PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN 35 PAGAMBIRAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Mutiara Avifah
NPM.2110013411195

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Mutiara Avifah
NPM	: 2110013411195
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pangambiran Kota Padang.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Senin** Tanggal **Lima Belas** Bulan **September** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** Bagi :

Nama Mahasiswa	: Mutiara Avifah
NPM	: 2110013411195
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul	: Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pangambiran Kota Padang.

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd	Ketua	:
2.	Dr. Hendrizal ,S.IP., M.Pd	Penguji 1	:
3.	Darwianis, S.Sos., M.H	Penguji 2	:

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutiara Avifah

NPM : 210013411195

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pangambiran Kota Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V SD Negeri Talamg Maur" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti kententuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 26 Agustus 2025

Saya yang menyatakan

Mutiara Avifah

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN 35 PAGAMBIRAN

Mutiara Avifah[1], Heri Effendi[1]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: mutiaraavifah88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE yaitu *(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Instrument penelitian ini meliputi lembar validasi, lembar pratikalitas. Dalam proses validasi, media divalidasi 1 orang ahli desain, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli bahasa. Pada proses pratikalitas, media diujicobakan oleh 1 guru dan 30 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian media memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 94,22%, validasi materi didapatkan kevalitan dan dengan rata rata 98,07%, kevalitan bahasa dengan rat rata 100% dan kevalitan desain dan media dengan rata rata 84,61%. Hasil pratikalitas guru memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 98,33% dan hasil pratikalitas siswa memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 96,84% berdasarkan hasil penelitian bahwa media *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran IPAS khusunya bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : *Game* Edukatif,IPAS, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran.". Shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap sikap dan Tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalan menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta Padang.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan yang tulus kepada:

1. Bapak Heri Effendi, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen pembimbing terima kasih kepada Bapak yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Hendrizal, M.Pd selaku penguji 1 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Dra.Darwianis , MH. selaku penguji 2 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas yang telah memberikan kelancaran administrasi.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak / Ibu staf pengajar Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Feni Yulia Chandra,S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 35 Pagambiran
8. Ibu Yulefita, S.Pd selaku wali kelas dari kelas V SDN 35 Pagambiran yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V, sehingga skripsi ini berjalan dengan baik
9. Kepada kedua orangtua penulis ucapkan terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan. Senantiasa mengorbankan waktu dan tenaga, serta tak kenal Lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana.
10. Teruntuk sahabat penulis yang selalu menemani,memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara.Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama berada di perantauan ini.
11. Kepada Kedua abang kandung penulis yang tidak kalah penting kehadirannya, David valentino dan Muhammad Fajar Adrian terima kasih

telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis dalam menyusun skripsi. Menemani, mendukung, dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

Padang, Agustus 2025
Penulis,

Mutiara Avifah
NPM.2110013411195

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Devinisi Operasional 9
H. Kebaharuan dan Orisinalitas 10
I. Definisi Operasional 10
BAB II LANDASAN TEORITIS
A. Kajian Teori 12
1. Pembelajaran IPAS 12
a. Pengertian Pembelajaran IPAS 12
b. Tujuan Pembelajran IPAS 13
c. Karakteristik Pembelajaran IPAS 15
2. Media Pembelajaran 17
a. Pengertian Media Pembelajaran 17
b. Fungsi Media Pembelajaran 18
c. Karakteristik Media Pembelajaran 19
3. Media *Game* Edukatif 22
a. Pengertian *Game* Edukatif 22
b. Jenis-Jenis *Game* Edukatif 24
c. Fungsi *Game* Edukatif 25
d. Kekurangan dan Kelebihan *Game* Edukatif 27
4. Pembelajaran Berbasisis Budaya Lokal 28
a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal 28
b. Tujuan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal 29
c. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal 31
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal 33
B. Penelitian yang Relevan 35
C. Kerangka Konseptual 37
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 39
B. Prosedur Penelitian 40

C. Subjek Penelitian 43
D. Instrumen Penelitian 43
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisis Data 44
G. Jadwal Penelitian 46
H. Teknik Pengumpulan Data 50
I. Teknik Analisis Data 51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
1. Analisis (*Analyze)* 54
2. Desain *(Design)* 58
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 73
B. Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 75

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1 Kerangka Konseptual 38
Bagan 2. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dimodifikasi dari Sani (2018:242) 40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Pengukuran Jawaban Item Soal Angket 44
Tabel 2. Kriteria Validasi 45
Tabel 3. Kriteria Praktikalitas 46
Tabel 4. Jadwal Penelitian 46
Tabel 5. Lembar Validasi Ahli Materi 46
Tabel 6. Lembar Validasi Ahli Desain dn Media 47
Tabel 7. Lembar Praktis Guru 48
Tabel 8. Lembar Respon Peserta Didik 49
Tabel 9. Skala Penelitian Untuk Lembar Validasi 51
Tabel 10. Kriteria Penelitian Kevalidasi Suatu Produk 51
Tabel 11. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikitas 52
Tabel 12. Nilai Praktikalitas 52
Tabel 13. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas 53
Tabel 14. Penilaian Praktikalitas Suatu Produk 53
Tabel 15. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 59
Tabel 16. Komponen Media 61
Tabel 17. Nama Validator 62
Tabel 18. Tabel Saran 62
Tabel 19. Hasil Validasi Materi 63
Tabel 20. Hasil Validasi Bahasa 64
Tabel 21. Hasil Validasi Desain 65
Tabel 22. Hasil Analisis Validasi Mdia oleh Validator 65
Tabel 23. Hasil Analisis Praktikalitas Video Oleh Guru 68
Tabel 24. Hasil Analisis Praktikalitas Game Oleh Siswa 69
Tabel 25. Hasil Analis Validitas Media 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Instrumen Uji Validitas Ahli Media 79

Lampiran II. Instrumen Uji Validitas Ahli Bahasa 84

Lampiran III. Instrumen Uji Validitas Ahli Materi 87

Lampiran IV. Instrumen Uji Praktikalitas Guru 92

Lampiran V. Instrumen Uji Praktikalitas Siswa 94

Lampiran VI Nilai Rata-Rata Ujian 1 95

Lampiran VII Nilai Rata-Rata Ujian Sumatif II 97

Lampiran VIII Produk Media Game Edukatif 99

Lampiran IX Dokumentasi 103

Lampiran X Surat Permohonan Izin Penelitian 105

Lampiran XI Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan 106

Lampiran XII Surat Balasan Penelitian Dari SDN 35 Pagambiran 107

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era global sekarang ini, pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi semua orang karena pendidikan merupakan akar dari peradaban sebuah bangsa. Pendidikan sekarang telah menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki setiap orang agar dapat menjawab tantangan kehidupan. Pendidikan juga dapat diperoleh melalui jalur non formal salah satunya melalui media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran memberi arti penting dalam mengefektifitaskan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan Pendidikan. Menurut Fadilah (2019:1) "media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien". Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Indonesia telah menjadi negara yang memiliki berbagai macam etnis, budaya dan agama. Hal ini membuat Indonesia dikenal sebagai negara yang

memiliki keanekaragaman yang luas. Keanekaragaman budaya yang ada di berbagai daerah di Indonesia mengahasilkan banyak potensi kearifan lokal maupun budaya lokal. Islami (2022:2) menyatakan "kearifan lokal merupakan kekayaan budaya lokal yang didalamnya mengandung kebijakan hidup, cara hidup yang mengakommodasi kebijaksanaan". Di Indonesia, yang sering kita sebut sebagai Nusantara, kearifan lokal tidak hanya diterapkan pada budaya atau etnis tertentu, tetapi juga melintasi berbagai budaya dan etnis, sehingga menciptakan nilai-nilai budaya yang bersifat nasional.

Kebudayaan nasional sebagaimana yang termuat dalam UUD 1945 pasal 32 ayat 1 menjelaskan tentang "Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia ditengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nila budayanya". Gunattyenly dan Budianda (2013:107) menyatakan "budaya lokal sebagai sumberdaya budaya merepresentasikan nilai-nilai budaya unggulan berbasis kearifan lokal pada tataran masyarakat yang tinggal di desa, kabupaten, atau propinsi, yang berasal dari masyarakat setempat (indigineous people) dan bersifat lokal (kedaerahan). Namun, dalam proses perubahan sosial dan budaya, semakin hilangnya batas-batas fisik dari suatu kebudayaan. Hal ini dipengaruhi oleh factor penyebaran media komunikasi secara global, yang mengakibatkan budaya lokal dari suatu kelompok masyarakat tidak lagi terjaga keasliannya

Materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal diajarkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Menurut Sellyanda, dkk (2023:33), "IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu

pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.".IPAS tidak hanya mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksi di alam, tetapi juga menggali lebih dalam mengenai kehidupan manusia sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama Praktek Lapangan di SD Negeri 35 pangambiran pada bulan Juli sampai dengan Oktober 2024 pada mata pelajaran IPAS dimana siswa kelas V kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran,dikarenakan pembelajaran yang monoton dan konvensional yakni lebih mengutamakan ceramah, bahkan dalam materi yang memerlukan skill. Hal ini dikarenakan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi. Di SDN 35 Pangambiran sudah tersedia LCD Proyektor, namun penggunaan LCD proyektor kurang optimal dikarenakan beberapa guru yang sudah cukup tua dan sedikit gagap teknologi.

Selanjutnya hasil observasi pada hari Senin, tanggal 2 Desember 2024 di kelas V ,SDN 35 Pangambiran pada pembelajaran IPAS, sebagian siswa terlihat kurang semangat dalam kelas, padahal guru telah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa lebih aktif. Pada saat melakukan diskusi hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi tersebut dan sebagian siswa lainnya sibuk dengan aktivitas diluar diskusi. Sehingga, banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran dengan baik dan berdampak pada hasil

belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Informasi dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 35 Pangambiran yaitu Ibu Reni Asmawati, S.Pd, bahwa nilai rata-rata ujian sumatif tengah semester I TA. 2024/2025 mata pelajaran IPAS, terdapat nilai tertinggi yaitu 95, sedangkan nilai terendah yaitu 22. Terdapat sebanyak 8 (36,4%) orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan sebanyak 14 (63,6%) orang siswa lainnya belum memenuhi KKTP. Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Rahmayati, dkk (2023:18) "Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkunganya.". Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran memerlukan media pembelajaran pendukung agar siswa mudah memahami materi pembelajaran, salah satunya dalam materi

Kearifan lokal diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan media harus didukung dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat adalah *game* edukatif. Secara umum *game* edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Menurut Wibawanto (2020:5) "*Game* edukasi yaitu *game* yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (peserta didik), sehingga menghasilkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia sehingga materi yang disampaikan oleh guru dan materi yang termuat dalam *game* edukasi ini dapat tersampaikan, tersalurkan, dan akhirnya siswa dapat menerima materi tersebut dengan baik".

Marchelina dan Khabib (2023:223), menyatakan "*game* memiliki fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya adalah mengenalkan teknologi komputer, mengajarkan anak untuk mengikuti pengarahan dan aturan secara berurutan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *game* edukatif Berbasis Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebanyak 14 (63,6%) siswa dari 22 siswa belum memenuhi KKTP.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif ?
3. Proses belajar mengajar yang monoton dan tidak menarik sehigga banyak siswa yang bermain-main dalam proses pembelajaran.
4. Sebagian siswa yang kurang memahami materi pembelajaran IPAS.
5. 5.Belum adanya media pembelajaran permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lobih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang dinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pengembangan *game* edukatif berbasis budaya lokal pada pembelajaran IPAS materi Budaya lokal kelas V SDN 35 Pangambiran , Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Realita Pembelajaran IPAS saat ini?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *game* edukatif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS materi kearifan lokal kelas V SDN 35 Pangambiran?

3. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran *game* edukatif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS materi kearifan lokal kelas V SDN Pangambiran?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji media pembelajaran *game* edukain berbasis Budaya Lokal dalam pembelajaran IPAS materi kearifan lokal kelas V SDN 35 Pangambiran
2. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran *game* edukarin berbasis Budaya Lokal dalam pembelajaran IPAS materi kearifan lokal kelas V SDN 35 Pangambiran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis, praktik maupun akademis.

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran *game* edukatif yang lebih inovatif dan efektif, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal dalam proses pembelajaran IPAS melalui *game* edukatif berbasis budaya local

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru:

      1) Hasil penenelitian ini diharapkan dapat memperoleh alternatif media
      2) pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk diterapkan di kelas.
      3) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran
      4) yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

   b. Bagi siswa:

      1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
      2) Siswa dapat memahami pembelajaran IPAS dengan lebih baik melalui pengalaman bermain *game* yang bermakna.
      3) Memberikan rasa percaya diri kepada siswa

   c. Bagi sekolah:

      Hasil penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar-mengajar pembelajaran IPAS serta dapat dijadikan acuan penggunaan kegiatan pembelajaran IPAS di SDN 35 Pangambiran , Kota Padang.

3. Manfaat Akademis

   a. Hasil penelitian ini terutama bagi peneliti bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pengembangan media pembelajaran *game* edukatif dalam proses pembelajaran IPAS nantinya.

b. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta Padang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut :

1. Peneliti akan membuat *game* edukatif yang Bernama '*Game* buka isi kotak". *Game* buka isi kotak adalah sebuah permaianan interaktif dengan cara mengetuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan melihat barang di dalamnya.
2. Saat kotak di buka , akan mucul Pilihan-pilihan ini bisa berupa pertanyaan, tugas, topik, atau kata kunci yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. *Game* buka isi kotak bisa berupa kotak yang berisi pertanyaan yang dibuat sendiri atau aplikasi online (pada aplikasi Wordwall).
4. *Game* buka isi kotak terdiri dari beberapa soal yang berbeda-beda.
5. Tekan "Klik", Setelah itu siswa mendapatkan soal , kemudian akan muncul soal dan jawaban objektif yang bisa dipilih dengan benar
6. *Game* buka isi kotak, siswa membuka setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan melihat pertanyaan,topik,atau kata kunci yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

H. Kebaharuan Dan Orientasi

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *game* edukatif yang menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan *game* edukatif sebagai media yang menarik dan interaktif di kelas. Siswa juga akan lebih bersemangat untuk belajar di kelas

I. Definisi Opearasional

Fungsi dari media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media *game* edukatif merupakan media pembelajaran permainan yang dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan dalam proses belajar-mengajar agar menarik siswa.
2. Model Pembelajaran berbasis Budaya Lokal adalah suatu model pembelajaran suatu dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik
3. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada dilingkungan sekitar.
4. Validitas media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapat tingkat kevlidan dari media pembelajaran interaktif.

5. Praktikalitas media *game* edukatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif.