan presentase kelayakan sebesar 96%, sama halnya dengan ahli bahasa yang memberikan presentase kelayakan sebesar 96%. Sementara itu, validasi ahli materi baik dosen maupun guru menunjukkan hasil presentase kelayakan yang positif. Sementara rata-rata presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 90%. Selain itu tanggapan dari 23 peserta didik kelas IV-B sangat positif dengan presentase respon sebesar 89%. Guru pun sama memberikan respon sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa produk *game* edukasi “Educaplay” berbasis kearifan lokal pada materi peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, V., & Affandi, I. (2019). Implementasi nilai-nilai kearifan lokal dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (Studi deskriptif analitik pada masyarakat Talang Mamak Kec. Rakit Kulim, Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 77. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3671>
- Apriyulianti, S., Istiningsih, S., Rahmatih, A. N., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1148-1155. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1394>
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlishina, I. (2021). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal Kecamatan Lawang-Malang pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i1.1053>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan game edukasi Bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan media game interaktif elektronik berbasis Quizwhizzer pada subtema usaha pelestarian lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>
- Aufa, Z., Asrial, A., & Alirmansyah, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bantai Adat di SDN 203/Vi Rantau Panjang XII. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 6620–6628. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4313>
- Burhan, B., Nurwidyayanti, N., Asdar, A., Swandi, A. ., & Rahim, A. . (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pengembangan Game Edukasi Dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglombo. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian*



- Masyarakat*, 5(5), 9001–9007. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.35016>
- Dhea Aztika, A., & Fauziah, N. (2023). Pengembangan media berbasis video animasi stop motion pada materi sistem pencernaan manusia. *Bersatu: Jurnal Pendidikan*, 1(6), 111–125. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.446>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275-282. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i7.2094>
- Dutra, B. D., Do Nascimento, K. C., Echevarría-Guanilo, M. E., Sparapani, V. de C., & Lanzoni, G. M. de M. (2021). Validation of an educational game about first aid for schoolchildren. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 74(6), 1–8. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-1107>
- Elisa, A., & Yuliana, K. (2021). Pengembangan game edukasi Math Maze berbasis multimedia interaktif konversi pecahan desimal kelas IV. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiadi, Y., Istiana, R., & Hatasura, I. N. (2020). Educational board game development to increase the knowledge of local wisdom. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 438, 88–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.020>
- Istiq'faroh, N., Kiettikunwong, N., Setiawan, R., & Muhimmah, H. A. (2024). Educational Games as Learning Media in the 21st Century for Elementary School Students: A Systematic Literature Review. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 12(1), 1-30. <https://doi.org/10.21043/elementary.v12i1.22636>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Mulyani, S. (2020). Implementasi game edukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(75). <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24148>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). “Educaplay”: A gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam



- pendidikan yang relevan dalam mengatasi permasalahan global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85–89. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.215>
- Satino, Manihuruk, H., Setiawati, M. E., & Surahmad. (2024). Melestarikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai wujud bela negara. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 248–266. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3512>
- Gontah, R. A., Sumual, H., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 39-52. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i1.997>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan aplikasi “Educaplay” pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Vargas-Saritama, A., & Espinoza Celi, V. S. (2024). “Educaplay” as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- W, S. S., Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su’ad, S. (2024). Pendampingan program belajar bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful “Educaplay” platform berbasis lesson study di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441–449. <https://doi.org/10.59837/7yn48p28>
- Wijaya, A. A., Syarifuddin, S., & Dhita, A. N. (2021). Nilai-nilai kearifan lokal rumah adat Kajang Lako di Jambi. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 60–69. <https://doi.org/10.36706/jc.v10i1.11488>