



PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “ETHNOTOPIA” BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI UNTUK INTEGRASI KEARIFAN LOKAL TRENGGALEK DALAM PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR

Audy Genissa Putri^{1*}, Hitta Alfi Muhimmah², Ulhaq Zuhdi³, Ricky Setiawan⁴

^{1*, 2, 3, 4}Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim November 10th 2025

Revisi November 17th 2025

Diterima November 28th

2025

Kata kunci:

Game edukasi, Roblox, etnopedagogi, kearifan lokal, pengembangan media, Ethnotopia

Abstract

Limited integration of local wisdom in elementary education reduces students' cultural appreciation and weakens national identity. This study developed Ethnotopia, a Roblox-based educational game using an ethnopedagogical approach to integrate Trenggalek's local wisdom into elementary school students' learning. The ADDIE model guided the development, with data from expert validation and trials involving fifth-grade students and teachers at SDN 2 Surodakan. Instruments included validation sheets, pretest-posttest, and questionnaires. Results showed the media was highly valid (93.75% content; 90% media), practical (96.7% teacher; 85% student), and effective (N-Gain 0.72; 88% student mastery). Ethnotopia is proven valid, practical, and effective for contextual learning based on local wisdom.

Abstrak

Minimnya integrasi kearifan lokal dalam pendidikan dasar mengurangi apresiasi budaya siswa dan melemahkan identitas nasional. Penelitian ini mengembangkan Ethnotopia, media game edukasi berbasis Roblox dengan pendekatan etnopedagogi untuk mengintegrasikan kearifan lokal Trenggalek dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, dengan data dari validasi ahli dan uji coba melibatkan siswa kelas V dan guru di SDN 2 Surodakan. Instrumen meliputi lembar validasi, pretest-posttest, dan angket. Hasil menunjukkan media sangat valid (93,75% materi; 90% media), praktis (96,7% guru; 85% siswa), dan efektif (N-Gain 0,72; 88% siswa tuntas). Ethnotopia terbukti valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Audy Genissa Putri

[*audygenissa@gmail.com](mailto:audygenissa@gmail.com)

PENDAHULUAN

Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan dasar menjadi agenda strategis untuk memperkuat karakter, identitas nasional, dan kesadaran budaya peserta didik. Pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan budaya setempat tidak hanya meningkatkan relevansi terhadap pengalaman hidup siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi dan apresiasi atas keberagaman budaya Indonesia (Dwiputra et al., 2023; Arjaya et al., 2024). Pendidikan dasar tidak seharusnya berhenti pada transfer pengetahuan akademik, melainkan menjadi wahana pelestarian nilai-nilai luhur masyarakat melalui internalisasi budaya lokal dalam proses belajar.

Dukungan kebijakan turut memperkuat urgensi ini. Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menegaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam menjaga dan mengembangkan kebudayaan bangsa. Selaras dengan itu, Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 memberi ruang bagi sekolah dalam Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila. Secara global, UNESCO (2022) dalam kerangka Education for Sustainable Development menekankan bahwa pendidikan berbasis budaya penting untuk pelestarian jati diri bangsa, sedangkan OECD (2023) melalui PISA mendorong pengembangan kurikulum berbasis latar sosial-budaya siswa guna menciptakan pembelajaran yang adil dan bermakna.

Namun, integrasi budaya lokal di sekolah dasar masih bersifat simbolik dan belum menyentuh substansi materi pembelajaran. Teori etnopedagogi—yang menjadikan budaya lokal sebagai dasar isi, metode, dan strategi pembelajaran—telah diakui relevansinya (Sugara et al., 2022; Indawati et al., 2024), tetapi implementasinya sering terbatas pada muatan lokal terpisah. Hasil observasi di beberapa SD di Trenggalek dan Surabaya menunjukkan bahwa praktik budaya lokal seringkali bersifat seremonial, minim keterhubungan dengan materi inti, bahkan absen dalam kurikulum harian (Luthfia et al., 2024). Ketidakhadiran ini berpotensi melemahkan hubungan siswa dengan budaya mereka dan menurunkan motivasi untuk mempelajarinya (Aulia et al., 2024).

Di sisi lain, penetrasi media digital—khususnya game—membuka peluang integrasi budaya dalam bentuk yang menarik dan dekat dengan keseharian siswa. Indonesia menjadi pasar game online ketiga terbesar di dunia, dengan lebih dari 3,45 miliar unduhan pada 2022, dan 46,2% penggunaanya berusia 0–18 tahun (Kominfo, 2024).

Roblox, platform virtual populer, mencatat 218,8 juta unduhan sepanjang 2024 dan rata-rata 97,8 juta pengguna harian pada 2025, dengan lebih dari 39% penggunanya anak-anak di bawah usia 13 tahun (Statista, 2025). Namun, sebagian besar konten edukasi di Roblox masih terbatas pada kuis sederhana tanpa integrasi budaya lokal yang mendalam. Oleh karena itu, game edukasi berbasis budaya lokal berpotensi menjadi media belajar yang efektif dan imersif, sekaligus mendukung pelestarian budaya.

Pendekatan etnopedagogi sangat relevan dalam pengembangan media digital berbasis budaya. Etnopedagogi tidak hanya memosisikan budaya sebagai objek materi, tetapi juga sebagai kerangka pengembangan isi, metode, dan strategi pembelajaran yang berakar pada nilai-nilai lokal (Sugara et al., 2022). Ketika dikombinasikan dengan teknologi, terutama simulasi dunia virtual, etnopedagogi mampu memperkuat identitas budaya siswa serta menyediakan konteks nyata untuk pembelajaran akademik (Indawati et al., 2024).

Penelitian ini mengembangkan Ethnotopia, sebuah game edukasi berbasis Roblox dengan pendekatan etnopedagogi, yang mengintegrasikan kearifan lokal Trenggalek ke dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Ethnotopia dirancang tidak hanya sebagai media penyampai materi tematik, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai budaya dan penguatan karakter siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan media mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya daerahnya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti media *book-widget* berbasis game edukasi (Puspitasari & Farahiba, 2024), serta media konkrit dan digital untuk mendukung kemampuan literasi dan numerasi siswa SD kelas rendah (Laksana, 2024). Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Namun, pendekatan yang digunakan belum mengintegrasikan materi pembelajaran dan kearifan lokal secara utuh dalam media interaktif dan imersif, serta belum memanfaatkan platform dunia virtual seperti Roblox.

Dengan demikian, celah penelitian terletak pada kebutuhan akan media interaktif yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis budaya secara utuh dan kontekstual dalam platform digital yang populer dan disukai siswa. Kebaruan penelitian ini adalah pada penggabungan antara Roblox sebagai platform interaktif, pendekatan etnopedagogi,

dan integrasi budaya lokal Trenggalek dalam dunia virtual edukatif. Media ini tidak hanya mendukung capaian pembelajaran, tetapi juga menjadi alat pelestarian budaya lokal dalam format yang relevan dengan zaman digital.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran tematik berbasis budaya lokal. Ethnotopia diharapkan menjadi solusi inovatif yang menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah dalam pendidikan dasar secara berkelanjutan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap sistematis: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya dalam merancang produk pembelajaran secara bertahap dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil implementasi di lapangan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media game edukasi bernama Ethnotopia, yang berbasis platform Roblox dan menggunakan pendekatan etnopedagogi guna mengintegrasikan kearifan lokal Trenggalek ke dalam pembelajaran siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian ini meliputi subjek *alpha testing* (pengujian oleh ahli) dan subjek *beta testing* (pengujian oleh pengguna), yaitu satu ahli materi dan satu ahli media yang terlibat dalam proses validasi, satu guru kelas V sebagai evaluator kepraktisan, serta sejumlah 25 siswa kelas V SDN 2 Surodakan Trenggalek yang menjadi pengguna akhir media dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dari aspek isi, tampilan visual, dan fungsionalitas teknis. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa yang berisi pernyataan terkait kemudahan penggunaan, daya tarik media, dan relevansi isi terhadap pembelajaran. Instrumen validitas dan kepraktisan berbentuk Skala Likert 1-5 yang kemudian dianalisis dengan cara dikonversi menjadi persentase dan dicari tingkatannya berdasarkan kategori

tingkat kevalidan dan kepraktisan media.

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada siswa, kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain guna mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, dianalisis pula persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Materi yang digunakan dalam pengembangan media meliputi muatan pelajaran Matematika (materi proporsi) dan IPAS (materi kegiatan ekonomi), yang dikaitkan secara kontekstual dengan dua unsur kearifan lokal Trenggalek, yaitu Upacara Adat Larung Sembonyo dan Batik Tulis Trenggalek.

Proses implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok besar guna mengevaluasi efektivitas media secara menyeluruh dalam situasi pembelajaran yang nyata. Dengan pendekatan ini, diharapkan media Ethnotopia tidak hanya memenuhi aspek kelayakan teknis dan isi, tetapi juga memberikan dampak nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan nilai-nilai kearifan lokal yang terintegrasi di dalamnya.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media game edukasi Ethnotopia berbasis Roblox yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. Bagian ini menyajikan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan terhadap media pembelajaran Ethnotopia. Data diperoleh melalui penilaian ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil pretest–posttest setelah implementasi media di kelas. Setiap instrumen digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, teknis, penggunaan, dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 1. Implementasi Media Ethnotopia di Kelas

Kevalidan Media Ethnotopia

Validasi Ahli Materi

Penilaian validitas konten dilakukan oleh ahli materi untuk mengukur kesesuaian isi, integrasi kearifan lokal, dan relevansi dengan fase perkembangan siswa. Rincian skor validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Isi dengan TP	19	20
2.	Integrasi Kearifan Lokal	19	20
3.	Ketepatan dengan Fase Perkembangan Siswa	18	20
4.	Keterhubungan Materi dengan Fitur Game	19	20
Jumlah Skor		75	80

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh persentase tingkat kevalidan materi 93,75%, yang menunjukkan bahwa konten Ethnotopia sangat valid, khususnya pada aspek kesesuaian isi dan integrasi kearifan lokal.

Validasi Ahli Media

Selanjutnya, aspek teknis dan desain antarmuka diuji oleh ahli media untuk menilai UI/UX, navigasi, serta interaktivitas. Hasil validasi tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Desain Antarmuka (UI/UX)	19	20
2.	Navigasi dan Fungsionalitas Teknis	17	20
3.	Kualitas Grafis dan Interaktivitas	17	20
4.	Alur Permainan dan Kemudahan Penggunaan	19	20
Jumlah Skor		72	80

Dari Tabel 2 terlihat persentase tingkat kevalidan media 90%, menandakan bahwa aspek teknis dan UI/UX media telah memenuhi standar, dengan nilai tertinggi pada desain antarmuka dan kemudahan penggunaan.

Kepraktisan Media Ethnotopia

Respon Guru

Salah satu aspek penilaian kepraktisan media Ethnotopia diperoleh melalui angket respon guru setelah implementasi di kelas. Rincian skor kepraktisan dari perspektif guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kepraktisan Penggunaan dalam Pembelajaran	19	20
2.	Relevansi Media dengan Materi	20	20
3.	Potensi Media dalam Mendukung Tujuan Pembelajaran	19	20
Jumlah Skor		58	60

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh persentase 96,7%, menunjukkan bahwa guru menilai media Ethnotopia sangat praktis, dengan nilai tertinggi pada aspek relevansi media terhadap materi.

Respon Siswa

Selain guru, kepraktisan juga diukur melalui angket respon siswa. Rincian skor respon siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kemudahan Penggunaan	318	375
2.	Daya Tarik Tampilan dan Konten	330	375
3.	Tingkat Keterlibatan selama Bermain	309	375
4.	Peningkatan Minat terhadap Pembelajaran	319	375
Jumlah Skor		1276	1500

Dari Tabel 4 diperoleh persentase 85%, yang menunjukkan bahwa siswa menilai Ethnotopia sangat praktis dan menarik, terutama pada aspek daya tarik tampilan dan konten.

Keefektifan Media Ethnotopia

Penilaian keefektifan media Ethnotopia dilakukan melalui tes pre-test dan post-test pada kelompok besar siswa. Rincian skor individual, N-Gain, dan kategorinya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tes Pemahaman Siswa

No.	Nama	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Skor N-Gain	Kategori
1.	AAM	55	85	0,67	Sedang
2.	ABU	60	100	1,00	Tinggi
3.	AFAF	45	90	0,82	Tinggi
4.	AMPH	40	100	1,00	Tinggi
5.	ARA	30	70	0,57	Sedang

No.	Nama	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Skor N-Gain	Kategori
6.	AZA	35	80	0,69	Sedang
7.	BAYS	45	95	0,91	Tinggi
8.	BPJ	40	85	0,75	Tinggi
9.	DAVS	40	75	0,58	Sedang
10.	DFM	35	60	0,38	Sedang
11.	ER	45	100	1,00	Tinggi
12.	GFA	50	75	0,50	Sedang
13.	JJSG	65	90	0,71	Tinggi
14.	JRP	30	65	0,50	Sedang
15.	MF	40	95	0,92	Tinggi
16.	MHA	30	75	0,64	Sedang
17.	MPF	35	80	0,69	Sedang
18.	NDP	40	95	0,92	Tinggi
19.	NK	25	75	0,67	Sedang
20.	NM	60	95	0,88	Tinggi
21.	OTA	40	80	0,67	Sedang
22.	RAZ	70	100	1,00	Tinggi
23.	RREN	55	80	0,56	Sedang
24.	SAC	45	80	0,64	Sedang
25.	SWNPC	50	85	0,70	Sedang
Rata-Rata		44,2	84,4	0,72	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata pre-test sebesar 44,2 meningkat menjadi 84,4 pada post-test, dengan nilai rata-rata N-Gain = 0,72 (kategori “Tinggi”). Secara individual, 12 siswa (48%) mencapai kategori N-Gain “Tinggi” dan 13 siswa (52%) kategori “Sedang”. Selain itu, ketuntasan klasikal ($KKM \geq 75$) menunjukkan bahwa 22 dari 25 siswa (88%) berhasil mencapai nilai di atas KKM pada post-test. Temuan ini menegaskan efektivitas media Ethnotopia dalam meningkatkan pemahaman materi, dengan peningkatan konsisten di hampir seluruh peserta didik.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Ethnotopia dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dinilai efektif karena mampu mengarahkan proses secara sistematis dan memastikan setiap tahap dikaji secara menyeluruh (Branch, 2009). Pada tahap analisis, kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal diidentifikasi melalui observasi, wawancara, dan studi kurikulum. Hasilnya menunjukkan

adanya kesenjangan antara materi pembelajaran yang ada dan media kontekstual yang relevan dengan budaya lokal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Salmah et al. (2024) yang menegaskan pentingnya analisis kebutuhan untuk memastikan media benar-benar sesuai dengan konteks pembelajaran.

Tahap desain dilanjutkan dengan menyusun struktur game, alur pembelajaran, serta integrasi budaya lokal Trenggalek ke dalam elemen permainan, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa fase C. Desain ini bertujuan menciptakan media eksploratif yang menarik secara visual dan mendukung proses belajar siswa. Rustandi & Rismayanti (2021) menyatakan bahwa desain yang baik harus berlandaskan hasil analisis dan menentukan kualitas media secara keseluruhan. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan menggunakan Roblox Studio, dengan penambahan fitur interaktif seperti NPC edukatif, mini game, dan storytelling budaya. Produk awal divalidasi oleh ahli materi dan media, lalu direvisi untuk penyempurnaan. Validasi ini mengacu pada tahapan penting dalam pengembangan media sebagaimana dijelaskan oleh Priangga & Permanasari (2021), yaitu pembuatan draft, uji kelayakan, dan revisi berbasis masukan ahli.

Setelah itu, implementasi dilakukan dalam kelas nyata melalui uji coba kelompok besar, di mana guru memfasilitasi dan siswa menjalankan misi pembelajaran dalam game. Tahap ini bertujuan untuk menilai penggunaan media dalam konteks riil, mencakup kemudahan akses, respons siswa, dan efektivitas pelaksanaan. Rasmita et al. (2023) menyebut bahwa media yang sederhana dan mudah dipahami akan meningkatkan kenyamanan siswa saat belajar, sedangkan Nasution et al. (2025) menambahkan bahwa aspek aksesibilitas penting untuk menjangkau beragam kondisi siswa. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan sejak awal hingga akhir pengembangan, mencakup refleksi internal dan umpan balik pengguna. Evaluasi ini mencakup penyesuaian substansi, teknis, dan estetika produk. Priangga & Permanasari (2021) menekankan pentingnya evaluasi formatif dan sumatif untuk menghasilkan media yang berkualitas dan relevan bagi peserta didik.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa Ethnotopia memperoleh skor kevalidan materi sebesar 93,75% dan media sebesar 90%, keduanya termasuk kategori “sangat valid.” Validasi materi mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, integrasi nilai budaya lokal, dan keterkaitan dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Sementara itu, validasi media mencakup desain antarmuka (UI/UX), navigasi, kualitas grafis, dan

fungsionalitas teknis. Arsyad (2020) menyatakan bahwa validitas media tidak hanya bergantung pada ketepatan isi, tetapi juga pada kejelasan penyajian dan daya tarik visual yang mendukung efektivitas belajar. Dalam proses validasi ini, para ahli juga memberikan masukan konstruktif seperti peningkatan efek suara dan kontras warna untuk memperkuat pengalaman pengguna.

Masukan tersebut mencerminkan pentingnya validasi sebagai proses penjaminan mutu media, sekaligus sebagai sarana identifikasi aspek teknis yang perlu ditingkatkan. Masruri et al. (2024) menyebut bahwa validasi oleh pakar sangat penting untuk memastikan substansi dan teknis media telah layak sebelum diimplementasikan secara luas. Proses ini memastikan bahwa Ethnotopia tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga siap digunakan dalam pembelajaran nyata, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan tuntutan pembelajaran berbasis budaya.

Kepraktisan Ethnotopia diukur dari angket respon guru dan siswa setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 96,7%, sedangkan siswa memberi skor 85%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Guru menilai kemudahan penggunaan media, relevansi konten dengan materi ajar, dan efisiensi pelaksanaan di kelas. Sementara itu, siswa menilai kemudahan navigasi, daya tarik konten, serta keterlibatan saat bermain dan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran tanpa kendala teknis berarti, serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Dalam teori kepraktisan media, Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media harus efisien, mudah dioperasikan, dan tidak membebani guru maupun siswa dalam pelaksanaannya. Kepraktisan ini sangat bergantung pada kualitas desain UI/UX yang intuitif dan fungsional. Kholik et al. (2024) menyatakan bahwa desain antarmuka yang efektif akan meningkatkan kepuasan pengguna, sementara Mohamed (2025) menambahkan bahwa pengalaman pengguna yang mulus membantu siswa fokus pada konten pembelajaran. Dengan demikian, Ethnotopia dinilai praktis karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah diakses, dan tidak menyulitkan pelaksanaan di kelas.

Efektivitas Ethnotopia dianalisis berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di kelas nyata. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,5 pada pretest menjadi 84,2 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72, termasuk kategori tinggi. Selain itu, sebanyak 22 dari

25 siswa mencapai nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah (≥ 75), menghasilkan tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan game dalam proses pembelajaran tematik.

Secara teori, media pembelajaran dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bermakna (Arsyad, 2020). Keterlibatan aktif siswa dalam game Ethnotopia, yang memadukan misi edukatif dengan konteks budaya lokal, berkontribusi pada peningkatan kognitif tersebut. Schunk (2020) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual mendorong siswa untuk membangun pemahamannya sendiri secara lebih mendalam. Hal ini diperkuat oleh Alaa et al. (2023), yang menyatakan bahwa media edukasi berbasis budaya tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menjadikan materi lebih bermakna karena terhubung langsung dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, hasil uji coba menunjukkan bahwa Ethnotopia efektif dalam mendukung pencapaian belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan relevan secara budaya.

SIMPULAN

Proses pengembangan game edukasi Ethnotopia telah dilaksanakan secara sistematis menggunakan model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, desain alur permainan dan konten budaya, pembangunan dunia virtual di Roblox Studio, implementasi uji coba di SDN 2 Surodakan, hingga evaluasi formatif dan sumatif. Melalui penerapan model ADDIE, produk Ethnotopia dikembangkan sehingga mampu menjawab tiga rumusan masalah, yakni validitas media, kemudahan penggunaan, dan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Hasil validasi ahli menunjukkan skor validitas konten sebesar 93,75 % dan validitas media sebesar 90 %, keduanya dikategorikan “sangat valid”, yang berarti media ini benar-benar sesuai standar keilmuan dan kebutuhan pembelajaran. Sedangkan uji kepraktisan menghasilkan skor 96,7 % dari guru dan 85 % dari siswa, keduanya dikategorikan “sangat praktis”, yang menunjukkan Ethnotopia mudah digunakan, disiapkan, dan diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar tanpa kendala berarti.

Secara empiris, efektivitas Ethnotopia terbukti melalui peningkatan rata-rata skor pretest dari 44,2 menjadi posttest 84,4, menghasilkan N-Gain sebesar 0,72 (kategori

tinggi), serta ketuntasan klasikal mencapai 88 % (sangat tinggi). Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Ethnotopia secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi berbasis budaya lokal.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform game populer untuk internalisasi nilai budaya lokal, memperkuat relevansi pendekatan etnopedagogi dalam pengembangan media pembelajaran, dan mendukung Kebijakan Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, Ethnotopia memajukan bidang media edukasi digital dengan menghadirkan pengalaman belajar kontekstual dan immersif.

Untuk penelitian ke depan, Ethnotopia berpotensi dikembangkan lebih luas dengan menambahkan cakupan konten budaya dari daerah lain, fitur penilaian otomatis, dan laporan hasil belajar siswa. Uji coba pada jenjang pendidikan berbeda atau format pembelajaran daring juga disarankan untuk menguji fleksibilitas dan skalabilitas media dalam konteks yang lebih beragam.

REFERENSI

- Alaa, M., Hammouda, N., & Abdennadher, S. (2023). The effect of culture in educational games for school students. <https://doi.org/10.1145/3623462.3630609>
- Arjaya, I. B., Suastra, I. W., Redhana, I. W., & Sudiarmika, A. A. I. A. (2024). Global Trends in Local Wisdom Integration in Education: A Comprehensive Bibliometric Mapping Analysis from 2020 to 2024. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 120–140
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aulia, N., Pratiwi, A., Nuri, A. Y., Rahmah, R., Nasution, A. M., & snaldi, E. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPS di SD Untuk Membentuk Karakter Cinta Budaya. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 29–39. <https://doi.org/10.51178/jsr.v6i1.2232>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dwiputra, D. F. K., & Sundawa, D. (2023). Analysis of Potentials and Challenges of Culture-based Learning in Indonesia : A Systematic Literature Review. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 213. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i1.6556>
- Indawati, S., Widodo, W., & Istiq'faroh, N. (2024). Tradisi Nyadran Sebagai Sumber

- Belajar Berbasis Etnopedagogi Di Sekolah Dasar. PANUNTUN (Jurnal Budaya, Pariwisata, dan Ekonomi Kreatif), 1(3), 170-179.
<https://doi.org/10.61476/ch4n3q07>
- Indonesia. (2017). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kholik, Abdul & Soegiarto, Asep & Sari, Wina. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora. 2. 335-344. 10.47861/tuturan.v2i4.1358.
- Kominfo. (2024). Obral - Obrol Literasi Digital “Sisi lain Game Online untuk Anak”. Diakses dari <https://www.instagram.com/p/C73QiGLyWoo>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 012.
<https://doi.org/10.17977/Um038v7i12024p012>
- Luthfia, R. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Urgensi Projek Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 1419-1426.
- Masruri, A. B., Sariyatun, S., & Sudiyanto, S. (2024). Validasi Media Virtual Tour Sebagai Alat Peningkat Kemampuan Metakognitif Siswa: Hasil Dan Implikasinya. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 10(4), 128-137.
- Mohamed, A. O. (2025). The Effect of Design on the Viewer’s Perception of Media Content and Its Role in Problem Solving. Journal of Ecohumanism, 4(1).
<https://doi.org/10.62754/joe.v4i1.5956>
- Nasution, E. J. A. H., Molefe, L., & Utami, R. T. (2025). Platform e-learning adaptif meningkatkan aksesibilitas bagi berbagai demografi pembelajar: Adaptive e-learning platform enhances accessibility for diverse learner demographics. Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi, 3(2), 177-186.

- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education. OECD Publishing. Diakses dari https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html
- Priangga, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE. Artikel Pengembangan Media Pembelajaran, 2, 2-5.
- Puspitasari, M., & Farahiba, A. (2024). Development of Bookwidgets-Based Educational Games Contained With Madura Local Wisdom For Indonesian Language Learning. <https://doi.org/10.4108/eai.25-10-2023.2348266>
- Rasmita, R., Djesmedi, D., & Firdalius, F. (2023). User Experience Pada Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat. Journal Of Science And Social Research, 6(2), 453-458.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. Jurnal Fasilkom, 11(2), 57-60.
- Salmah, S., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kelas III Di SDN Ciapus 05. Prosiding Teknologi Pendidikan, 4(1), 60-63.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. Contemporary Educational Psychology, 60, Article 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Statista. (2025). Number of Roblox app downloads worldwide from 1st quarter 2016 to 4th quarter 2024. Diakses dari <https://www.statista.com/statistics/1376587/roblox-global-app-downloads/>
- Sugara, U., & Sugito. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 7(2), 93 - 104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888>
- UNESCO. (2022). UNESCO launches ESD for 2030 Global Network. Diakses dari <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-launches-esd-2030-global-network>