

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PELANA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KERAGAMAN BUDAYA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMPN 39 SURABAYA**

Dyah Nafiahtin¹, Durrotun Nafisah², Hendri Prastiyono³, Silvi Nur Afifah⁴

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

Email: dyah.22065@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) yang interaktif pada materi keragaman budaya, khususnya sub materi lagu daerah, untuk siswa kelas VII, serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan desain penelitian one group pretest posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di SMPN 39 Surabaya dengan melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, serta tes objektif berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi PELANA memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94,7 persen dan validasi ahli media sebesar 89,3 persen, keduanya dalam kategori sangat baik. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons siswa sebesar 86,3 persen dan respons guru sebesar 92 persen, keduanya dalam kategori sangat baik. Keefektifan media terlihat dari peningkatan pemahaman siswa sebesar 87,5 persen dengan nilai N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi PELANA layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya sub materi lagu daerah untuk siswa kelas VII.

Kata Kunci: Game Edukasi, Keragaman Budaya, Research and Development

Abstract

This study aimed to develop an interactive educational game-based learning media, Petualangan Lagu Nusantara (PELANA), for teaching cultural diversity, particularly the topic of regional songs, to seventh-grade students, and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' understanding. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. A one-group pretest-posttest design

was adopted to measure the improvement in students' learning outcomes after using the developed learning media. The study was conducted at SMPN 39 Surabaya and involved a media expert, a subject matter expert, a Social Studies teacher, and seventh-grade students as the research participants. Data were collected through interviews, questionnaires, and objective tests consisting of a pretest and a posttest. The collected data were analyzed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the learning media. The findings revealed that the PELANA educational game-based learning media met the criteria of being valid, practical, and effective. The material expert validation yielded a score of 94.7%, while the media expert validation reached 89.3%, both of which were categorized as excellent. The practicality of the media was demonstrated by students' responses of 86.3% and the teacher's response of 92%, both classified as excellent. The effectiveness of the media was indicated by an 87.5% level of students achieving learning mastery and an N-Gain score of 0.63, which falls within the moderate category. Therefore, it can be concluded that the PELANA educational game-based learning media is valid, practical, and effective for teaching cultural diversity, particularly the topic of regional songs, to seventh-grade students.

Keywords: Educational Game, Cultural Diversity, Research and Development (R&D)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang diprioritaskan oleh suatu negara karena berpengaruh signifikan terhadap masa depan bangsa, meskipun kompleksitasnya di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai aspek yang saling berkaitan (Setyawan, 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sistem pendidikan yang konsisten secara hukum guna menjamin efektivitas penyelenggaraannya (Hermanto, 2020). Hal ini disebabkan pendidikan menjadi prasyarat utama dalam menghasilkan generasi yang cerdas dan bermoral. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diselenggarakan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang mengembangkan potensi peserta didik (Bastomi, 2017). Namun demikian, kondisi geografis Indonesia yang beragam turut menyebabkan ketidakmerataan akses pendidikan dan kesenjangan pemahaman masyarakat terhadap berbagai fenomena sosial (Anwar, 2022).

Integrasi budaya lokal ke dalam sistem pendidikan menjadi langkah strategis untuk melestarikan nilai-nilai luhur masyarakat sekaligus menjadikannya landasan kontekstual dalam proses pembelajaran (Margaretha Lidya Sumarni a, 2023). Budaya berperan sebagai fondasi fundamental bagi perkembangan diri siswa, di mana pembentukan karakter idealnya dimulai dari pengenalan budaya terdekat sebelum meluas pada pemahaman budaya nasional (Siti Mahrani, 2025). Tanpa penanaman nilai tersebut, siswa berisiko kehilangan akar budayanya dan menjadi rentan terhadap arus globalisasi tanpa filter yang memadai. Keberagaman budaya

Indonesia sendiri lahir dari kondisi geografis kepulauan dan keragaman bahasa antarkelompok masyarakat, sehingga menghadirkan tantangan tersendiri dalam pelestarian dan pewarisannya kepada generasi mendatang (Peter & Simatupang, 2022). Di era globalisasi, budaya asing yang dianggap lebih modern dan praktis kian mendominasi, sehingga generasi muda cenderung mengabaikan budaya lokal dan berpotensi mengancam identitas nasional (Guntoro et al., 2023). Pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya tradisional ke dalam kurikulum menjadi salah satu cara efektif untuk mengatasi persoalan tersebut (Handayani et al., 2024)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran dalam pendidikan formal merupakan disiplin ilmu yang memusatkan perhatian pada fenomena dan permasalahan sosial melalui pendekatan interdisipliner (Aniyati & Umah, 2024). Kondisi ini bertujuan membentuk kepekaan siswa terhadap isu sosial, budaya, dan kebangsaan. Salah satu materi IPS kelas VII adalah keragaman budaya, termasuk di dalamnya kekayaan lagu daerah yang lahir dari perbedaan bahasa dan tradisi antardaerah. Sayangnya, dominasi budaya populer, termasuk lagu-lagu Barat, membuat lagu daerah semakin kurang dikenal generasi muda, sehingga peran pendidik menjadi krusial dalam memperkenalkan dan melestarikannya melalui pembelajaran. Pembelajaran IPS idealnya bergeser dari sekadar hafalan menuju pengembangan kompetensi sosial yang aplikatif dan kontekstual dengan kehidupan nyata siswa (Andy Dharmalau, Lela Nurlaela, 2021).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMPN 39 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran materi keragaman budaya kelas VII masih didominasi kegiatan membaca, belajar mandiri, dan latihan soal, tanpa didukung media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, mengingat media pembelajaran berperan penting dalam membantu pendidik menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif sekaligus menstimulasi aspek intelektual, afektif, dan keterampilan siswa (Jauza & Albina, 2025). Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah game edukasi, yang telah terbukti layak dan efektif diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas (Susanti et al., 2024). Penelitian terdahulu turut mendukung potensi ini, di antaranya penelitian Bartolomius Harpd & Salmon (2019) yang mengembangkan game “Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur” berbasis algoritma pengacakan soal untuk meningkatkan pengenalan budaya lokal, serta game edukasi budaya Nusantara berbasis metode Forward Chaining dan

Linear Congruent Method yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap warisan budaya oleh Pratama et al (2025).

Meskipun demikian, belum ditemukan media pembelajaran berbasis game edukasi yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan berbasis cerita (*story-driven*) dengan konten lagu daerah untuk mendukung materi keragaman budaya dalam kurikulum IPS, sekaligus dirancang dan diujikan sesuai kebutuhan spesifik sekolah sasaran seperti SMPN 39 Surabaya. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya dikembangkan media pembelajaran yang komprehensif secara materi, kontekstual terhadap kebutuhan kurikulum, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif bagi siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) pada materi keragaman budaya sub materi lagu daerah untuk siswa kelas VII, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 39 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan perancangan media dan instrumen penelitian pada tahap *Design*, pengembangan serta validasi produk oleh ahli materi dan ahli media pada tahap *Development*, uji coba media kepada peserta didik pada tahap *Implementation*, dan evaluasi hasil pengembangan pada tahap *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 39 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi sebanyak 286 siswa kelas VII. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kelas VII G. Penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi PELANA (Wahyudin et al., 2022).

Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan pada tahap validasi ahli serta pengukuran respons guru dan peserta didik terhadap media. Tes berupa pretest dan posttest sebanyak 20 soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik. Sebelum

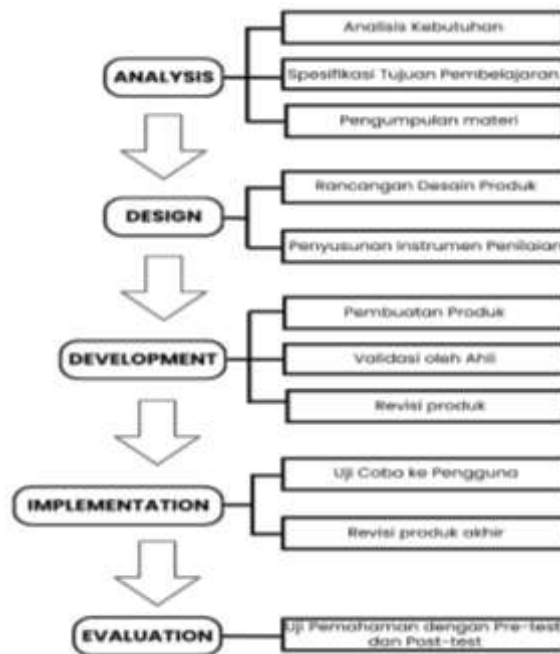
digunakan, instrumen tes diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan kelayakan dan kepraktisan media dihitung menggunakan persentase berdasarkan skala Likert, sedangkan keefektifan dianalisis melalui persentase hasil ketuntasan klasikal dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS kelas VII pada materi keragaman budaya, khususnya submateri lagu daerah. Media dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada smartphone sehingga dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di luar jam pelajaran. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pengembangan media PELANA didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS SMPN 39 Surabaya. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih terbatas. Pada materi keragaman budaya, pembelajaran lebih difokuskan pada proyek analisis budaya sehingga pembahasan setiap unsur budaya, terutama lagu daerah, belum dapat disampaikan secara mendalam karena keterbatasan waktu pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu mendukung pembelajaran secara mandiri sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 39 Surabaya dengan subjek uji coba siswa kelas VII-G. Pengembangan media PELANA menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1. 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap analisis diawali dengan wawancara terhadap guru IPS untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran pada materi keragaman budaya, khususnya submateri lagu daerah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan belum didukung media pembelajaran yang interaktif, sehingga dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media PELANA.
2. Tahap desain meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, struktur materi, serta fitur-fitur permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa soal pretest–posttest, angket validasi, dan angket respons pengguna. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa 15 dari 20 butir soal dinyatakan valid dengan reliabilitas sebesar 0,739 sehingga layak digunakan dalam penelitian.
3. Tahap selanjutnya adalah *development*/pengembangan yang mana pengembangan media ini menggunakan Canva dan Smart Apps Creator dalam bentuk aplikasi berbasis Android (APK). Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan masukan validator yang mencakup aspek tampilan, navigasi, penyajian materi, dan umpan balik pada permainan sehingga diperoleh produk yang siap diimplementasikan.

4. Tahap *implementation*/penerapan produk yang telah direvisi diimplementasikan kepada siswa kelas VII-G SMPN 39 Surabaya melalui pembelajaran menggunakan media PELANA. Pada tahap ini peserta didik mengerjakan pretest, menggunakan media pembelajaran, mengisi angket respons, dan menyelesaikan posttest.
5. Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi melalui analisis hasil validasi, respons pengguna, serta hasil pretest–posttest untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

A. Kelayakan Media Pembelajaran Game Edukasi PELANA

Tingkat kelayakan media pembelajaran game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) ditentukan melalui proses validasi yang melibatkan dua ahli media dan tiga ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media sekaligus memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Ahli media terdiri atas dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, sedangkan ahli materi terdiri atas dua dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Surabaya dan seorang guru mata pelajaran IPS SMPN 39 Surabaya.

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Data Validasi Ahli

Validator	Persentase	Interpretasi
Ahli media	89,3 %	Sangat Baik
Ahli materi	94,7 %	Sangat Baik
Rata-rata	92,7 %	Sangat Valid

Validasi ahli media mencakup aspek sistematika penulisan, format, tampilan, dan aksesibilitas, dengan validator kedua memberikan skor sempurna 100% pada seluruh aspek, sementara validator pertama menyoroti aspek tampilan (60%) sebagai bagian yang perlu diperbaiki. Validasi ahli materi menunjukkan skor tertinggi pada aspek manfaat (95,5%) dan terendah pada aspek relevansi dalam pembelajaran (93,3%), meski keduanya tetap berkategori sangat baik. Ahli media dan ahli materi turut memberikan masukan konstruktif, di antaranya penyesuaian latar belakang dengan ciri khas daerah, perbaikan ukuran tombol navigasi, serta penguatan pemaknaan lagu dalam konteks kehidupan sehari-hari, yang seluruhnya telah ditindaklanjuti melalui revisi produk.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi PELANA memenuhi kriteria sangat valid dari sisi tampilan maupun konten materi. Temuan ini sejalan dengan Afifah et al (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak digunakan apabila hasil validasi ahli mencapai kategori sangat baik. Kevalidan materi yang tinggi juga sejalan dengan pandangan Zahwa & Syafi'i (2022) bahwa media pembelajaran yang baik harus menyajikan materi secara akurat, relevan, dan sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa. Media yang telah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi menjadi prasyarat sebelum diujicobakan kepada pengguna untuk mengukur kepraktisan dan keefektifannya (Ramadhan et al., 2020).

Perolehan skor validasi yang tinggi pada kedua aspek tersebut mengindikasikan bahwa media PELANA telah dirancang dengan memperhatikan kaidah pengembangan media pembelajaran yang baik, baik dari sisi kebahasaan, kesesuaian ilustrasi, maupun keterpaduan antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Aspek tampilan yang mendapatkan catatan dari salah satu validator ahli media menunjukkan bahwa proses validasi tidak sekadar memberikan penilaian akhir, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme kontrol kualitas yang memungkinkan pengembang mengidentifikasi kekurangan produk secara lebih spesifik sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Demikian pula pada aspek materi, meskipun terdapat variasi skor antarindikator, seluruh indikator tetap berada pada rentang kategori sangat baik, sehingga menunjukkan konsistensi kualitas konten yang disajikan dalam media PELANA, baik dari segi keakuratan informasi mengenai lagu daerah maupun kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya.

Selain ditinjau dari perolehan skor, kelayakan media PELANA juga dapat dilihat dari proses tindak lanjut terhadap masukan yang diberikan oleh validator. Setiap catatan perbaikan, baik yang bersifat teknis seperti ukuran tombol navigasi maupun yang bersifat substantif seperti penguatan pemaknaan lagu daerah, ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum media diujicobakan kepada siswa dan guru. Proses revisi berdasarkan masukan ahli ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa media yang digunakan dalam penelitian benar-benar telah melalui tahap penyempurnaan, sehingga potensi kesalahan konsep maupun kendala teknis dapat diminimalkan sejak awal. Dengan demikian, tingginya nilai validasi yang diperoleh bukan hanya mencerminkan kualitas produk pada tahap awal pengembangan, melainkan juga hasil dari proses evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan, sehingga media PELANA dapat

dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya submateri lagu daerah.

B. Kepraktisan Media Pembelajaran Game Edukasi PELANA

Media pembelajaran game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan pada pembelajaran IPS di kelas VII-G SMPN 39 Surabaya dengan melibatkan 32 peserta didik. Implementasi dilaksanakan selama dua pertemuan pada tanggal 5–6 Mei 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pengantar mengenai penggunaan media, kemudian peserta didik belajar secara berkelompok menggunakan media PELANA dengan pendampingan guru dan peneliti.

Selama proses pembelajaran, peserta didik mengeksplorasi materi dan menyelesaikan aktivitas yang tersedia dalam media untuk membangun pemahaman terhadap materi keragaman budaya, khususnya submateri lagu daerah. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik dan guru diarahkan untuk mengisi angket respons sebagai dasar untuk menilai tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Hasil disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. 2 Hasil Angket Respon

Hasil Respon Peserta Didik	Hasil Respon Guru
86,3%	92%
Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PELANA mudah digunakan secara mandiri, mampu meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dari sisi guru, media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan dan dapat diintegrasikan langsung ke dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus. Secara keseluruhan, rata-rata respons siswa sebesar 86,3% dan respons guru sebesar 92% menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi PELANA memenuhi kriteria sangat praktis dalam mendukung pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas VII di SMPN 39 Surabaya.

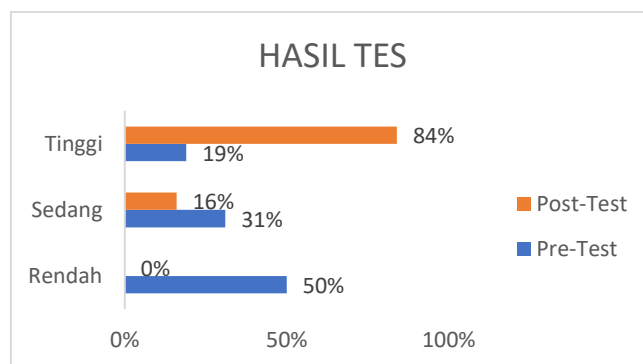
Kepraktisan media PELANA tersebut dapat ditinjau dari beberapa aspek yang menjadi indikator penilaian dalam angket respons, di antaranya kemudahan pengoperasian, kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian tampilan visual, serta daya tarik unsur permainan yang disajikan. Peserta didik menyatakan bahwa navigasi dalam media PELANA mudah dipahami

sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi tanpa mengalami kesulitan yang berarti, meskipun media ini baru pertama kali digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, guru menilai bahwa media PELANA praktis untuk diterapkan karena tidak memerlukan perangkat tambahan yang rumit maupun waktu persiapan yang lama, sehingga dapat langsung dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudahan penggunaan dari sisi peserta didik maupun guru inilah yang menjadi dasar utama penilaian bahwa media PELANA memenuhi aspek kepraktisan sebagai media pembelajaran.

Tingginya persentase respons positif dari peserta didik dan guru juga mengindikasikan bahwa media PELANA berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan kontekstual, khususnya pada materi keragaman budaya yang cenderung bersifat hafalan apabila disampaikan secara konvensional. Unsur permainan yang dipadukan dengan audio lagu daerah dan kuis interaktif dinilai mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses belajar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode ceramah maupun media cetak. Kepraktisan yang tinggi ini juga mengindikasikan bahwa media PELANA berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPS di sekolah, baik sebagai media pendamping guru di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik di luar jam pelajaran.

C. Keefektifan Media Pembelajaran Game Edukasi PELANA

Keefektifan media pembelajaran game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh siswa kelas VIII-G SMP Negeri 39 Surabaya, dengan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sebelum penerapan media pembelajaran, sebanyak 50% siswa masih berada pada kategori rendah dalam memahami keragaman budaya, khususnya pada materi lagu daerah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pengetahuan awal siswa terhadap materi keragaman budaya masih terbatas dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih interaktif. Setelah penerapan media PELANA, tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori rendah, sementara sebanyak 84,4% siswa berhasil mencapai kategori tinggi. Perubahan distribusi kemampuan pemahaman yang signifikan ini menjadi indikasi awal bahwa media pembelajaran game edukasi PELANA memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman keragaman budaya siswa. Hasil dari tes yang terlampir pada diagram dibawah ini :



Gambar 1. 2 Diagram Hasil Pretest-Posttest

Peningkatan pemahaman siswa juga tampak secara konsisten pada seluruh indikator yang diukur. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PELANA tidak hanya berperan dalam membantu siswa mengingat informasi faktual mengenai lagu daerah, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan analisis budaya, menumbuhkan sikap apresiatif terhadap warisan budaya, serta mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Keefektifan media dikonfirmasi lebih lanjut melalui ketuntasan klasikal. Berdasarkan KKM sekolah sebesar 75, persentase ketuntasan klasikal setelah penggunaan PELANA mencapai 87,5% (28 dari 32 siswa tuntas), melampaui batas minimal 85% yang ditetapkan sebagai standar keefektifan dalam penelitian ini. Dengan demikian, media PELANA terbukti mampu membawa sebagian besar siswa mencapai standar kompetensi pada materi keragaman budaya.

Tabel 1. 3 Hasil Analisis Ketuntasan Klasikal

Jumlah Siswa	Nilai Maks	Nilai Min	Hasil Belajar			
			Tidak Tuntas	%	Tuntas	%
32	100	60	4	12,5%	28	87,5%

Keefektifan media diperkuat oleh hasil uji N-Gain sebesar 0,63 (kategori sedang), menunjukkan berkurangnya kesenjangan antara kemampuan awal dan maksimal siswa. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, membuktikan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara hasil pre-test dan post-test, sehingga peningkatan pemahaman siswa merupakan dampak nyata penggunaan media, bukan faktor kebetulan. Peningkatan pemahaman siswa tersebut dapat dijelaskan melalui rancangan media PELANA yang

memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio lagu daerah, serta kuis interaktif, yang secara bersama-sama mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran (Suhaemi et al., 2020). Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam proses penggunaan media PELANA, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam mengeksplorasi materi, mendengarkan lagu daerah, memaknai isi lagu, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang disediakan dalam permainan. Aktivitas tersebut mendorong terjadinya proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan, sehingga pemahaman siswa dapat berkembang secara lebih mendalam (Suparlan, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fitri & Suprayitno (2025) yang mengemukakan bahwa media Game Board Lesson (GABOLE) efektif dalam meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya, dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,71. Kesamaan hasil tersebut memperkuat asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa secara keseluruhan. Keefektifan media PELANA turut didukung oleh respons positif dari pengguna, yaitu sebesar 86,3% dari siswa dan 92% dari guru, yang keduanya berada pada kategori sangat baik, sehingga media ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi Petualangan Lagu Nusantara (PELANA) dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya. Kelayakan media dinilai berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa PELANA berada pada kategori layak dari segi tampilan, kesesuaian materi, maupun aspek pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan media dinilai berdasarkan respons siswa dan guru terhadap penggunaan PELANA dalam pembelajaran, yang menunjukkan kategori sangat baik sehingga media ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Adapun keefektifan media dinilai berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa kelas VIII-G

SMP Negeri 39 Surabaya, yang menunjukkan perubahan pemahaman siswa dari kategori rendah menjadi tinggi pada seluruh aspek yang diukur, ketuntasan belajar klasikal yang melampaui standar minimal, serta hasil uji statistik yang membuktikan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari rancangan media yang memadukan teks, gambar, audio, dan kuis interaktif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa, sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar bermakna. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan PELANA sebagai media pembelajaran di kelas maupun sarana belajar mandiri, pihak sekolah mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, dan peneliti selanjutnya mengembangkan PELANA dengan menambah cakupan materi, memperkaya fitur permainan, serta menguji efektivitasnya pada sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Andy Dharmalau, Lela Nurlaela, V. H. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Lagu Daerah Dengan Animasi Interaktif Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Elektro & Informatika Swadharma (JEIS)*, 01(1), 31–36.
- Aniyati, K., & Umah, F. (2024). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Implementasinya Di Sekolah. *Jurnal Prodi PGMI Al-Misbah V*, 10(02), 461–473.
- Anwar, M. S. (2022). Ketimpangan aksesibilitas pendidikan dalam perspektif pendidikan multikultural. *Foundasia*, 13(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v13i1.47444>
- Bartolomius Harpd, Salmon, Y. R. P. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476–481.
- Bastomi, H. (2017). Pendidikan karakter dalam pembentukan akhlak anak pra sekolah. *ELEMENTARY*, 5(1), 85–109.
- Fitri, Y., & Suprayitno. (2025). Pengembangan Media Gabole Untuk Pembelajaran Ips Keberagaman Sosial Budaya Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(7), 1955–1969.
- Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (2023). Cultural Heritage And Creative Arts Development. *Barakuda45: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 5(2), 274–280.
- Handayani, P., Tji, J., Salsabilla, F. T., Morin, S., Syahrurnia, T., Ardhia, S., & Rusli, V. A. (2024). Hilangnya Budaya Lokal di Era Modern dan Upaya Pelestariannya dalam

- Perspektif Pancasila. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 178–188.
- Hermanto, B. (2020). Perekayasa sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *FOUNDASIA*, 11(2), 52–59.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23.
- Margaretha Lidya Sumarni a, S. J. a W. L. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1).
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan. *DIALEKTIKA*, 9(1), 96–105.
- Pratama, D., Harpad, B., & Harianto, K. (2025). Pengembangan Game Edukasi Warisan Budaya Nusantara Menggunakan Kombinasi Forward Chaining dan Linier Congruent Method. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 3402–3411.
- Ramadhan, R. P., Mansur, H., & NGRS, M. F. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTS. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 1–6.
- Setyawan, D. (2025). Membangun Generasi Emas : Peran Pendidikan Dalam Membentuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–9. <https://artmediapub.id/index.php/JPKTP>
- Siti Mahrani, B. (2025). Peran Pendidikan Kebudayaan dalam Pelestarian Kearifan Lokal di Sekolah : Tinjauan Pustaka. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 260–270.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 36–45.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *JURNAL HANDAYANI*, 15(2), 380–392.
- Wahyudin, D., Darmawan, D., & Suharti. (2022). Design Of E-Learning Based Based on ADDIE Model During The Covid-19 Pandemic. *Chaire Unesco Pratiques Émergentes En Technologies et Communication Pour Le Développement*, 11(02), 0–20. <https://doi.org/10.4000/ctd.7556>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.