

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN ARGATARA UNTUK PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD SANTO THOMAS 4 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026

Elisabeth Purba

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas Medan
Email : sabethpurba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ARGATARA (Ular Tangga Nusantara) yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas IV SD Santo Thomas 4 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, ahli modul ajar, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Media ARGATARA dikembangkan dalam bentuk permainan ular tangga yang dilengkapi papan permainan, buku panduan, dadu, kartu pertanyaan, dan kartu konsekuensi dengan muatan keragaman budaya Nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ARGATARA dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 78,93%, ahli modul ajar sebesar 84%, dan ahli materi sebesar 81%. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons siswa sebesar 87,78% dengan kategori sangat praktis dan respons guru sebesar 75% dengan kategori praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,702 atau 70,19% yang berada pada kategori tinggi, dengan peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 51,11 menjadi 85,19 pada post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ARGATARA layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara. Implikasi penelitian ini adalah media permainan berbasis budaya dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia.

Kata kunci: ARGATARA, media permainan, IPAS, keragaman budaya Nusantara, sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aimed to develop ARGATARA (Indonesian Archipelago Snakes and Ladders), an educational game-based learning media that is valid, practical, and effective for teaching Natural and Social Sciences (IPAS), particularly the topic of Indonesian Cultural Diversity, to fourth-grade students at SD Santo Thomas 4 Medan. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included material experts, media experts, teaching module experts, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, observations, tests, and documentation. ARGATARA was developed as a snakes-and-ladders educational game consisting of a game board, user guidebook, dice, question cards, and consequence cards containing learning content about Indonesia's cultural diversity. The results showed that ARGATARA was valid based on the validation results, with an average score of 78.93% from the media expert, 84% from the teaching module expert, and 81% from the material expert. The practicality of the media was demonstrated by a student response score of 87.78%, categorized

as very practical, and a teacher response score of 75%, categorized as practical. The effectiveness of the media was indicated by an average N-Gain score of 0.702 or 70.19%, which was categorized as high. The students' average pre-test score increased from 51.11 to 85.19 on the post-test. These findings indicate that ARGATARA is suitable for use as an IPAS learning medium for teaching Indonesian Cultural Diversity. The implication of this study is that culture-based educational games can serve as an engaging and interactive alternative learning medium that supports students' understanding of Indonesia's cultural diversity.

Keywords: ARGATARA, educational game, IPAS, Indonesian cultural diversity, elementary school.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk memahami lingkungan alam dan sosial secara bermakna. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pemahaman tentang fenomena alam dan kehidupan sosial sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih holistik mengenai lingkungan di sekitarnya. Salah satu bagian penting dalam pembelajaran IPAS pada fase sekolah dasar adalah pengenalan keragaman budaya Indonesia. Capaian Pembelajaran IPAS Fase C menempatkan pemahaman terhadap keragaman budaya nasional dalam konteks kebinekaan sebagai salah satu bagian dari pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2025). Dengan demikian, pembelajaran keragaman budaya tidak sekadar mengenalkan nama-nama budaya daerah, tetapi juga perlu membantu peserta didik memahami kekayaan budaya Indonesia serta menumbuhkan penghargaan terhadap keberagaman.

Materi keragaman budaya memiliki karakteristik yang cukup luas karena mencakup berbagai bentuk kebudayaan, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik, makanan khas, senjata tradisional, bahasa, serta berbagai tradisi masyarakat. Luasnya cakupan materi tersebut menuntut guru untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Panduan mata pelajaran IPAS juga menekankan bahwa pembelajaran mengenai keragaman budaya perlu dilaksanakan secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui kegiatan eksplorasi, kreativitas, dan kerja sama (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2025).

Salah satu komponen penting yang dapat mendukung pencapaian pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran. Secara teoretis, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Dalam kajian yang digunakan dalam penelitian ini, Aqib menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sekaligus membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya aktivitas belajar (dalam Hasan et al., 2021). Pandangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga memiliki fungsi pedagogis dalam menciptakan kondisi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, interaktif, dan memungkinkan mereka terlibat secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang hanya mengandalkan penjelasan verbal

berpotensi membuat materi yang bersifat luas dan abstrak menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, hasil wawancara awal menunjukkan bahwa pembelajaran keragaman budaya di sekolah masih banyak dilakukan melalui ceramah dan buku, sedangkan penggunaan media visual belum dilakukan secara konsisten. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan apabila didukung media yang menarik dan memungkinkan mereka belajar sambil bermain bersama teman. Seluruh siswa yang diwawancarai juga menunjukkan ketertarikan apabila materi keragaman budaya disajikan melalui permainan edukatif.

Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya pengembangan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning. Secara teoretis, pembelajaran berbasis permainan menempatkan unsur permainan sebagai bagian yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Guan et al. (2024) melalui kajian sistematis terhadap penelitian game-based learning di pendidikan dasar menemukan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran secara umum menunjukkan lebih banyak hasil positif dibandingkan hasil yang bercampur, terutama pada aspek kognitif. Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan dalam pembelajaran formal dan bahwa unsur pemecahan masalah menjadi salah satu elemen permainan yang banyak digunakan.

Selanjutnya, Pan et al. (2022) menjelaskan bahwa learning games merupakan permainan yang dirancang untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu, bukan sekadar memberikan hiburan. Pandangan tersebut menegaskan bahwa suatu permainan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran apabila mekanisme permainan dirancang secara sengaja untuk mendukung tujuan instruksional. Dengan demikian, keberhasilan permainan edukatif tidak hanya ditentukan oleh aspek menyenangkan, tetapi juga oleh kesesuaian antara mekanisme permainan, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Kajian Pan et al. (2022) juga menegaskan pentingnya integrasi antara gameplay dan konten pembelajaran. Artinya, materi tidak cukup hanya ditempelkan pada suatu permainan, tetapi harus menjadi bagian yang bermakna dari aktivitas permainan. Prinsip tersebut relevan dengan pengembangan media ARGATARA karena permainan dirancang dengan memasukkan materi Keragaman Budaya Nusantara ke dalam komponen permainan. Dengan pendekatan demikian, peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan informasi, tetapi memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, mengikuti aturan permainan, dan berinteraksi dengan teman.

Efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran juga didukung oleh berbagai kajian empiris. Guan et al. (2024) menunjukkan bahwa penelitian mengenai game-based learning di pendidikan dasar lebih banyak melaporkan hasil positif dibandingkan hasil negatif atau campuran. Sementara itu, kajian sistematis Pan et al. (2022) menunjukkan bahwa desain permainan dan integrasi konten pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan learning games. Penelitian Pan et al. (2021) juga menunjukkan bahwa implementasi game-based learning membutuhkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, rancangan permainan, kemampuan guru, serta kondisi pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan permainan edukatif perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara isi, praktis digunakan, dan efektif mendukung pencapaian pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran keragaman budaya, penggunaan permainan edukatif memiliki potensi khusus karena materi yang dipelajari memiliki banyak unsur visual dan informasi faktual yang dapat dikemas dalam bentuk permainan. Permainan dapat menjadi

sarana untuk memperkenalkan berbagai budaya daerah melalui gambar, pertanyaan, tantangan, dan aktivitas interaktif. Pendekatan tersebut sejalan dengan arah pembelajaran IPAS yang menempatkan keragaman budaya dalam konteks kebinekaan dan mendorong peserta didik untuk mengenal serta menghargai kekayaan budaya Indonesia (BSKAP, 2025).

Berdasarkan kondisi empiris yang ditemukan dalam penelitian, pembelajaran keragaman budaya di kelas IV SD Santo Thomas 4 Medan memerlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini kemudian mengembangkan ARGATARA, yaitu media permainan ular tangga yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Keragaman Budaya Nusantara. Media tersebut memuat informasi dan gambar mengenai berbagai budaya Indonesia serta dilengkapi dengan papan permainan, buku panduan, dadu, kartu pertanyaan, dan kartu konsekuensi. Pengembangan media ini diharapkan dapat mengubah pengalaman belajar yang semula lebih banyak berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku menjadi pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Pengembangan ARGATARA juga memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengambil keputusan, dan memperoleh pengalaman langsung terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media permainan tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif. Kajian sistematis mengenai permainan edukatif di sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran apabila dirancang dan diintegrasikan secara tepat dengan proses pembelajaran (Istiq'faroh et al., 2024).

Meskipun penelitian mengenai permainan edukatif telah banyak dilakukan, masih diperlukan pengembangan media permainan yang secara spesifik mengintegrasikan materi keragaman budaya Nusantara dalam bentuk permainan papan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada menghasilkan produk permainan, tetapi juga menguji kualitas produk melalui aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model tersebut digunakan untuk memastikan bahwa produk dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, uji coba, implementasi, hingga evaluasi. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai landasan pengembangan media ARGATARA secara terstruktur.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan media permainan ARGATARA yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas IV SD Santo Thomas 4 Medan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ARGATARA yang valid, praktis, dan efektif. Hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pembelajaran berbasis permainan edukatif dan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran keragaman budaya yang lebih bermakna sekaligus mendukung penguatan pemahaman peserta didik terhadap kekayaan budaya Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran. Menurut Sugiyono (2024), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan ARGATARA (Ular Tangga Nusantara) untuk pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Winaryati et al. (2021) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka pengembangan yang sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena tahapannya terstruktur, fleksibel, serta memungkinkan dilakukannya perbaikan produk berdasarkan hasil evaluasi pada setiap tahap.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Santo Thomas 4 Medan pada semester genap Tahun Pembelajaran 2025/2026. Subjek penelitian utama adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang, terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Objek penelitian adalah media permainan ARGATARA yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara. Kualitas produk ditinjau berdasarkan tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Prosedur pengembangan media ARGATARA mengikuti lima tahapan ADDIE. Pertama, tahap Analysis dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, materi, serta kondisi pembelajaran IPAS. Kedua, tahap Design merupakan tahap perancangan produk berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini disusun rancangan media yang meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, dadu, kartu konsekuensi, dan buku panduan. Ketiga, tahap Development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media ARGATARA. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli modul ajar. Keempat, tahap Implementation dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba awal di SD Santo Thomas 5 Medan dan implementasi utama di SD Santo Thomas 4 Medan. Kelima, tahap Evaluation dilakukan secara formatif dan menyeluruh terhadap proses pengembangan. Evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk serta menentukan perbaikan akhir. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya dilakukan pada tahap akhir, tetapi menjadi bagian yang berkesinambungan dalam keseluruhan siklus ADDIE.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket/kuesioner, tes, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran IPAS, penggunaan media, minat belajar, dan kesulitan memahami materi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli modul ajar, angket respons guru dan peserta didik, lembar observasi, serta instrumen tes hasil belajar. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Nusantara setelah menggunakan media ARGATARA. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Sementara itu, data kuantitatif dari lembar validasi dan angket dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan skor N-Gain. Peningkatan hasil belajar dihitung dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur hasil belajar secara tepat dan konsisten. Dalam penelitian ini, instrumen tes memperoleh koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,873, yang menunjukkan

reliabilitas tinggi. Dengan prosedur tersebut, kelayakan media ARGA TARA ditentukan berdasarkan keterpenuhan tiga kriteria utama, yaitu valid, praktis, dan efektif, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa ARGA TARA (Ular Tangga Nusantara) yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil keseluruhan penelitian menunjukkan bahwa media ARGA TARA memenuhi tiga kriteria kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan produk diperoleh melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli modul ajar. Kepraktisan diperoleh melalui respons peserta didik dan guru pada tahap uji coba maupun penelitian utama. Sementara itu, keefektifan diketahui melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test serta perhitungan N-Gain pada peserta didik kelas IV SD Santo Thomas 4 Medan.

Tahap analisis merupakan tahap awal pengembangan media ARGA TARA. Analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi yang akan dikembangkan ke dalam media permainan. Analisis kebutuhan dilakukan terhadap 27 peserta didik kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa 100% peserta didik menyukai media pembelajaran yang menarik. Selanjutnya, sebanyak 85,19% peserta didik menyatakan pernah bermain ular tangga, 85,19% menginginkan pembelajaran IPAS menggunakan permainan yang menyenangkan, dan 100% peserta didik menyetujui apabila guru menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut menjadi dasar pemilihan format ular tangga sebagai bentuk media ARGA TARA. Pemilihan permainan ular tangga didasarkan pada pertimbangan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengenal permainan tersebut sehingga mereka tidak memerlukan waktu lama untuk memahami mekanisme dasar permainan. Dengan demikian, perhatian peserta didik dapat lebih diarahkan pada materi pembelajaran. Data analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa hanya 33,33% peserta didik yang menyatakan mengalami kesulitan belajar pada materi yang dikaji. Meskipun persentase tersebut relatif rendah, penelitian menemukan bahwa kebutuhan terhadap media yang menarik dan interaktif tetap sangat tinggi. Hal tersebut terlihat dari persentase 100% pada kebutuhan media menarik dan persetujuan penggunaan media permainan. Dengan demikian, kebutuhan pengembangan media tidak semata-mata didasarkan pada tingkat kesulitan materi, tetapi juga pada kebutuhan untuk meningkatkan variasi pengalaman belajar peserta didik.

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap ini dirancang komponen-komponen media ARGA TARA beserta instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menilai kualitas produk. Media ARGA TARA dirancang dalam bentuk permainan ular tangga edukatif dengan beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, buku panduan, dadu, kartu pertanyaan, dan kartu konsekuensi. Papan permainan dirancang berukuran 3 × 3 meter sehingga dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam aktivitas permainan kelompok. Papan memuat ilustrasi yang berkaitan dengan keragaman budaya Nusantara. Kartu pertanyaan menjadi komponen utama dalam penyampaian materi. Pertanyaan dirancang dalam beberapa tingkat kesulitan yang mengacu pada tingkat kognitif C1 sampai C4. Sementara itu, kartu konsekuensi dirancang dalam bentuk konsekuensi positif dan negatif. Konsekuensi positif memberikan keuntungan dalam permainan, sedangkan konsekuensi negatif memberikan tantangan atau pengurangan langkah. Buku panduan memuat

tujuan pembelajaran, aturan permainan, langkah penggunaan, petunjuk bagi guru, dan glosarium budaya Nusantara.

Selain merancang produk, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli modul ajar, validasi angket siswa dan guru, validasi tes, angket respons siswa, angket respons guru, lembar observasi, serta soal pre-test dan post-test. Hasil perancangan menunjukkan bahwa setiap komponen media dirancang secara terpadu. Papan permainan, kartu pertanyaan, kartu konsekuensi, dadu, buku panduan, dan instrumen evaluasi disusun sebagai satu sistem pembelajaran. Rancangan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk memproduksi media pada tahap Development.

Setelah produk selesai dirancang, media ARGATARA divalidasi oleh dua validator ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, ilustrasi dan visual, mekanika permainan, kesesuaian konten budaya Nusantara, aspek interaktif dan nilai edukatif, serta kualitas teknis media. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa rata-rata kevalidan media berdasarkan penilaian dua ahli media adalah 78,93%, sehingga media termasuk kategori Valid. Aspek tampilan dan mekanika permainan memperoleh persentase 82,14%, sedangkan aspek ilustrasi dan visual serta kesesuaian konten budaya Nusantara memperoleh 78,57%. Aspek interaktif dan nilai edukatif memperoleh persentase paling rendah, yaitu 76,79%, tetapi masih berada dalam kategori valid. Validator memberikan beberapa masukan terhadap produk. Perbaikan yang dilakukan meliputi integrasi latar papan ular tangga ke dalam kotak permainan, memperbesar gambar agar lebih jelas, serta memperjelas tulisan agar mudah dibaca peserta didik. Revisi dilakukan sebelum media digunakan pada tahap uji coba.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan kedalaman materi Keragaman Budaya Nusantara. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator pertama memberikan persentase 80%, sedangkan validator kedua memberikan persentase 82%. Rata-rata penilaian ahli materi adalah 81%, sehingga materi dalam media ARGATARA termasuk kategori Valid. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas IV. Validasi materi juga memastikan bahwa konten budaya yang digunakan dalam kartu pertanyaan dan komponen media memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian.

Validasi modul ajar dilakukan oleh dua validator. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan tujuan, kesesuaian materi dengan kurikulum, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, bahasa, keterpaduan materi dengan media, dan kelayakan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator pertama memberikan skor 88%, sedangkan validator kedua memberikan skor 80%. Rata-rata keseluruhan sebesar 84% dan berada pada kategori Sangat Valid. Dari sepuluh aspek yang dinilai, beberapa aspek memperoleh nilai sangat tinggi. Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka, ketepatan metode, kejelasan langkah pembelajaran, dan ketepatan alokasi waktu memperoleh nilai 100%. Sementara itu, kejelasan tujuan pembelajaran memperoleh 80%, sedangkan aspek penilaian, bahasa, keterpaduan materi dengan media, dan kelayakan penggunaan memperoleh 90%.

Validasi instrumen angket dilakukan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa angket respons siswa memperoleh skor 40 dari skor maksimal 50, atau 80%, sedangkan angket respons guru juga memperoleh skor 40 dari 50, atau 80%. Kedua instrumen termasuk kategori Valid. Instrumen tes juga divalidasi sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar. Validasi dilakukan terhadap sepuluh aspek. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh kategori valid sampai sangat valid. Aspek kesesuaian soal dengan materi dan indikator memperoleh 80%, kejelasan rumusan soal memperoleh 60%, bahasa memperoleh

80%, kesesuaian dengan Taksonomi Bloom memperoleh 80%, tingkat kesulitan memperoleh 100%, kesesuaian level kognitif memperoleh 80%, kejelasan pilihan jawaban memperoleh 100%, tidak terdapat jawaban ganda memperoleh 80%, kemampuan mengukur pemahaman memperoleh 100%, dan kelayakan instrumen memperoleh 80%. Secara keseluruhan, instrumen tes memperoleh skor 42 dari 50 atau 84%, sehingga termasuk kategori Sangat Valid.

Uji coba awal dilakukan di SD Santo Thomas 5 Medan dengan melibatkan 28 peserta didik kelas IV dan seorang guru. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons awal pengguna terhadap media ARGATARA sebelum diterapkan pada kelompok penelitian utama. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 2.923 dari skor maksimal 3.360, dengan persentase 86,99%. Persentase tersebut termasuk kategori Sangat Praktis. Sementara itu, respons guru memperoleh skor 90 dari skor maksimal 120, atau 75%, dan termasuk kategori Praktis. Setelah uji coba awal, media diterapkan pada kelompok penelitian utama di SD Santo Thomas 4 Medan yang terdiri atas 27 peserta didik kelas IV. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data respons peserta didik dan guru untuk mengetahui kepraktisan media. Hasil respons menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik, skor keseluruhan yang diperoleh adalah 2.844 dari skor maksimal 3.240. Dengan demikian, persentase respons peserta didik mencapai 87,78%, yang termasuk kategori Sangat Praktis.

Secara individual, respons peserta didik juga menunjukkan kecenderungan positif. Persentase respons tertinggi mencapai 95,83%, sedangkan persentase terendah sebesar 75,83%. Sebagian besar peserta didik memperoleh persentase di atas 80%, yang menunjukkan penerimaan yang relatif merata terhadap media ARGATARA. Respons guru pada tahap penelitian menunjukkan skor 90 dari 120, atau 75%, dengan kategori Praktis. Dengan demikian, berdasarkan penilaian guru, media ARGATARA dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan tidak memerlukan prosedur penggunaan yang terlalu kompleks. Jika dibandingkan antara tahap uji coba dan tahap penelitian, respons peserta didik meningkat dari 86,99% menjadi 87,78%. Sementara itu, respons guru tetap berada pada angka 75% pada kedua tahap. Data tersebut menunjukkan adanya konsistensi penerimaan media ARGATARA pada dua sekolah yang berbeda.

Keefektifan media ARGATARA diuji melalui hasil pre-test dan post-test terhadap 27 peserta didik kelas IV SD Santo Thomas 4 Medan. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media ARGATARA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 51,11, sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 85,19. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 34,07 poin. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,702 atau 70,19%, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Dengan demikian, berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, media ARGATARA dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Nusantara.

Data individual juga menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh peserta didik. Misalnya, peserta didik pertama mengalami peningkatan dari skor 40 pada pre-test menjadi 80 pada post-test, dengan N-Gain 0,667. Peserta didik lainnya mengalami peningkatan dari 45 menjadi 85 dengan N-Gain 0,727; dari 50 menjadi 85 dengan N-Gain 0,700; serta dari 55 menjadi 90 dengan N-Gain 0,778.

Pada beberapa peserta didik, peningkatan juga terlihat cukup tinggi. Peserta didik dengan kode Marchia mengalami peningkatan dari 65 menjadi 95 dengan N-Gain 0,857 atau 85,71%, sedangkan Timoty meningkat dari 60 menjadi 95 dengan N-Gain 0,875 atau 87,50%. Sementara itu, beberapa peserta didik memperoleh N-Gain di atas 0,80, antara lain Christoffel sebesar 0,800, Gevariel sebesar 0,800, Joseph sebesar 0,800, dan Zivana sebesar 0,818. Meskipun demikian, terdapat variasi peningkatan antarpeserta didik. Nilai N-Gain terendah tercatat sebesar 0,545 atau 54,55%, sedangkan nilai tertinggi mencapai 0,875 atau 87,50%. Variasi

tersebut menunjukkan bahwa respons dan peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya sama pada setiap peserta didik, tetapi secara keseluruhan rata-rata kelompok tetap berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ARGA TARA memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar secara kelompok. Sebelum menggunakan media, rata-rata capaian peserta didik masih berada pada angka 51,11. Setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan, rata-rata meningkat menjadi 85,19. Peningkatan sebesar 34,07 poin dan N-Gain sebesar 0,702 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media ARGA TARA mampu mendukung pencapaian pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Nusantara.

Berdasarkan hasil evaluasi, media ARGA TARA memenuhi tiga kriteria utama kualitas produk. Pertama, dari aspek kevalidan, media memperoleh validasi ahli media sebesar 78,93%, ahli materi sebesar 81%, dan ahli modul ajar sebesar 84%. Selain itu, instrumen angket memperoleh validasi sebesar 80%, sedangkan instrumen tes memperoleh validasi sebesar 84%. Kedua, dari aspek kepraktisan, hasil uji coba di SD Santo Thomas 5 Medan menunjukkan respons peserta didik sebesar 86,99% dengan kategori Sangat Praktis dan respons guru sebesar 75% dengan kategori Praktis. Pada penelitian utama di SD Santo Thomas 4 Medan, respons peserta didik mencapai 87,78% dengan kategori Sangat Praktis dan respons guru mencapai 75% dengan kategori Praktis. Ketiga, dari aspek keefektifan, rata-rata hasil belajar meningkat dari 51,11 pada pre-test menjadi 85,19 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 34,07 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,702 atau 70,19% termasuk kategori Tinggi.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi memperlihatkan bahwa media ARGA TARA telah memenuhi indikator kualitas produk yang ditetapkan dalam penelitian. Produk dinilai valid berdasarkan penilaian ahli, praktis berdasarkan respons peserta didik dan guru, serta efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Evaluasi juga menemukan beberapa aspek yang masih dapat dikembangkan. Pada validasi ahli media, aspek interaktif dan nilai edukatif memperoleh skor 76,79%, yang merupakan skor relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Selain itu, pada validasi instrumen tes, aspek kejelasan rumusan soal memperoleh 60% dan termasuk kategori Cukup Valid. Kedua temuan tersebut menjadi catatan untuk penyempurnaan produk dan instrumen pada pengembangan berikutnya. Namun demikian, kelemahan tersebut tidak mengubah keputusan akhir terhadap kelayakan produk. Berdasarkan keseluruhan data validasi, kepraktisan, dan keefektifan, media ARGA TARA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Nusantara kelas IV Sekolah Dasar. Produk juga memiliki potensi untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut pada materi IPAS lain yang memiliki karakteristik serupa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ARGA TARA (Ular Tangga Nusantara) yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Keragaman Budaya Nusantara memenuhi tiga kriteria utama produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 78,93%, ahli materi sebesar 81%, dan ahli modul ajar sebesar 84%. Selain itu, instrumen angket memperoleh validitas sebesar 80% dan instrumen tes sebesar 84%, sedangkan reliabilitas instrumen tes mencapai Cronbach's Alpha sebesar 0,873. Dari aspek kepraktisan, respons siswa pada tahap uji coba mencapai 86,99% dan pada tahap penelitian utama mencapai 87,78%, keduanya termasuk kategori sangat praktis, sedangkan respons guru mencapai 75% dengan kategori praktis. Dari aspek efektivitas, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 51,11 pada pre-test menjadi 85,19 pada post-test, dengan N-Gain sebesar 0,702 atau 70,19% yang termasuk kategori tinggi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ARGATARA berada pada kategori valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Ahli media memberikan nilai rata-rata 78,93%, ahli materi 81%, dan ahli modul ajar 84%. Khusus pada modul ajar, kedua validator memberikan persentase masing-masing 88% dan 80%, sehingga diperoleh rata-rata 84% dengan kategori sangat valid. Kevalidan tersebut dapat dijelaskan dari kesesuaian antara komponen media dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. ARGATARA tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi dirancang dengan papan permainan, buku panduan, dadu, kartu pertanyaan, dan kartu konsekuensi yang terintegrasi dengan materi keragaman budaya. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak berdiri sendiri, tetapi diarahkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Produk tersebut memang dirancang dengan satu papan permainan, satu buku panduan, satu dadu, 30 kartu pertanyaan, dan 10 kartu konsekuensi.

Temuan ini penting karena kualitas game-based learning sangat bergantung pada keterhubungan antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran. Pan et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan perlu dibangun melalui keterkaitan yang jelas antara tujuan pembelajaran, proses belajar, dan evaluasi. Dengan demikian, permainan tidak sekadar memberikan pengalaman menyenangkan, tetapi harus menjadi bagian dari strategi pedagogis untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Meskipun demikian, skor validasi media sebesar 78,93% belum mencapai kategori sangat tinggi. Hal tersebut dapat dipahami karena media permainan masih memiliki ruang untuk penyempurnaan, terutama pada aspek interaktivitas dan nilai edukatif yang memperoleh skor relatif lebih rendah, yaitu 76,79%. Kondisi ini menunjukkan bahwa media telah layak digunakan, tetapi unsur permainan dan unsur pembelajaran masih dapat dibuat lebih terintegrasi. Dengan kata lain, tantangan pengembangan ARGATARA berikutnya bukan sekadar memperindah tampilan, tetapi meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan materi melalui mekanisme permainan. Hal ini sejalan dengan Pan et al. (2021) yang mengidentifikasi bahwa implementasi game-based learning dapat menghadapi persoalan terkait sumber daya, panduan teoretis, kemampuan guru, dan penerimaan terhadap pembelajaran berbasis permainan.

Dari aspek kepraktisan, ARGATARA memperoleh respons positif dari siswa dan guru. Pada penelitian utama yang melibatkan 27 siswa, skor respons siswa mencapai 87,78% dengan kategori sangat praktis, sedangkan guru memberikan skor 75% dengan kategori praktis. Pada tahap uji coba di sekolah lain, respons siswa mencapai 86,99% dan respons guru juga mencapai 75%. Konsistensi tersebut menunjukkan bahwa media relatif mudah diterima dan digunakan dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Tingginya respons siswa dapat dijelaskan melalui karakteristik ARGATARA yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Permainan menggunakan aktivitas konkret seperti melempar dadu, menggerakkan bidak, membaca kartu pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mengikuti konsekuensi permainan. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan bahan bacaan. Media juga mengubah proses mempelajari materi keragaman budaya yang relatif luas menjadi aktivitas yang lebih terstruktur dalam bentuk permainan.

Temuan tersebut mendukung hasil systematic review Guan et al. (2024) yang menganalisis 35 penelitian eksperimental mengenai game-based learning pada pendidikan dasar. Kajian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung pengalaman belajar siswa sekolah dasar apabila unsur permainan dirancang secara tepat sesuai karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Respons guru yang mencapai 75% dan berada pada kategori praktis juga menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa menghasilkan hambatan

penggunaan yang berarti. Namun, skor guru yang lebih rendah dibandingkan skor siswa dapat dipahami karena guru tidak hanya mempertimbangkan aspek kesenangan siswa, tetapi juga mempertimbangkan keterlaksanaan pembelajaran, pengelolaan waktu, kesesuaian materi, aturan permainan, dan keterhubungan media dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, perbedaan antara respons siswa dan guru justru memperlihatkan bahwa kepraktisan media perlu dipahami dari dua perspektif: pengalaman pengguna langsung dan perspektif pengelola pembelajaran.

Temuan paling penting dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media ARGATARA. Rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 51,11 meningkat menjadi 85,19 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 34,07 poin. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 0,702 atau 70,19% yang berada pada kategori tinggi.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik media yang menggabungkan aktivitas bermain dengan proses mengingat dan memahami materi. Pada saat bermain, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi harus mengambil keputusan, membaca pertanyaan, mengingat informasi mengenai budaya daerah, mendiskusikan jawaban, dan memperoleh umpan balik dari proses permainan. Materi yang sebelumnya dipelajari secara abstrak atau melalui hafalan menjadi lebih konkret karena dikaitkan dengan gambar, pertanyaan, gerakan, dan interaksi antarsiswa.

Selain itu, ARGATARA menggunakan mekanisme permainan yang memungkinkan siswa belajar berulang kali. Ketika siswa mendapatkan pertanyaan yang belum dapat dijawab, siswa memperoleh kesempatan untuk mendengar jawaban dari teman atau guru. Pengulangan semacam ini berpotensi memperkuat proses pengingatan dan pemahaman. Oleh karena itu, peningkatan nilai tidak hanya dapat dipahami sebagai akibat dari penggunaan media secara fisik, tetapi juga sebagai akibat dari meningkatnya intensitas keterlibatan siswa selama proses belajar.

Hasil tersebut sejalan dengan kajian Pan et al. (2021) yang menjelaskan bahwa game-based learning dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus terarah sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan melalui proses belajar yang lebih aktif. Guan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan telah banyak digunakan pada pendidikan dasar dan perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, efektivitas ARGATARA juga berkaitan dengan karakteristik materi Keragaman Budaya Nusantara. Materi tersebut memiliki banyak informasi faktual mengenai berbagai daerah, bahasa, kesenian, adat istiadat, dan bentuk kebudayaan. Apabila materi hanya disampaikan melalui ceramah atau membaca teks, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mempertahankan banyak informasi secara bersamaan. Permainan menyediakan konteks pengulangan dan asosiasi yang memungkinkan informasi budaya muncul kembali melalui kartu pertanyaan dan aktivitas permainan. Dengan demikian, media membantu mengubah materi yang bersifat informatif menjadi pengalaman belajar yang lebih aktif.

Namun demikian, hasil N-Gain yang tinggi perlu dipahami secara proporsional. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan dengan pengukuran pre-test dan post-test pada kelompok penelitian, sehingga peningkatan skor memberikan bukti empiris bahwa hasil belajar meningkat setelah implementasi media, tetapi belum cukup untuk menyatakan bahwa seluruh peningkatan semata-mata disebabkan oleh ARGATARA tanpa pengaruh faktor pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai bukti bahwa ARGATARA memiliki efektivitas praktis dalam mendukung peningkatan hasil belajar pada konteks penelitian yang dilakukan.

Secara keseluruhan, hubungan antara validitas, kepraktisan, dan efektivitas memperlihatkan pola yang konsisten. Produk terlebih dahulu dinilai oleh ahli, kemudian diuji

coba, dan selanjutnya diterapkan pada kelompok penelitian. Respons siswa pada dua sekolah relatif serupa, yaitu 86,99% dan 87,78%, sementara respons guru sama-sama mencapai 75%. Konsistensi tersebut memberikan indikasi bahwa penerimaan terhadap media tidak hanya muncul pada satu kelompok siswa.

Konsistensi tersebut menjadi penting dalam penelitian pengembangan karena produk yang baik tidak cukup hanya dinilai valid secara teoritis. Produk juga harus dapat digunakan oleh pengguna dan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, ketiga aspek tersebut terpenuhi: media memperoleh penilaian valid dari para ahli, memperoleh respons praktis dari siswa dan guru, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan N-Gain kategori tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan dukungan empiris bahwa ARGATARA dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan unsur permainan, materi pembelajaran, interaksi sosial, dan evaluasi dalam satu pengalaman belajar.

Dengan demikian, alasan utama munculnya hasil positif tersebut dapat dipahami dari kesesuaian antara karakteristik media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, integrasi materi dengan mekanisme permainan, kesempatan belajar melalui aktivitas konkret, pengulangan informasi, serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Meskipun masih terdapat ruang penyempurnaan pada aspek interaktivitas dan kejelasan beberapa instrumen, hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa ARGATARA memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media permainan ARGATARA (Ular Tangga Nusantara) yang dikembangkan dengan model Research and Development (R&D) melalui tahapan ADDIE layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar pada materi Keragaman Budaya Nusantara. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, implementasi, hingga evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa ARGATARA telah memenuhi kriteria kevalidan, dengan persentase validasi ahli media sebesar 78,93%, ahli materi sebesar 81%, dan ahli modul ajar sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kesesuaian dari aspek tampilan, isi materi, perangkat pembelajaran, serta keterkaitan antara permainan dan tujuan pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media ARGATARA memperoleh respons yang positif dari peserta didik dan guru. Pada tahap uji coba, respons siswa mencapai 86,99%, sedangkan pada tahap penelitian utama meningkat menjadi 87,78%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, respons guru pada kedua tahap memperoleh persentase 75% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ARGATARA mudah digunakan, menarik bagi siswa, dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan tersebut didukung oleh karakteristik media yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas konkret, bermain, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran.

Media ARGATARA juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test sebesar 51,11 meningkat menjadi 85,19 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 34,07 poin. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,702 atau 70,19% berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ARGATARA tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai Keragaman Budaya Nusantara.

Selain itu, instrumen tes memiliki reliabilitas yang tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,873, sehingga data hasil belajar yang diperoleh memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Dengan demikian, ARGATARA dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang membutuhkan pengenalan, pemahaman, dan penguatan informasi mengenai keragaman budaya. Meskipun demikian, pengembangan selanjutnya tetap diperlukan, terutama untuk meningkatkan aspek interaktivitas dan nilai edukatif media serta memperjelas beberapa rumusan soal. Penyempurnaan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas ARGATARA sehingga penggunaannya tidak hanya terbatas pada materi Keragaman Budaya Nusantara, tetapi juga dapat diadaptasi untuk berbagai materi IPAS dan konteks pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A–fase C untuk SD/MI/Program Paket A. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G.-J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Hasan, et al. (2021). [Lengkapi judul dan data bibliografis sesuai daftar pustaka pada naskah asli/versi Mendeley peneliti].
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- 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*.
- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, 12, 749837. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Pan, Y., Ke, F., & Xu, X. (2022). A systematic review of the role of learning games in fostering mathematics education in K-12 settings. *Educational Research Review*, 35, 100448. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100448>
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2025). Panduan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. (2024). Metode penelitian. Alfabeta.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Circular model of RD&D (RD&D pendidikan dan sosial). Penerbit KBM Indonesia.