



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 760 - 770

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar

Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah^{1✉}, Izza Eka Ningrum²,
Mochammad Miftachul Huda³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: linariaaiuk@gmail.com

Abstrak

Siswa sekolah dasar dituntut memiliki keterampilan membaca yang baik, namun kemampuan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar masih tergolong rendah. Pengembangan media game edukasi berbasis kearifan lokal dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar kelas I. Media game edukasi berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan metode ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasilnya, media game edukasi berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari hasil validitas yang diperoleh dari dua pakar dan hasil keefektifan dari aktivitas dan respon siswa yang menyatakan media game edukasi sangat valid untuk bisa digunakan oleh siswa di sekolah dasar dengan dibuktikan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yang dilakukan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media game edukasi berbasis kearifan lokal dengan hasil yang sangat baik serta dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang dibuktikan melalui hasil uji-t uji-t $0,034 < 0,05$. Hasil uji N-Gain menyatakan adanya peningkatan membaca permulaan siswa kelas I di sekolah dasar dengan persentase 75,10% dengan kategori efektif. Secara keseluruhan disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Kata Kunci: membaca permulaan, game edukasi, kearifan lokal.

Abstract

Elementary school students are required to have good reading skills, but the initial reading ability of elementary school students is still relatively low. The development of local wisdom-based educational game media was carried out with the aim of increasing the beginning reading skills of first grade elementary school students. The local wisdom-based educational game media was developed using the ADDIE method which consisted of analyze, design, development, implementation and evaluation. As a result, educational game media based on local wisdom can be seen from the results of the validity obtained from two experts and the results of the effectiveness of student activities and responses which state that educational game media is very valid to be used by students in elementary schools as evidenced by limited trials and field trials conducted to measure students' responses to the use of educational game media based on local wisdom with very good results and can be used by teachers to improve initial reading skills as evidenced by the results of the t-test $t\text{-test } 0.034 < 0.05$. The results of the N-Gain test stated that there was an increase in the beginning reading of first grade students in elementary schools with a percentage of 75.10% in the effective category. Overall it was concluded that educational game media based on local wisdom were declared feasible to be used in improving students' initial reading skills.

Keywords: reading starters, educational games, local wisdom.

Copyright (c) 2023 Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Izza Eka Ningrum,
Mochammad Miftachul Huda

✉ Corresponding author :

Email : linariaaiuk@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 1 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, diantaranya yaitu aspek menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut tidak dapat terpisahkan dan saling berkaitan erat satu sama lain (Gustiawati et al., 2020). Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yaitu agar siswa mampu menerapkan keterampilan membaca. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas I yaitu membaca permulaan, yang menuntut siswa untuk mampu membaca huruf, suku kata, kata dan kalimat. Tujuan dari membaca permulaan agar melatih siswa untuk dapat memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar. Pada tahap membaca permulaan, siswa akan diperkenalkan jenis simbol huruf yang dimulai dari /a/ sampai dengan /z/ dengan cara membunyikan bunyi bahasa dengan suara yang nyaring dan intonasi yang jelas. Selain itu, siswa pada usia 7 tahun memiliki memori jangka pendek yang berfungsi untuk mengingat huruf yang telah dibaca dan mengingat dalam mengeja kata (Masroah, 2020).

Riset terhadap kemampuan membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lainnya. (McComas, 2014) *Programme for International Student Assessment* (PISA) merupakan studi untuk menguji dan membandingkan prestasi anak-anak sekolah di seluruh dunia. Hasil data terhadap pengukuran membaca Indonesia menempati peringkat ke-6 dari bawah (74). Selain itu, UNESCO menyebutkan Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah terkait literasi dunia, sehingga pembelajaran membaca pada anak harus ditingkatkan, dan disesuaikan serta identik dengan kegiatan bermain (Nafi'ah, 2020).

Bermain (*game*) merupakan bentuk penerapan pembelajaran yang mengedukasi. *Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dilakukan dengan konsep bermain sambil belajar (Diharjo, 2020). Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses atau kegiatan yang dilakukan oleh guru (Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, 2021). *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mengajarkan suatu pembelajaran dalam mengembangkan konsep dan memotivasi siswa dalam memainkan *game*. Salah satu tujuan *game* edukasi adalah menumbuhkan ketertarikan dan minat baca siswa dalam memahami materi melalui permainan yang ada di dalam media *games*. Tuntutan dalam kurikulum 2013 menekankan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat (Windawati & Koeswanti, 2021), sehingga pelestarian budaya atau kearifan lokal menjadi suatu keunggulan yang tetap harus dipertahankan eksistensinya dan menjadi tantangan di tengah perkembangan teknologi dan informasi di era digital seperti saat ini (Nadlir, 2016). Kearifan lokal dipahami sebagai gagasan dan nilai atau perilaku hidup dari masyarakat lokal yang ada dan dianggap bernilai baik serta memiliki sifat bijaksana sehingga dapat diterima, diikuti, dan menjadi pedoman perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Miftachul Huda et al., 2023). Akan tetapi, keberadaan budaya atau kearifan lokal semakin tersingkirkan dengan perkembangan teknologi sehingga masyarakat cenderung mulai meninggalkan kearifan lokal yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran perlu diupayakan dalam proses perancangan dan penerapan dalam aktifitas pembelajaran sebagai salah satu wujud upaya pelestarian budaya lokal (Suyitno, 2013).

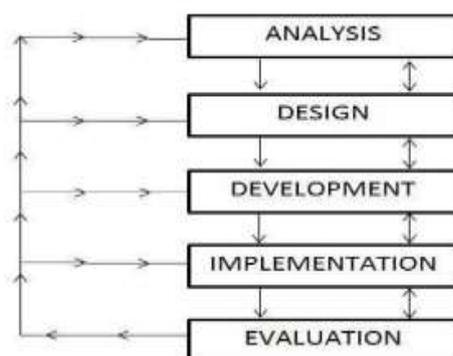
Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca, terdapat beberapa siswa belum mengenal huruf dan bentuk huruf. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf seperti "b" dengan "d", dan huruf "p" dengan huruf "q". Kesulitan lain yang dialami oleh siswa dalam merangkai huruf menjadi kata yaitu terdapat siswa yang bahkan mengalami kesulitan dalam merangkai 2 huruf saja seperti huruf "b" dan "u" dirangkai menjadi "bu". Tetapi kata "bu" tidak terbaca "bu" oleh siswa. Secara keseluruhan siswa dalam membaca di kelas 1 masih terbata-bata dalam mengeja ketika membaca rangkaian kalimat. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *game*

edukasi berbasis kearifan lokal yaitu budaya atau kearifan lokal yang dipilih berupa bangunan dan alat musik tradisional, tari tradisional, makanan tradisional, dan permainan tradisional yang ada di Lamongan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas 1 SD. Game edukasi akan dikembangkan dengan metode ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan dan pemanfaatan media dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dilakukan oleh (Ariyati, 2015) bahwa kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat melalui bantuan media kartu huruf bergambar. Selain itu, media kartu huruf bergambar dapat dimanfaatkan sebagai model pengembangan stimulasi bagi anak usia dini. (Syatauw et al., 2020) juga mengungkapkan hal yang sama dalam penelitiannya bahwa melalui media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Adapun (Asmonah, 2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa melalui model *Direct Instruction* berbantuan media kartu gambar dapat memberikan pengaruh peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, (Sofiana et al., 2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa guru dapat memanfaatkan game edukatif untuk kegiatan pembelajaran dikelas. Melalui penggunaan media game edukasi, rasa ketertarikan anak dapat tumbuh sehingga merangsang keterlibatan aktif dan interaksi positif siswa untuk mendapatkan pengalaman belajarnya dalam mengkonstruksi pemahamannya. Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa juga dilakukan oleh (Mardani, 2022) dengan game edukasi berupa media video animasi, hasilnya media video animasi juga dapat mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak. Dari beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini berbeda yaitu dengan fokus pengembangan media game edukatif berbasis digital menggunakan *smart apps creator* yang mengintegrasikan kearifan lokal yang ada di Lamongan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan mengenalkan kebudayaan daerah Lamongan pada siswa sekolah dasar.

METODE

Model ADDIE merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan. Pengembangan perangkat dan media pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan Reiser dan Mollenda pada tahun 1990. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Januszewski, 2008).



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Januszewski, 2008)

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Siswa diberikan *pretest* yang dilakukan sebelum aktifitas pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal pemahaman membaca permulaan siswa, yang diberikan pada kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model konvensional,

sementara kelompok eksperimen diberikan perlakuan media *game edukasi berbasis kearifan lokal*. Setelah itu dilanjutkan pemberian *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan pemahaman membaca permulaan siswa pada kedua kelompok tersebut.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas I Sekolah Dasar. Pada uji coba media *game edukasi berbasis kearifan lokal* secara terbatas melibatkan 10 orang siswa dan pada uji coba lapangan melibatkan 26 siswa dalam satu kelas. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil validitas media *game edukasi berbasis kearifan lokal* dan keefektifan media *game edukasi* yang dapat dilihat melalui respon siswa setelah uji coba media *game edukasi berbasis kearifan lokal*, serta keefektifan media *game berbasis kearifan lokal* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar menggunakan kelas control dan kelas eksperimen dengan masing-masing kelas berjumlah 26 siswa. Tabel 1 berikut menyajikan variabel data, instrumen, dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1 Variabel, Data, instrumen, and analisis

Variabel	Data	Instrumen	Analisis
Validitas Media	Hasil validasi materi	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
	Hasil validasi media	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
	Hasil validasi desain	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
	Tingkat kevalidan	Pedoman Penskoran	Deskripsi validitas
Keefektifan Media	Persentase respon siswa uji coba terbatas	Angket respon siswa	Deskripsi respon siswa
	Persentase respon siswa uji coba lapangan	Angket respon siswa	Deskripsi respon siswa
	Perbedaan penggunaan media <i>game edukasi berbasis kearifan lokal</i> secara signifikan	Tes penguasaan konsep	<i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>
	Peningkatan penguasaan konsep siswa	Tes penguasaan konsep	Deskripsi <i>gain score</i>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (*Research and development*). Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan *game edukasi kearifan lokal* ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan uraian tahapan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

Tahap Analyze

Tahapan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi terkait dengan media yang akan dikembangkan serta pengembangannya. Ketua dan 2 anggota melakukan tinjauan langsung ke lapangan dengan cara observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 1 Lamongan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terkait pemahaman siswa terhadap keterampilan membaca permulaan.

Tahapan analisis bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media game edukasi. Pada tahapan ini terdiri atas empat langkah kegiatan diantaranya analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahapan analisis kinerja akan muncul masalah dasar yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap analisis siswa peneliti melakukan analisis kemampuan siswa kelas I untuk mengetahui kemampuan siswa yang beragam yang direncanakan sebagai siswa sasaran penelitian. Hasil analisis siswa berkenaan dengan perkembangan kognitif dan pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan *handphone* dalam pembelajaran. Pada tahap analisis fakta dilaksanakan untuk menganalisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur dalam mengidentifikasi materi agar relevan dengan pengembangan media game edukasi berbasis kearifan lokal melalui studi pustaka. Tahap analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang dilakukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa yang akan dijadikan acuan dalam mengembangkan media game edukasi.

Tahap Design

Tahapan design dilakukan oleh ketua dan 2 anggota dengan merancang tahap awal dari tahap perancangan media game edukasi meliputi penyusunan tes, design media game edukasi, dan design awal perangkat pembelajaran. Tahapan penyusunan tes adalah kegiatan penyusunan butir-butir soal untuk pengukur penguasaan keterampilan membaca permulaan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Tahap selanjutnya menentukan design media game edukasi berbasis kearifan lokal dalam merancang pembelajaran yang menarik dan pada tahap terakhir yaitu merancang design pembelajaran perangkat pembelajaran yang terdiri atas RPP, LKS, dan perangkat tes dengan menyesuaikan media pembelajaran game edukasi.

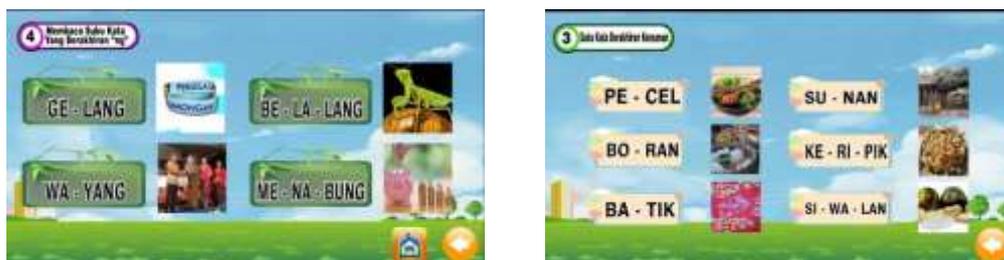
Tahapan *design* dilaksanakan untuk merancang penyusunan butir-butir soal dan design media game edukasi berbasis kearifan lokal melalui *smart apps creator* sebagai berikut:



Gambar 2. Menu Utama Game Edukasi Game Berbasis Kearifan Lokal

Setelah pembuatan menu utama peneliti melanjutkan mengembangkan media game pada menu belajar. Berikut ini menu belajar dari media game edukasi berbasis kearifan lokal.





Gambar 3. Menu Belajar Membaca

Menu belajar huruf vokal, konsonan, membaca suku kata dan kata peneliti melanjutkan mengembangkan media game edukasi pada menu berlatih untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi. Berikut ini menu berlatih dari media game edukasi berbasis kearifan lokal.



Gambar 4. Menu Berlatih Pada Game Edukasi Game Berbasis Kearifan Lokal

Tahap Development

Pada tahap ketiga ini adalah menghasilkan media pembelajaran menggunakan game edukasi yang valid dan praktis sehingga diperoleh suatu perangkat yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Validasi ahli

materi dilakukan oleh dua ahli yang berkompeten dengan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Pada tabel 2 berisi hasil validasi pakar dan kategori penilaian.

Tabel 2 Hasil Validasi Media Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal

Instrumen	Validitas	Kategori
Materi Pembelajaran	87,5%	Sangat Valid
Design Media Pembelajaran	90,6%	Sangat Valid
Media Pembelajaran	91,7%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2, hasil validasi pakar terhadap materi, design media pembelajaran dan media pembelajaran didapatkan persentase uji validitas ahli media pembelajaran *game edukasi berbasis kearifan lokal* sebesar 89,9% dapat dikatakan bahwa media *game edukasi berbasis kearifan lokal* sangat valid untuk bisa digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Penilaian Ahli terhadap Media Pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan berupa tanggapan terhadap kualitas produk media game edukasi yang dikembangkan. Saran dari ahli menjadi acuan perbaikan media game edukasi. Hasil dari tahap ini adalah produk media games edukasi berbasis kearifan lokal yang siap untuk diuji cobakan secara luas.

Tahap Implementation (implementasi)

Uji coba luas dilaksanakan setelah media game edukasi dikatakan layak, maka peneliti akan melanjutkan uji coba implementasi pada siswa kelas I di SD Muhammadiyah 1 Lamongan serta Uji coba terbatas yang dilakukan untuk mengukur keefektifan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* menggunakan angket respon siswa yang diujicobakan kepada 10 siswa dalam 1 kelas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas

No	Kriteria	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Luas
1	Lebih menarik dan tidak membosankan	3	3
2	Dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan	4	4
3	Mendorong saya untuk semangat mempelajari membaca huruf, suku kata dan kata	4	4
4	Mendorong saya untuk aktif bertanya hal-hal yang masih kurang jelas kepada guru	3	4
5	Mendorong saya untuk bisa memahami materi dengan lebih baik	3	4
6	Mendorong saya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal	4	4
7	Cocok digunakan untuk mempelajari materi membaca huruf, suku kata dan kata	4	3
Jumlah hasil uji coba terbatas		25	26
Persentase hasil uji coba terbatas		89,3%	92,6%

Berdasarkan tabel 3, hasil uji coba terbatas penggunaan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* menunjukkan persentase perolehan hasil angket respon siswa sejumlah 89,3% sedangkan pada uji coba luas memperoleh hasil sejumlah 92,6% dilihat dari tujuh kriteria dengan kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi dengan menggunakan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Tahap Evaluation

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji keefektifan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* yang dikembangkan untuk meningkatkan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. pengujian dilakukan melalui eksperimen *pretest-posttest control group design*. Tabel 4 berikut menyajikan hasil analisis data.

Tabel 4 Hasil analisis data menggunakan uji-t

	Pretest		Sig.	Posttest		Sig.
	Eksperiment Class	Control Class		Eksperiment Class	Control Class	
Highest score	75	83		91	88	
Lowest score	55	54		79	65	
Mean	67.68	66.50		83.83	76.25	
Standart Deviation	5.074	6.290		4.579	3.785	
t-test score	3.345		0.039	5.680		0.034

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa pada pre-test tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pre-test, nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 67,68 dan 66,50. Namun pada post-test terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 83,83 dan 76,25 dengan nilai sig. 2 tailed sebesar $0,034 < 0,05$, maka kesimpulannya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diartikan artinya terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan media gambar biasa. Untuk melihat seberapa efektif media *game edukasi berbasis kearifan lokal* untuk meningkatkan membaca permulaan siswa sekolah dasar yang dikembangkan dapat digunakan selama proses pembelajaran di kelas I, peneliti mengukurnya dengan menggunakan nilai N-gain. Nilai N-gain dihitung berdasarkan selisih rata-rata skor pretest dan posttest. Pada tabel 5 berikut menunjukkan hasil uji N-Gain.

Tabel 5 Hasil Uji-t

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	52	.35	9.8	.7510	.22421
NGain_Persen	52	35.00	98.00	75.1023	22.42163
Valid N (listwise)	52				

Berdasarkan tabel 5, hasil uji N-Gain memberikan petunjuk gain skor rata-rata penguasaan konsep siswa adalah 75,10% yang termasuk kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media game edukasi berbasis kearifan lokal yang telah diaplikasikan dalam kelas eksperimen mampu meningkatkan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Media game edukasi berbasis kearifan lokal dikembangkan menggunakan teknologi *smart apps creator*. Teknologi ini merupakan perangkat yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang bisa dijalankan di banyak sistem dan *device* seperti *Smartphone Android IOS*, dan *desktop/PC windows*. Pemanfaatan media game berbasis kearifan lokal dilakukan dengan memanfaatkan kebudayaan atau kearifan lokal yang ada di Lamongan mulai dari makanan, tarian, peninggalan sejarah serta alat musik tradisional yang ada di Kabupaten Lamongan. Dengan mengaplikasikan kearifan lokal pada game edukasi, maka tercapai tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dan juga memperkenalkan dan melestarikan budaya yang ada di Kabupaten Lamongan. Dari hasil uji validasi desain media pembelajaran menyatakan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* sangat valid untuk bisa digunakan. (Widiana et al., 2019) Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase hasil analisis angket respon siswa sebesar 92,9% dengan kategori sangat baik. Keefektifan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* yang dikembangkan dalam meningkatkan membaca permulaan siswa sangat dimungkinkan, dibuktikan dengan hasil uji-t yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan dengan hasil uji-t $0,034 < 0,05$. Serta hasil uji N-Gain menyatakan adanya peningkatan membaca permulaan siswa kelas I di sekolah dasar dengan persentase 75,10% dengan kategori efektif (Afandi, 2015). Dikarenakan materi yang disajikan dalam game edukasi dikemas semenarik mungkin, siswa dapat belajar sambil berlatih dengan menggunakan media *game edukasi berbasis kearifan lokal* (Husmiati, 2010).

Hasil tersebut sejalan dengan beberapa temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media game berbasis kearifan dalam membantu siswa belajar membaca permulaan (Muazimah et al., 2020). Demikian dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hasanudin et al., 2017) bahwa media game edukasi dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa yang meliputi pengucapan lafal yang benar, intonasi suara, dan kelancaran dalam membaca. Melalui game edukasi, siswa juga meningkat dalam motivasi belajarnya sesuai dengan Selain itu, melalui media game edukasi, siswa dapat diperkenalkan dengan budaya lokal daerah setempat. Hal ini sesuai dengan (Nuralita, 2020) bahwa budaya dan kearifan lokal dapat untuk dijadikan objek pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Hasil tersebut mendukung pernyataan dari (Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, 2021) bahwa media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan informasi baru terkait penerapan media game edukasi berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas 1 di sekolah dasar. Informasi ini akan sangat membantu khususnya bagi para guru di tingkat sekolah dasar sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperdalam dan memperluas cakupan penelitian terkait penggunaan media game berbasis kearifan lokal yang ada di Kabupaten Lamongan untuk Siswa Sekolah Dasar. Karena seperti yang kita ketahui pembelajaran pada tingkat dasar sangat penting dan esensial, maka guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian ini mengembangkan game edukasi berbasis kearifan lokal Lamongan yang berorientasi pada peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar dengan menghasilkan produk media game pembelajaran yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di Sekolah Dasar yang dibuktikan dari hasil uji validitas materi pembelajaran, hasil uji validitas desain media pembelajaran, dan hasil uji

validitas media pembelajaran yang menyatakan bahwa media game edukasi sangat valid untuk bisa digunakan ke siswa Sekolah Dasar dibuktikan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang dilakukan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media game edukasi berbasis kearifan lokal dengan hasil yang sangat baik serta dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dibuktikan melalui hasil uji-t dan N-gain. Sehingga guru bisa menggunakan media game edukasi berbasis kearifan lokal sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan siswa menjadi pembelajaran yang bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada DRPM Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Kemendikbud Ristek atas didanainya riset ini melalui hibah penelitian skema “Penelitian Dosen Pemula” sesuai dengan keputusan Nomor: 0267/E5/AK.04/2022 tertanggal 28 April 2022. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada SD Muhammadiyah 1 Lamongan telah berkenan menjadi tempat pengambilan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i1.918>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Integer: Journal Of Information Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hasanudin, C., Puspita, E. L., Motivasi, P., Keterampilan, D., Permulaan, M., Kelas, S., Melalui, I., Aplikasi, M., Bm, B., & Apps, G. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>
- Husmiati, R. (2010). Kelebihan Dan Kelemahan Media Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 61–72. <https://doi.org/10.21009/lontar.072.06>
- Januszewski, A. And Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates).
- Khasanah, L. A. I. U., Mz, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jendela Pendidikan*, 01(02), 48–60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/jjp/article/view/6>
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar Dalam Mengembangkan Keterampilan

770 *Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar – Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Izza Eka Ningrum, Mochammad Miftachul Huda*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>

Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63–75.
<https://doi.org/10.31849/Paud-Lectura.V5i02.8778>

Masroah, E. (2020). *Analisis Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I (Studi Kasus Di Sdn Arggopeni Tahun Ajaran 2019/2020)*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/80519/Analisis-Membaca-Permulaan-Pada-Siswa-Kelas-I-Studi-Kasus-Di-Sdn-Arggopeni-Tahun-Ajaran-20192020>

Mccomas, W. F. (2014). Programme For International Student Assessment (Pisa). *The Language Of Science Education*, 79–79. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_69

Miftachul Huda, M., Supriatna, M., Abidin, Z., & Lamongan, U. M. (2023). Character In The Local Wisdom Of Rewang Of The Jotosanur Village Community As A Strategy To Strengthen The Profile Of Pancasila Students In Elementary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 117–125.
<https://doi.org/10.31949/Jcp.V9i1.3848>

Muazimah, A., Wahyuni, I. W., Karakter, P., Kearifan, B., Melalui, L., Tradisional, P., Upih, T., Motorik, M., & Anak, K. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 70–76. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.Vol3\(1\).5505](https://doi.org/10.25299/jge.2020.Vol3(1).5505)

Nadlir, N. (2016). *Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. <http://jurnalpai.uinsby.ac.id/index.php/jurnalpai/article/view/33>

Nafi'ah, J. (2020). Pengembangan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1–18.
<https://doi.org/10.36835/Au.V2i1.288>

Nuralita, A. (2020). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Tematik Sd. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/Jjgsd.V8i1.22972>

Sofiana, L., Asmawati, L., & Fahmi, F. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 112–127.
<https://doi.org/10.29408/Goldenage.V6i1.4374>

Suyitno, I. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.21831/jpk.V0i1.1307>

Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.V2i2.495>

Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 314–321. <https://doi.org/10.23887/jet.V3i4.22556>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.835>