

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Melestarikan Budaya Gorontalo Di SD Negeri 3 Tibawa

Ramdan Hamid¹, Arip Mulyanto², Ahmad Azhar Kadim³, Dian Novian⁴, Eka Vickraien Dangkoa⁵, Suleman Dangkoa⁶

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.

⁵Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.

⁶Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.

Email: ramdanhamid034@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an educational game-based learning media to introduce and preserve Gorontalo culture among elementary school students. The problem addressed is the low level of students' understanding of local culture due to conventional learning processes and the lack of engaging and interactive learning media. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product developed is a Role Playing Game (RPG) titled Hulonthalo Adventure the Little Warrior, created using RPGMaker software. The research subjects included material experts, media experts, and fifth-grade students of SDN 3 Tibawa. Data collection techniques involved observation, interviews, and questionnaires, while data analysis used descriptive quantitative analysis in the form of percentages. The results indicate that the media achieved a very high level of feasibility from material experts (88.82%) and media experts (88.6%), as well as a very high level of practicality from students (88.92%). Therefore, this learning media is considered suitable as an effective and engaging alternative to enhance students' understanding and preservation of local culture.

Keywords: ADDIE model; educational game; Gorontalo culture; learning media; RPGMaker

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi guna memperkenalkan dan melestarikan budaya Gorontalo pada siswa sekolah dasar. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya daerah akibat proses pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa game edukasi bergenre Role Playing Game (RPG) berjudul Hulonthalo Adventure the Little Warrior yang dikembangkan menggunakan RPGMaker. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V SDN 3 Tibawa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif berbentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dari ahli materi (88,82%) dan ahli media (88,6%), serta kepraktisan sangat tinggi dari siswa (88,92%). Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan menarik dalam meningkatkan pemahaman serta pelestarian budaya daerah.

Kata kunci: Budaya Gorontalo; Game Edukasi; Media Pembelajaran; Model ADDIE; RPGMaker

@ 2026 Information Technology Education FT UNG

PENDAHULUAN

Gorontalo, Indonesia merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan warisan budaya dan seni tradisi lokal yang beragam. Budaya Gorontalo mencakup adat istiadat, bahasa daerah, rumah adat seperti Rumah Adat Dulohupa, upacara adat seperti Mopotilolo, serta kesenian tradisional seperti tari Saronde dan musik Polopalo. Selain itu, masyarakat Gorontalo memiliki filosofi hidup "Adat Bersendikan Syara, Syara Bersendikan Kitabullah" yang mencerminkan keterpaduan antara adat dan nilai-nilai agama dalam

kehidupan sehari-hari (Hidayatullah, 2022) Kekayaan budaya tersebut menunjukkan pentingnya upaya pelestarian agar tidak mengalami kepunahan di tengah perkembangan zaman.

Pelestarian budaya merupakan upaya untuk menjaga dan mempertahankan warisan nilai, pengetahuan, dan identitas lokal agar tetap dikenal oleh generasi berikutnya (Samongilailai & Utomo, 2024). Namun, perkembangan globalisasi dan modernisasi membawa tantangan tersendiri, di mana budaya asing cenderung lebih dominan dan memengaruhi minat generasi muda terhadap budaya lokal (Asshiddiqi et al., 2024). Hal ini berdampak pada menurunnya pemahaman, minat, dan kepedulian siswa terhadap budaya daerahnya sendiri, sehingga diperlukan strategi yang lebih inovatif dalam mengenalkan dan melestarikan budaya lokal sejak dini.

Dalam dunia pendidikan, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dalam penyampaian muatan lokal yang kini banyak diintegrasikan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Meskipun bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan berdampak, dalam praktiknya pembelajaran budaya melalui kegiatan tersebut masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, kurangnya struktur pembelajaran yang sistematis, serta ketergantungan pada kreativitas guru. Akibatnya, proses pembelajaran budaya belum mampu memberikan dampak yang maksimal terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran kuesioner pada tiga sekolah dengan total 68 siswa, diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap budaya Gorontalo masih tergolong rendah. Hal ini terlihat pada aspek kesenian, pakaian adat, dan rumah adat, di mana sebagian besar siswa belum mampu mengenali maupun memahami bentuk dan maknanya secara baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis game edukasi dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran. (Daffa et al., 2024) menyatakan bahwa game berbasis budaya tradisional mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya. Selain itu, (Saputra et al., 2022) juga menemukan bahwa game edukasi 3D bertema budaya dapat meningkatkan minat belajar dan kesadaran budaya pada siswa. Game edukasi merupakan media yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui interaksi langsung. Salah satu genre yang relevan adalah Role-Playing Game (RPG), yaitu permainan yang memungkinkan pemain mengendalikan karakter, berinteraksi dengan NPC, dan menyelesaikan misi dalam alur cerita (Widayati et al., 2022). Namun, pemanfaatan RPG sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal masih relatif terbatas (Nuraminudin et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan genre RPG yang mengintegrasikan unsur budaya Gorontalo. Media ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan berbagai unsur budaya Gorontalo meliputi bahasa, adat istiadat, kesenian, pakaian adat, rumah adat, dan kuliner ke dalam satu sistem game edukasi berbasis alur cerita dan misi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya berfungsi

sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya inovatif dalam pelestarian budaya lokal

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Fokus utama penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Android untuk melestarikan budaya Gorontalo. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan di SD Negeri 3 Tibawa, yang dilanjutkan dengan perancangan struktur navigasi (flowchart) dan alur cerita (storyboard). Produksi aplikasi dilakukan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV dengan mengintegrasikan aset visual dan audio yang relevan sekaligus pengujian oleh ahli materi dan media. Setelah aplikasi yang sudah siap, bisa langsung diterapkan kepada siswa dalam proses belajar.

Pada tahapan akhir atau evaluasi, dilakukan proses analisis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk pada siswa/pengguna untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, yang meliputi penyempurnaan tampilan *interface game*, perbaikan navigasi menu, perbaikan bahasa pada petunjuk permainan. Data penelitian berupa data kuantitatif yang bersumber dari penilaian validator dan respon pengguna. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan Skala Likert 1-5 yang mengadopsi kriteria kualitas perangkat lunak Walker dan Hess. Subjek penelitian melibatkan ahli materi (guru), ahli media (dosen), serta 19 siswa kelas V SD Negeri 3 Tibawa sebagai subjek uji coba lapangan. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk menguji kelayakan isi, instruksional, dan teknis sebelum produk diimplementasikan kepada siswa untuk melihat respon serta kepraktisan penggunaannya.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan produk. Skor rata-rata yang diperoleh dari angket dikonversi menjadi persentase untuk menentukan posisi produk dalam kategori penilaian, mulai dari "Sangat Tidak Layak/Praktis" hingga "Sangat Layak/Praktis". Produk dinilai memenuhi syarat sebagai media pembelajaran interaktif apabila hasil evaluasi akhir mencapai kategori minimal "Layak" dan "Praktis" dengan nilai persentase di atas 60%. Hasil analisis ini menjadi acuan utama dalam melakukan revisi final guna memastikan media berfungsi optimal sebagai sarana pelestarian budaya. Presentasi kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \dots \dots \dots (1)$$

Hasil presentase yang di peroleh dari perhitungan matematis tersebut kemudian dikategorikan kedalam interval Kualitatif

Tabel 1 Kategori persentase kelayakan

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Layak/Praktis	81% - 100%
2	Layak/Praktis	61% - 80%
3	Cukup Layak/Praktis	41% - 60%
4	Tidak Layak/Praktis	21% - 40%
5	Sangat Tidak Layak/Praktis	0% - 20%

Intrumen penelitian

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Kriteria	Indikator	Item Soal
1.	Kualitas Isi	Kelengkapan	1
		Keseimbangan	2
		Minat	3
2.	Kualitas Intruksional	Kesesuaian dengan situasi siswa	2
		Memberikan kesempatan belajar	2
		Memberikan bantuan untuk belajar	1
		Kualitas motivasi	1
		Kualitas interaksi intruksionalnya	2
		Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	3

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Kriteria	Indikator	Item Soal
1.	Kualitas Teknis	Keterbacaan	4
		Mudah digunakan	5
		Kualitas tampilan/tayangan	10
		Kualitas informasi soal	2
		Kualitas pendokumentasian	1

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Pengguna

No	Aspek kualitas	Indikator	Item Soal
1.	Kualitas isi	Kepentingan	1
		Kelengkapan	2
		Keseimbangan	2
		Minat	2
		Kesesuaian dengan situasi siswa	2
2.	Kualitas intruksional	Memberikan kesempatan belajar	2
		Memberikan bantuan untuk belajar	1
		Kualitas memotivasi	1
		Kualitas interaksi intruksionalnya	2
		Dapat membawa dampak bagi siswa	1
3.	Kualitas teknis	Keterbacaan	6
		Mudah digunakan	4
		Kualitas tampilan/tayangan	6
		Kualitas penanggung jawaban	2
		Kualitas pendokumentasian	2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mengenal dan memahami budaya Gorontalo. Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur dengan kepala sekolah dan guru wali kelas V di SD Negeri 3 Tibawa untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kendala yang dihadapi siswa. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, penelitian mengacu pada metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Hasil

Analysis

Pada tahap analisis dilakukan observasi dan pengumpulan referensi terkait pembahasan yang dipilih. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 3 Tibawa masih minim dan kurang interaktif sehingga kurang memotivasi siswa. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan analisis kebutuhan yang meliputi materi dan pengembangan. Analisis materi dilakukan dengan mengumpulkan referensi terkait budaya Gorontalo, seperti bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, adat istiadat, kesenian, dan kuliner tradisional. Sementara itu, analisis kebutuhan pengembangan mencakup referensi jurnal serta spesifikasi hardware dan software yang digunakan, yaitu laptop dengan prosesor Intel Celeron dan RAM 8 GB, serta software RPG Maker, Adobe Photoshop CC 2019, dan Visual Studio Code.

Design

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran yang meliputi pembuatan storyboard sebagai gambaran tiap frame untuk memudahkan pengembangan media interaktif. Storyboard yang dirancang mencakup beberapa tampilan utama, yaitu title screen dengan menu New Game, Continue, dan Options; select character untuk memilih karakter berpakaian adat Gorontalo; tampilan in-game dengan tombol gerak, tombol action, dan bar status; dialog MC dan NPC yang dipicu melalui tombol action; bar status yang menampilkan informasi karakter serta menu Item, Options, Save, dan End Game; menu item untuk melihat dan menyimpan item; menu save untuk menyimpan progres permainan; menu end game untuk mengakhiri permainan; serta battle system berbasis turn-based yang dikombinasikan dengan kuis, di mana jawaban benar akan memberi damage pada musuh dan jawaban salah akan berdampak pada karakter utama, disertai umpan balik notifikasi.

Development

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan storyboard yang telah dirancang dengan memanfaatkan seluruh bahan dan komponen pendukung, dalam bentuk game edukasi berbasis RPG yang mengangkat materi budaya Gorontalo untuk siswa sekolah dasar, menggunakan RPG Maker dengan bahasa pemrograman JavaScript untuk mengatur logika dan interaktivitas permainan, sehingga menghasilkan aplikasi berformat APK yang dapat diinstal pada perangkat Android dan digunakan secara offline, dengan beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pengembangannya. Berikut merupakan tahapannya:

a. pembuatan media

Pembuatan media dilakukan menggunakan RPG Maker dengan memanfaatkan fitur utama seperti pembuatan map, karakter, event, serta sistem pertempuran untuk membangun interaksi dan alur permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembuatan map dilakukan melalui editor dengan menggunakan tileset untuk merancang lingkungan seperti jalan, bangunan, dan objek lainnya serta menambahkan event untuk menciptakan interaksi. Pembuatan karakter dilakukan dengan fitur generator atau impor aset eksternal untuk menyesuaikan tampilan, atribut, dan peran karakter dalam permainan. Selanjutnya, enemies dan troops dibuat melalui database dengan menentukan atribut musuh dan mengelompokkannya untuk mengatur formasi serta strategi pertempuran. Selain itu, pembuatan event digunakan untuk mengatur interaksi seperti dialog, pergerakan karakter, dan pemicu kejadian dengan menetapkan kondisi, perintah event, serta trigger agar sesuai dengan alur permainan dan telah diuji agar berjalan dengan baik.

b. Tampilan Media

Pembuatan game ini dilakukan dengan menggunakan software RPGMaker, pembuatan media ini sesuai dengan rancangan pada storyboard. Berikut tampilan desain antar muka (Interface) dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Berikut merupakan tampilan media:



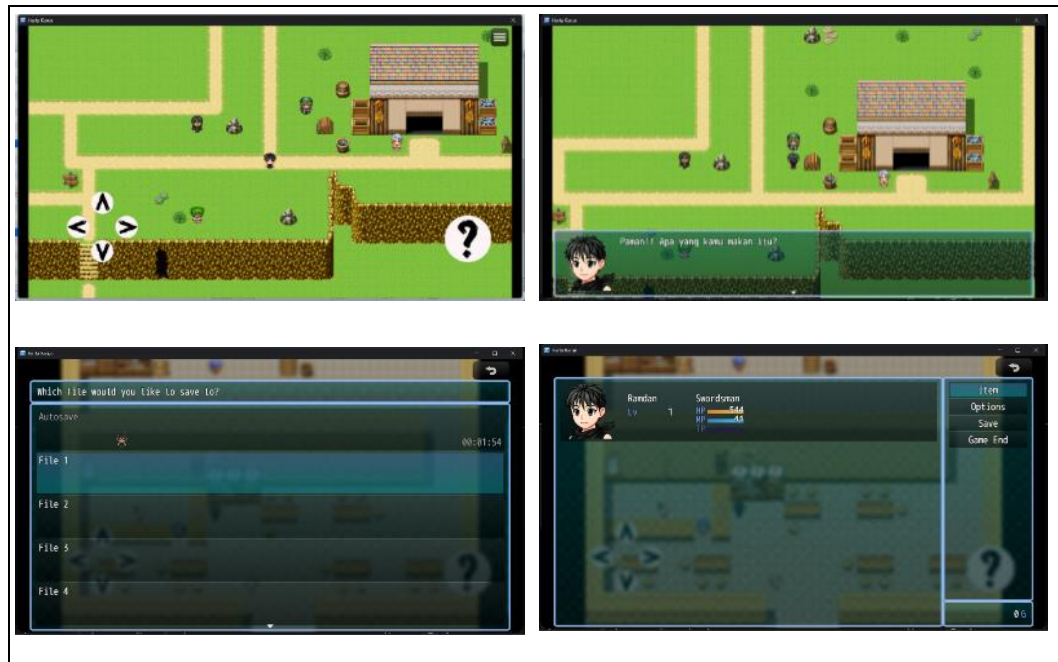
Gambar 1. Tampilan awal media

Pada halaman pembuka atau *Title screen* berisi judul *Game*, tombol *New game*, *continue*, *options*. Pada halaman *options* atau pengaturan terdapat beberapa menu untuk mengatur kecepatan gerakan karakter melalui *Always Dash* serta mengatur volume audio.



Gambar 2. Tampilan *select char*

Pada halaman *select char* ini berfungsi sebagai menu utama bagi pemain untuk memilih karakter yang akan dimainkan. Setiap karakter memiliki desain atau pakaian adat yang berbeda.



Gambar 3. Tampilan Dalam Game

Pada halaman ini terdapat user interface berupa tombol gerak, tombol action, dan menu bar status yang memungkinkan pemain menggerakkan karakter, berinteraksi dengan NPC atau event, serta mengikuti dialog dan event yang berisi materi pembelajaran; selain itu, pada menu juga ditampilkan informasi status karakter seperti nama, level, HP, MP, dan gold, serta tersedia menu Item, Options, Save, dan End Game untuk mengelola item, pengaturan, penyimpanan progres, dan mengakhiri permainan, di mana pada halaman save pemain dapat menyimpan progres permainan baik secara otomatis maupun manual dengan beberapa slot penyimpanan sehingga permainan dapat dilanjutkan di waktu berikutnya.

Gambar 4. Tampilan *Battle system*

Pada halaman battle system digunakan pertarungan berbasis turn-based yang dipadukan dengan kuis pembelajaran, di mana jawaban benar memberikan damage kepada musuh, sedangkan jawaban salah menyebabkan karakter utama menerima damage, serta dilengkapi notifikasi sebagai umpan balik langsung.



Gambar 4. Tampilan *End Game*

Pada menu *End Game* menyediakan tombol kembali ke *title screen* serta tombol *cancel* untuk membatalkan perintah dan kembali ke permainan.

c. Publishing

Proses publikasi *game* dilakukan menggunakan Android Studio karena *RPGMaker* tidak dapat secara langsung menyimpan atau mengekspor *game* dalam format APK. Oleh karena itu, hasil *game* dari *RPGMaker* dikonversi dan dibangun kembali melalui Android Studio agar dapat dijalankan pada perangkat Android dalam bentuk aplikasi APK.

d. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli materi dan ahli media untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi dan ahli media yang dapat dilihat pada tabel:

Tabel 5. Hasil uji validasi materi

No	Aspek	Skor diperoleh	Jumlah skor ideal	Presentase%
1	Kelayakan isi	71	80	88,75
2	Kualitas Intruksional	80	90	88,88
Total		151	170	88,82
Kategori	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kelayakan ahli materi, dengan hasil yang diperoleh mencapai 88,82%. Maka kelayakan media bisa dikatakan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil uji validasi media

No	Aspek	Skor diperoleh	Jumlah skor ideal	Presentase%
1	Kualitas Teknis	192	220	88,6
Kategori	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kelayakan ahli media, dengan hasil yang diperoleh mencapai 88,6%. Maka kelayakan media bisa dikatakan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak.

Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran berbasis game yang diujicobakan kepada 19 siswa di SD Negeri 3 Tibawa. Sebelum penggunaan, peneliti menyalin aplikasi ke perangkat siswa dan memberikan penjelasan cara penggunaan, kemudian siswa menggunakannya secara mandiri. Setelah itu, siswa diberikan kuesioner dengan 3 aspek dan 36 indikator untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran, dengan hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil kelayakan respon siswa

No	Aspek	Skor diperoleh	Jumlah Skor ideal	Presentase
1	Kualitas isi	765	885	86.4
2	Kualitas Intruksional	683	760	89.86
3	Kualitas Teknis	1620	1805	89.75
Total		3068	3450	88.92
Kategori		Sangat Layak		

Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada 19 siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan pengguna. Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase pada aspek kualitas isi sebesar 86,4%, kualitas instruksional 89,86%, dan kualitas teknis 89,75%, dengan total kepraktisan sebesar 88,92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami materi dengan tampilan yang menarik.

Evaluation

Pada tahap evaluasi, dilakukan proses analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba produk pada siswa/pengguna untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dengan genre Role Playing Game (RPG) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran budaya lokal Gorontalo di SDN 3 Tibawa. Secara teoritis, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa (Hutauruk et al., 2020). Dalam penelitian ini, penggunaan game edukasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengalami proses belajar melalui interaksi dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna di lingkungan sekolah dasar.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa permasalahan pembelajaran budaya di SDN 3 Tibawa masih belum optimal. Pembelajaran budaya yang selama ini dilaksanakan melalui kegiatan ekstrakurikuler cenderung terbatas, kurang terstruktur, serta sangat bergantung pada kreativitas guru dan ketersediaan media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya daerah Gorontalo. Memiliki

keterbatasan media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi menjadi solusi yang relevan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah tersebut agar lebih menarik dan interaktif.

Dari sisi desain, media yang dikembangkan memanfaatkan karakteristik RPG yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan *Non Player Character* (NPC), menjelajahi lingkungan permainan, serta menyelesaikan berbagai tantangan. Mekanisme ini selaras dengan konsep game edukasi yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas bermain yang menyenangkan (Purnomo, 2020). Selain itu, menurut (Wibawanto, 2020), RPG memungkinkan adanya alur cerita, interaksi, dan eksplorasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran secara bertahap. Dalam penelitian ini, fitur dialog NPC dan event interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi budaya Gorontalo secara sistematis, sehingga siswa di SDN 3 Tibawa dapat memahami materi melalui pengalaman langsung dalam permainan.

Pengintegrasian materi budaya Gorontalo dalam game ini juga memiliki nilai penting dalam mendukung pelestarian budaya daerah, khususnya bagi siswa kelas V SDN 3 Tibawa. Budaya sebagai hasil dari proses belajar manusia perlu diwariskan kepada generasi muda melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penyajian materi seperti bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian, dan kuliner tradisional dalam bentuk game interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, sistem battle berbasis kuis yang diterapkan dalam game berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran yang memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari selama bermain.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa game edukasi berbasis RPG memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif (Gumilang & Anwar, 2024; Kaban & Syahputra, 2021; Mahardika & Sulistiyo, 2020) demikian, penelitian ini memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan aspek edukasi dan evaluasi secara bersamaan melalui mekanisme dialog NPC (Non-Player Karakter) dan turn-based battle berbasis kuis seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 dan 4. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen permainan, tetapi juga sebagai alat ukur pemahaman siswa secara tidak langsung. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan di SDN 3 Tibawa tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta rasa bangga siswa terhadap budaya lokal Gorontalo.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk melestarikan budaya Gorontalo dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba kepada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Tibawa. Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,60% dari ahli media dan 88,82% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, hasil uji kepraktisan yang melibatkan peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,92% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif

dan menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengenal budaya Gorontalo. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak dan praktis digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang berkaitan dengan pelestarian budaya daerah.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba produk hanya dilakukan pada peserta didik kelas V di satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi yang lebih luas. Selain itu, media yang dikembangkan hanya mencakup materi budaya Gorontalo sesuai ruang lingkup penelitian. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan materi yang lebih beragam, melibatkan jumlah responden yang lebih besar, serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Daffa, Z., Putra, R. A., Heri Irawan, R., Mahdiah, U., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024). Retrieved from *Game Edukasi Pengenalan Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran*. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/noe>
- Gumilang, T., & Anwar, D. (2024). Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 290–300.
- Hidayatullah. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma*.
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., & Haddar, G. Al. (2020). *Media Pembelajaran dan TIK*. Retrieved from <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4834/>
- Kaban, R., & Syahputra, F. (2021). *Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “ Nusantara Darkness Rises .”* 2(4), 235–246.
- Mahardika, D., & Sulistiyo, E. (2020). Pengembangan Education Game Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (Rpg) Pada Mata Pelajaran Perencanaan Dan Instalasi Sistem Audio Di Smk Negeri 2 Surabaya Dila Mahardika Edy Sulistiyo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(01), 65–71.
- Nuraminudin, M., Astuti, I. A., & Susanto, S. A. (2022). Edu Komputika Journal Pengembangan Game Math Story Problems Menggunakan RPG Maker MZ untuk Anak 4-7 Tahun. *Edu Komputika*, 9(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Androidmenggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmiah “Technologia,”* 11(2), 86–90.
- Rasyeed Asshiddiqi, A., Arviandi, F., Isnaini, R., Meilani, T., Jane Antonia, V., Penilaian Properti, M., Vokasi, S., Gadjah Mada, U., Kedokteran, F., Masyarakat, K., &

- Keperawatan, dan. (2024). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Budaya Indonesia Serta Tantangan Dalam Mempertahankan Rasa Nasionalisme The Influence of Globalization on Indonesian Culture and Challenges in Maintaining a Sense of Nationalism*. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Samongilailai, H. N., & Utomo, A. B. (2024). Strategi Melestarikan Budaya Indonesia di Era Modern. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 157–168. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i4.376>
- Saputra Agung, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 2, Number 1).
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/340233496_GAME_EDUKASI_RPG_ROLE_PLAYING_GAME
- Widayati, S., Irawan Chandra, Y., Ruri, D., Jakarta STI, S., Jalan BRI No, K., Dalam, R., Baru, K., & Selatan, J. (2022). Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG “The Realm of Unknown” Menggunakan MV RPG Maker. In *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 6, Number 1).