



Pengembangan Media Gamifikasi GAMASURA Terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Siswa Sekolah Dasar

Rifka Anisa Ummami^{1*}, Ari Metalin Ika Puspita²

^{1*2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*rifka.22308@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 04-02-2026 Accepted: 13-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran penting untuk memperkuat identitas budaya serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Namun, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, khususnya dalam bentuk gamifikasi, masih terbatas dan belum didukung oleh bukti empiris yang memadai. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dengan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan, kelayakan, dan keefektifan media gamifikasi “GAMASURA” yang terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal serta hasil belajar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, serta *quasi experiment* dengan desain *two group pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian berjumlah 40 peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media termasuk kategori sangat layak dengan persentase 85,41% dari ahli media dan 87,50% dari ahli materi. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 81,52% dengan *effect size* sebesar 5,596 kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* efektif meningkatkan pemahaman budaya lokal dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: Gamifikasi, Kearifan Lokal, Media Pembelajaran, Pemahaman Budaya, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

The integration of local culture in learning is important to strengthen cultural identity and enhance students' engagement and learning outcomes. However, the use of digital learning media based on local culture, particularly in the form of gamification, remains limited and lacks sufficient empirical support. This indicates a gap between the need for contextual learning based on local wisdom and the innovation of learning media in elementary schools. This study aims to analyze the validity, feasibility, and effectiveness of the gamification-based learning media "GAMASURA" integrated with Surabaya Local Wisdom in improving students' cultural understanding and learning outcomes. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model and a quasi-experimental approach using a two-group pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of 40 students. The results indicate that the media is highly feasible, with validation scores of 85.41% and 87.50%. A significant difference was found between groups ($p < 0.05$), with learning improvement reaching 81.52% and an effect size of 5.596 (very high). Therefore, the GAMASURA gamification media integrated with Surabaya local culture effectively improves local cultural understanding and Pancasila Education learning outcomes among elementary students.

Keywords: Gamification, Learning Media, Local Wisdom, Cultural Understanding, Pancasila Education

Pengutipan APA:

Ummami, R.A., & Puspita, A.M.I. (2026). Pengembangan Media Gamifikasi GAMASURA Terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Pemahaman terhadap budaya lokal memiliki peran penting dalam membentuk identitas nasional serta memperkuat karakter generasi muda dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan literasi budaya menjadi bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertujuan menanamkan nilai kebangsaan, toleransi, serta kesadaran terhadap keberagaman budaya (Nurohmah et al., 2025; Sudrajat & Sufiyana, 2024). Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam membangun warga negara yang memiliki kesadaran kebinekaan serta tanggung jawab sosial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Fawaidil Wafa & Waliyuddin Fattah, 2025; Zalsabilah Idris et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk memperkuat identitas nasional sejak pendidikan dasar (Gutiérrez-Colón & Somsivilay, 2021).

Secara konseptual, pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna serta interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya (L. S. Vygotsky, 1978). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna, serta terbukti dapat meningkatkan pemahaman nilai kebangsaan dan memperkuat identitas budaya siswa (Afriliani et al., 2023; Dadang Mulyana, 2024; Putranti, 2025; Suryani et al., 2025). Namun, implementasi pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar masih menghadapi tantangan karena proses pembelajaran cenderung bersifat *teacher-centered* dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Freitas, 2025; Marzuki, 2023). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta pemahaman budaya yang masih terbatas pada aspek umum tanpa memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya (AXINTE, 2025; Lina et al., 2025).

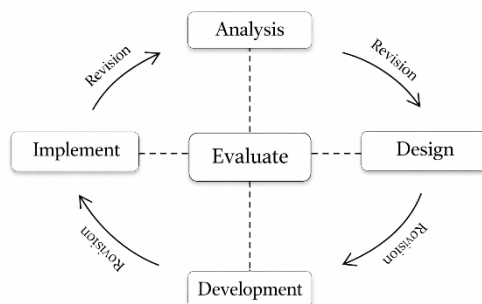
Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan media digital, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Deterding et al., 2011; Fodale, 2025; Ukgoda, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Irvani et al., 2025; Jun & Lucas, 2024; Usman et al., 2025). Namun, penelitian yang mengintegrasikan gamifikasi dengan budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Sambikerep II/480 Surabaya melalui wawancara dengan guru dan peserta didik, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal karena masih disampaikan secara umum tanpa mengaitkan secara spesifik dengan budaya lokal di

lingkungan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran juga masih terbatas dan kurang variatif, sehingga berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami budaya lokal secara mendalam. Hal ini tercermin dari pemahaman siswa yang masih terbatas pada aspek umum, seperti Tari Remo dan makanan khas Rawon, tanpa memahami makna dan nilai budaya yang terkandung, padahal terdapat berbagai tradisi lokal lain seperti Sedekah Bumi, Gulat Okol, dan Larung Ari-ari yang sarat nilai budaya (Kurniawan et al., 2025; Trapada et al., 2025).

Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa *smartphone* merupakan perangkat yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar (80%), sedangkan penggunaan tablet dan komputer masing-masing sebesar 10%. Sebagian besar peserta didik juga menghabiskan waktu bermain game sekitar satu jam per hari (40%), diikuti lebih dari dua jam (35%) dan dua jam (25%), serta menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran yang menghadirkan kuis interaktif, konsep belajar sambil bermain, dan unsur permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mengindikasikan adanya peluang dan kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi bernama GAMASURA (Gamifikasi Surabaya) yang mengintegrasikan budaya lokal Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan menganalisis kevalidan, kelayakan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal dan hasil belajar siswa.

METODE



Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk mengembangkan media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* (Branch, 2009). Model *ADDIE* dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rahmandhani & Utami, 2022).

(Branch, 2009)

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap *design* meliputi perancangan materi, alur gamifikasi, dan tampilan media. Tahap

development menghasilkan produk media GAMASURA yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba skala kecil (Pilot testing). Tahap *implementation* meliputi uji skala besar untuk mengetahui kepraktisan media, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN Sambikerep II/480 Surabaya dengan subjek 40 siswa kelas V. Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa kelas VA, sedangkan skala besar melibatkan 20 siswa kelas VC sebagai kelas eksperimen. Uji efektivitas menggunakan desain *quasi experiment tipe non-equivalent control group* dengan kelas eksperimen (VC) dan kontrol (VB) masing-masing 20 siswa.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa dan guru untuk mengukur kepraktisan media, serta tes untuk mengukur pemahaman budaya siswa. Instrumen tes pemahaman budaya lokal dikembangkan berdasarkan kerangka teoritis taksonomi Bloom revisi (Eva & Herdiana, 2024) dengan indikator mengacu pada Angraini et al. (2024) yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterlibatan terhadap budaya lokal. Instrumen angket menggunakan *skala Likert 1-4* (Sugiyono, 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket, tes *pretest-posttest*, dan dokumentasi. Uji efektivitas dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *N-gain*, sedangkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan *independent sample t-test*. Besarnya pengaruh penggunaan media dianalisis menggunakan *effect size* (Akbar, 2024; Cohen et al., 2017).

HASIL

Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Branch, 2009).

1. Analysis







Pada tahap analysis dilakukan asesmen kebutuhan melalui angket dan wawancara kepada peserta didik kelas V SDN Sambikerep II/480 Surabaya untuk mengidentifikasi aspek penting dalam pengembangan media gamifikasi GAMASURA yang terintegrasi dengan *Surabaya Local Wisdom*. Hasil analisis menunjukkan bahwa *smartphone* merupakan perangkat yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar (80%), sedangkan penggunaan *tablet* dan komputer masing-masing sebesar 10%. Selain itu, sebagian besar peserta didik menghabiskan waktu bermain *game* sekitar satu jam per hari (40%), diikuti oleh peserta didik yang bermain lebih dari dua jam (35%) dan dua jam (25%), serta menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran yang menghadirkan kuis interaktif, konsep belajar sambil bermain, dan unsur permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pengembangan media gamifikasi GAMASURA dipandang relevan untuk meningkatkan pemahaman budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi kearifan lokal Surabaya.

2. Design

Pada tahap *design* dilakukan perencanaan pengembangan media gamifikasi GAMASURA yang terintegrasi dengan *Surabaya local wisdom* berdasarkan hasil analisis kebutuhan, meliputi penyusunan materi, struktur media, serta perancangan *storyboard* yang memuat elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, lencana, *leaderboard* dan kompetisi dengan navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik. Media dikembangkan menggunakan *Canva for Education* dengan dukungan elemen visual, animasi, audio, video pembelajaran, serta kuis interaktif melalui navigasi berbasis *hyperlink*, serta memanfaatkan *platform Wordwall, Wayground, Kahoot, dan Educaplay* untuk aktivitas pembelajaran berbasis *game*. Hasil tahap desain media GAMASURA disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Desain Media Gamifikasi GAMASURA

No.	Desain	No.	Desain
1.		2.	
	Deskripsi: Tampilan <i>login</i> GAMASURA		Deskripsi: Menu utama GAMASURA
3.		4.	
	Deskripsi: Tampilan tujuan pembelajaran		Deskripsi: Tampilan tombol navigasi
5.		6.	
	Deskripsi: Tampilan menu materi		Deskripsi: Tampilan menu <i>games</i>
7.		8.	
	Deskripsi: Tantangan labirin di <i>Wordwall</i> dengan poin		Deskripsi: Materi kearifan lokal Surabaya

9.  Deskripsi: Papan *Leaderboard*
10.  Deskripsi: Kompetisi *Wayground mode paper* dengan poin
11.  Deskripsi: Kuis interaktif dengan *lencana*
12.  Deskripsi: *Mancing mania* dengan level
13.  Deskripsi: Tampilan profil pengembang
14.  Deskripsi: Referensi

3. Development

Pada tahap *development*, media gamifikasi GAMASURA yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

a. Validasi Media dan Materi

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan materi untuk menilai kualitas dan kesesuaian media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penilaian validasi oleh ahli disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Kevalidan Media

Penilai	Skor		Persentase	Kriteria
	Maksimal	Perolehan		
Ahli Media	48	41	85,41%	Sangat Valid
Ahli Materi	40	35	87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi pada **Tabel 2**, media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya loca wisdom* dinyatakan sangat valid baik dari aspek media maupun materi. Validasi oleh ahli media

memperoleh skor 41 dari skor maksimal 48 dengan persentase 85,41% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 35 dengan persentase 87,5% yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi pada GAMASURA telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan pada tahap uji coba pembelajaran, khususnya untuk mendukung pemahaman budaya pada materi keberagaman Indonesia di sekolah dasar.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media gamifikasi GAMASURA. Hasil respon siswa dan guru disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Respon Uji Coba Skala Kecil

No.	Responden	Persentase	Kriteria
1.	Siswa kelas VA	97%	Sangat Praktis
2.	Guru kelas VA	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan **Tabel 3**, respon peserta didik terhadap media gamifikasi GAMASURA memperoleh persentase 97%, sedangkan respon guru memperoleh persentase 98%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* praktis digunakan dalam penelitian utama.

4. Implementation

Tahap *implementation* menyajikan hasil uji coba media kepada peserta didik untuk melihat kepraktisan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

a. Uji Skala Besar (Lapangan)

Uji skala besar dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah menggunakan media gamifikasi GAMASURA dalam pembelajaran. Hasil respon disajikan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Hasil Respon Uji Skala Besar

No.	Responden	Persentase	Kriteria
1.	Siswa kelas eksperimen	95,83%	Sangat Praktis
2.	Guru kelas eksperimen	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan **Tabel 4**, respon peserta didik memperoleh persentase 95,83% dan respon guru memperoleh 98%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* praktis digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluation

Pada tahap *evaluation* dilakukan analisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-test*, analisis *N-Gain*, dan perhitungan *effect size*.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest-posttest berdistribusi normal. Hasil uji normalitas kelas kontrol disajikan pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.913	20	.072
Posttest	.945	20	.300
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan **Tabel 5**, nilai signifikansi (Sig.) *Shapiro-Wilk* pada kelas kontrol untuk *pre-test* sebesar 0,072 dan *post-test* sebesar 0,300. Karena kedua nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.929	20	.148
Posttest	.925	20	.125
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan **Tabel 6**, nilai signifikansi (Sig.) *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen untuk *pre-test* sebesar 0,148 dan *post-test* sebesar 0,125. Karena kedua nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas disajikan pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	2.373	1	38	.132
	Based on Median	2.096	1	38	.156
	Based on Median and with adjusted df	2.096	1	32.936	.157
	Based on trimmed mean	2.591	1	38	.116

Berdasarkan **Tabel 7**, nilai signifikansi (Sig.) *Levene's Test* sebesar 0,132. Karena nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

c. Independent Sample t-test

Uji *Independent Sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media gamifikasi GAMASURA dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji *Independent Sample t-test* disajikan pada **Tabel 8**.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil_Belajar	-17.697	38	0.000	-32.750

Berdasarkan **Tabel 8**, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, nilai rata-rata (mean) hasil belajar kelas eksperimen sebesar 93,40 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,65. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

d. Effect Size

Perhitungan *effect size* dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media gamifikasi GAMASURA terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil *effect size* perhitungan disajikan pada **Tabel 9**.

Tabel 9. Hasil Uji *Effect Size*

Variabel	Cohen's d	CI 95% Upper	
		CI 95% Lower	
Hasil_Belajar	5.596	4.190	6.986

Berdasarkan **Tabel 9**, diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 5,596 yang termasuk dalam kategori efek tinggi (Cohen et al., 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local Wisdom* memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

e. N-Gain

Analisis *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi GAMASURA. Hasil perhitungan *N-Gain* disajikan pada **Tabel 10**.

Tabel 10. Hasil *N-Gain*

	Kelas		Statistic	Std.Error
N-Gain Persen	Kontrol	Mean	12,2191	1.72398
		Minimum	0.00	
		Maximum	30.00	
	Eksperimen	Mean	81.5160	3.03271
		Minimum	45.45	
		Maximum	100.00	

Berdasarkan **Tabel 10**, nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 13,05% yang termasuk kategori tidak efektif, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 81,52% yang termasuk kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman budaya peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media gamifikasi GAMASURA terintegrasi *Surabaya Local*

Wisdom lebih efektif dibandingkan kelas kontrol.

f. Evaluasi Formatif dan Sumatif

Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai keefektifan media gamifikasi GAMASURA dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal siswa. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan dan implementasi dengan mengamati keterlibatan, interaksi, serta kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media, sekaligus memberikan umpan balik untuk penyempurnaan fitur, tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, dan tampilan visual media.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman budaya lokal dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media GAMASURA. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* dilakukan setelah implementasi untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar. Analisis hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas media, mengidentifikasi aspek pembelajaran yang berhasil, serta menjadi dasar perbaikan pengembangan media di masa mendatang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi GAMASURA tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi GAMASURA yang terintegrasi dengan *Surabaya Local Wisdom* memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori sangat valid, yaitu masing-masing sebesar 85,41% dan 87,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek desain visual, interaktivitas, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Fathoni & Puspasari, 2023; Nurhalizah & Jayanti, 2023). Integrasi elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan juga mendukung penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Fodale, 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang dengan desain visual dan interaktivitas yang baik dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Andoko et al., 2024; Desavale et al., 2025).

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media gamifikasi GAMASURA berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik pada uji skala kecil maupun skala besar. Penggunaan elemen permainan seperti kuis interaktif dan tantangan pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Agustina et al., 2024; Prameswari et al., 2025). Studi telah menunjukkan bahwa gamifikasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, yang mengarah pada peningkatan

antusiasme dan partisipasi di antara siswa. Hal ini terutama terlihat di lingkungan di mana siswa didorong untuk secara aktif terlibat dengan materi melalui tantangan seperti permainan (Labibah, 2024).

Hasil analisis efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi GAMASURA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Selain itu, nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman budaya peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Saleh et al., 2025).

Studi penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang (Mikrouli et al., 2024; Prameswari et al., 2025). Besarnya pengaruh penggunaan media juga diperkuat oleh nilai *effect size* sebesar 5,596 yang termasuk dalam kategori efek tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media gamifikasi GAMASURA memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Rizakhojayeva, 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai budaya sekaligus memperkuat identitas budaya mereka (Chusniyah et al., 2025; Kurniawan et al., 2025; Sapta et al., 2025; Setyowati et al., 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media gamifikasi GAMASURA melalui model *ADDIE* menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran, ditunjukkan oleh kelayakan dari sisi ahli serta respons positif siswa yang menandakan kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Penggunaan media gamifikasi GAMASURA terbukti mampu meningkatkan pemahaman budaya lokal sekaligus hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan pendekatan konvensional, sehingga memberikan kontribusi dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna melalui integrasi gamifikasi dan kearifan lokal. Temuan ini memperluas pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif oleh guru, sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut pada berbagai jenjang pendidikan, penyempurnaan fitur gamifikasi yang lebih adaptif, serta integrasi teknologi lain untuk memperkuat pembelajaran berbasis budaya lokal secara berkelanjutan.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif kecil dan terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil masih perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, pengujian efektivitas hanya dilakukan dalam jangka waktu terbatas dan belum mengukur dampak jangka panjang terhadap pemahaman budaya siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

untuk melibatkan sampel yang lebih luas, berbagai jenjang pendidikan, serta mengkaji efektivitas jangka panjang. Pengembangan lanjutan juga dapat difokuskan pada penyempurnaan fitur gamifikasi yang lebih adaptif serta integrasi teknologi lain untuk memperkuat pembelajaran berbasis budaya lokal secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Afriliani, A. T. N., Latifah, A., Sahroni, D., & Farida, N. A. (2023). Early Children Education Based on Local Culture. *Scientia*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.221>
- Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 241–253. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Akbar. (2024). *Mengoptimalkan Pembelajaran: Panduan Komprehensif dengan Metode Diskusi, Gaya Belajar, dan Cornell Method Note Taking*. Penerbit Adab.
- Andoko, B. S., Lestari, V. A., Ikawati, D. S. E., Priyadi, F. A., Aulia, R. F., & Hirashima, T. (2024). Gamification in Viat-Map Application to Improve Student's Experiences and the Relation with Their Performance. *2024 Seventh International Conference on Vocational Education and Electrical Engineering (ICVEE)*, 198–203. <https://doi.org/10.1109/ICVEE63912.2024.10823696>
- Angraini, F., Fauzi, A., Sobri, M., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8822>
- AXINTE, L. L. (2025). Exploring ethnic identity among primary school students. *Știință Și Educație: Noi Abordări Și Perspective: Materialele Conferinței Științifice Internaționale Jubiliare, 27-28 Martie 2025. Vol. 1: Științe Ale Educației*, 429–436. <https://doi.org/10.46727/c.v1.27-28-03-2025.p429-436>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chusniyah, N., Setyowati, R. R. N., Puspita, A. M. I., & Solihin, A. (2025). Integrating Ludruk Art Culture in Elementary Pancasila Education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1325–1332. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1575>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Dadang Mulyana. (2024). National Character, Local Wisdom, and Citizenship Education: Building National Identity Through Education. *Journal Arbitrase: Economy, Management and Accounting*, 2(02), 87–93. <https://doi.org/10.58471/arbitrase.v2i02.118>
- Denny, M., Denieffe, S., & O'Sullivan, K. (2023). Non-equivalent Control Group Pretest–Posttest Design in Social and Behavioral Research. In *The Cambridge Handbook of Research Methods and Statistics for the Social and Behavioral Sciences* (pp. 314–332). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009010054.016>
- Desavale, Ms. R., Rakibe, Mr. O., Deshmukh, Ms. S. K., Chavan, Ms. R., Pawar, Mr. R., & Sheikh, Prof. A. (2025). Plearny: Educational Gamifying Website. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 13(4), 6062–6064. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2025.69851>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Eva, E. F., & Herdiana, D. (2024). Revisi Taksonomi Bloom Dalam Implementasi Pembelajaran. *Journal Of Education*, 1(2). <https://doi.org/10.65353/3hp61k67>
- Fathoni, A., & Puspasari, D. (2023). Validity of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media Integrated with Camtasia Studio. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.26740/joaep.v3n1.p1-11>

- Fawaidil Wafa, A., & Waliyuddin Fattah, Z. (2025). *Literature Study: The Role of Pancasila Education in the Formation of National Identity in Students in the Era of Globalization* (Vol. 6, Number 2). <https://ijble.com/index.php/journal/index>
- Fodale, M. (2025). Gamification in Educational Technology: A Scoping Review of Trends and Effectiveness. *Universal Journal of Educational Research*, 4(3), 250–257. <https://doi.org/10.64637/629052>
- Freitas, J. (2025). Challenge in Implementing Student Centered Strategies When Teaching Primary School Social Studies: Teachers Perspective. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 7(2). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i02.38946>
- Gutiérrez-Colón, M., & Somsivilay, P. (2021). English as a Foreign Language: Listening to Students and Teachers, a Case Study in LAO PDR. *International Journal of Instruction*, 14(2), 535–550. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14230a>
- Irvani, A. I., Dewi, A. P., Gunawan, A. G., & Rahmani, A. (2025). Gamification and Student Engagement: Evidence, Challenges, and Future Directions. *Eduscape: Journal of Education Insight*, 3(3), 150–163. <https://doi.org/10.61978/eduscape.v3i3.937>
- Jun, M., & Lucas, T. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5), 2025155. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Kurniawan, H., Widodo, W., & Gunansyah, G. (2025). Semanggi Surabaya Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SDN Kandungan II/620 Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 13–21. <https://doi.org/10.61476/a9jmhc37>
- L. S. Vygotsky, M. C. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*.
- Labibah, H. F. (2024). Gamification in English Learning: Strategies to Increase Student Motivation and Engagement in the Digital Age. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 4(001), 848–857. <https://doi.org/10.54012/jcell.v4i001.565>
- Lina, S., Dongchen, D., Jing, Y., & Shurui, G. (2025). Traditional Culture Education In Primary Schools: Practical Forms, Current Dilemmas, And Breakthrough Paths. *International Journal of Education and Social Science Research*, 08(05), 16–38. <https://doi.org/10.37500/IJESSR.2025.8502>
- Marzuki, A. G. (2023). *STUDENTS CENTERED LEARNING AT SCHOOLS IN INDONESIA*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/47aeb>
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 25–54. <https://doi.org/10.58693/ier.212>
- Nurhalizah, N., & Jayanti, U. N. A. D. (2023). The Development of Scratch Software-Based Interactive Learning Media on Regulatory System Material. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 9(2), 372–386. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v9i2.4462>
- Nurohmah, L., Wati, U. A., Kusumawardani, C. W., & Dewi, I. P. (2025). Integrating Social Literacy into Social and Cultural Diversity Lessons: A Case Study of Pancasila Education Textbooks for Grade IV Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.6733>
- Prameswari, K., Novita, I., & Pradana, D. A. (2025). Application of Gamification in Learning: Its Influence on Motivation, Involvement, and Student Learning Outcomes. *Journal Of Technology, Education & Teaching (J-Tech)*, 2(1), 149–151. <https://doi.org/10.62734/jtech.v2i1.459>
- Putranti, A. D. (2025). Early Childhood Education Based On Local Wisdom: Learning Innovations To Shape Children's Cultural Character. *Journal of Pedagogi*, 2(3), 105–116. <https://doi.org/10.62872/714wwg50>
- Rahmandhani, H. N., & Utami, E. (2022). Comparative Analysis of ADDIE and ASSURE Models in Designing Learning Media Applications. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 7(2), 123. <https://doi.org/10.30983/educative.v7i2.6005>
- Rizakhoyayeva, G. (2025). The Effect Of Gamification In Education: The Meta-Analysis Of The Impact Of Implementation On Student Engagement And Learning Outcomes. *National Center for Higher Education Development*, 51(3). <https://doi.org/10.59787/2413-5488-2025-51-3-131-142>

- Saleh, N., Idawati, Akhir, M., Jerniati, & Herianah. (2025). Gamification in Foreign Language Learning: A Pathway to Inter-Cultural Communication Understanding in Reading Comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(11), 3669–3679. <https://doi.org/10.17507/tpls.1511.20>
- Sapta, A., Risnawati, E., Panjaitan, D. J., Marisa, -, & Nisa, U. K. (2025). Development of Augmented Reality Media for Local Wisdom Learning. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 9(4), 1450. <https://doi.org/10.62527/joiv.9.4.4359>
- Setyowati, E., Hendratno, H., & Sukartiningsih, W. (2024). Assessing the Impact of Local Wisdom on Indonesian Language Learning in Primary Schools. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(3). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i3.6473>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Sudrajat, A., & Sufiyana, A. Z. (2024). Cultural Literacy And The Spirit Of Multiculturalism In Indonesia. *An-Natiq Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 4(2), 221–237. <https://doi.org/10.33474/an-natiq.v4i2.22270>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, I., Wasino, W., Arcindy, A., & Armaid, I. E. (2025). Analysis of Serang Culture in Elementary Schools: A Systematic Literature Review (2020–2025). *Journal of Multidiscipline and Collaboration Research*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.58740/jmcr.v2i1.632>
- Trapada, M., Nurcahyani, A., Metalin, A., & Puspita, I. (2025). Pengembangan Lkpd Jeraya (Jelajah Surabaya) Berbasis Local Wisdom Untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Lokal Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *13(7)*, 1869–1882.
- Ukgoda, H. (2025). Gamification in Education: Its Impact on Engagement, Motivation, and Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(3), 41–66. <https://doi.org/10.18785/jetde.1803.03>
- Usman, A. T., Anisah, A. S., Marwah, S. S., & Holis, A. (2025). Game-Based Learning for the Digital Age: A Narrative Review across Educational Levels. *Sinergi International Journal of Education*, 3(2), 68–81. <https://doi.org/10.61194/education.v3i2.697>
- Zalsabilah Idris, A., Andriani, R., Pendidikan dan keguruan, J., & Pgmi Stai Ddi Maros, M. (2024). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar* (Vol. 2, Number 02).