

Pengembangan Media Pembelajaran “Magetan Peak Quest” Berbasis Roblox pada Materi Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar

Astrid Rachma Cahya Parenta¹, Putri Rachmadyanti²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ^{1,2}

Corresponding Author: astrid.22157@mhs.unesa.ac.id^{1*}

Info Artikel

Received: 07 Juni 2026

Revised : 15 Juni 2026

Accepted: 24 Juni 2026

Published: 13 Juli 2026

Keywords: learning media, roblox, local wisdom, learning outcomes.

Kata Kunci: media pembelajaran, Roblox, kearifan lokal, hasil belajar.

Abstract

This study aims to develop a Roblox-based learning medium titled “Magetan Peak Quest” that is valid, practical, and effective in improving students learning outcomes regarding local wisdom. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, and tests. Data analysis techniques included normality tests, learning achievement tests, t-tests, N-Gain, and effect size tests. The results indicate that the Roblox-based “Magetan Peak Quest” learning medium is highly valid, with a validation rate of 93% from subject matter experts and 90% from media experts. This medium is highly practical, with a student response rate of 91.4% and a teacher response rate of 87.27%. This medium is effective in improving student learning outcomes, with an average N-Gain score of 0.52 (moderate category), the t-test results indicate a significant difference between pretest and posttest scores, and the effect size of 2.358 demonstrates has a very high impact on improving student learning outcomes. Thus, the Roblox-based “Magetan Peak Quest” learning medium is suitable for use as an IPAS learning medium in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis Roblox yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, ketuntasan belajar, uji-t, *N-Gain*, dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis Roblox dinyatakan sangat valid dengan presentase validasi ahli materi sebesar 93% dan ahli media sebesar 90%. Media ini tergolong sangat praktis dengan presentase respon peserta didik sebesar 91,4% dan respon guru sebesar 87,27%. Selain itu media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,52 kategori sedang, hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest*, dan hasil uji *effect size* sebesar 2,358 menunjukkan media ini memiliki dampak yang sangat tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis Roblox layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan digunakan untuk mengembangkan potensi diri, membangun kepribadian diri, dan menumbuhkan keterampilan dalam hidup bermasyarakat. Pendidikan adalah salah satu komponen yang akan selalu terikat dan selalu mengiringi hidup seseorang dari lahir sampai akhir hayatnya yang dapat diperoleh dari kegiatan pembelajaran (Nurhayani *et al.*, 2024). Pendidikan adalah suatu upaya atau usaha yang telah direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan dasar yang didapatkan oleh seseorang adalah suatu tahapan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena pada saat inilah pendidik bisa mengenalkan nilai-nilai dasar kehidupan contohnya rasa tanggung jawab, rasa toleransi, dan sifat jujur (Swandari & Paksi, 2025). Oleh karena itulah penting bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang dirancang dengan sistematis namun tetap menyenangkan, agar anak-anak dapat menyerap pengetahuan dan juga nilai-nilai kehidupan dengan optimal.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, teknologi memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, dan menarik terutama untuk generasi muda yang lebih dekat dengan perangkat teknologi (Suyuti *et al.*, 2023). Teknologi akan memberikan kemudahan bagi semua umat manusia dalam mengakses informasi dan fleksibilitas dalam kegiatan belajar, serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih banyak antara peserta didik dengan materi pembelajaran (Swandari & Paksi, 2025). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah pembelajaran berbasis teknologi, contohnya pembelajaran yang menggunakan *handphone*, tablet, ataupun laptop. Pendekatan berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, yang disebabkan oleh munculnya pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Oleh karena itulah penggunaan teknologi merupakan suatu hal yang penting untuk memaksimalkan proses pembelajaran di era digitalisasi (Permana *et al.*, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Cileng 2, ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPAS materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku.

Sejalan dengan hal tersebut, kesulitan dirasakan peserta didik dalam memahami materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku dikarenakan abstraknya materi tersebut. Selain itu, peneliti mendapati bahwa penyampaian yang dilakukan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah oleh guru yang mengakibatkan kegiatan belajar kurang bervariasi. Guru juga telah menggunakan PPT dan video pembelajaran yang berasal dari *youtube* namun penggunaan media tersebut masih kurang menarik sehingga kegiatan pembelajaran masih terasa kurang interaktif. Hal-hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV pada materi kearifan lokal di sekitarku.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan lebih mudah, yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif (Rahman *et al.*, 2023). Salah satu pengintegrasian teknologi terhadap kegiatan pembelajaran adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning*. *GBL* adalah cara belajar yang mengimplmentasikan permainan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar (Putra *et al.*, 2024). Menanggapi hal tersebut, pemanfaatan *game digital* dinilai dapat memiliki potensi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dari data yang diperoleh dari Sensor Tower, Indonesia menduduki peringkat pertama di Asia Tenggara dalam unduhan *game mobile* yaitu sebanyak 870 juta kali. Sejalan dengan hal tersebut, salah satu aplikasi yang banyak diunduh adalah *Roblox*. *Roblox* mencapai 218,8 juta unduhan sepanjang Maret 2024-Maret 2025 (*Business of Apps*, 2025). *Roblox* memiliki identitas *platform* dunia *virtual* dan pengembangan permainan daring yang mampu menghubungkan berbagai pemain melalui komunikasi dan koneksi (Roblox, n.d.).

Roblox merupakan sebuah *platform* yang berpotensi membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami jika hanya melalui buku teks (Endrawati *et al.*, 2026). Tingginya jumlah pengguna *Roblox* menunjukkan tingginya daya tarik kalangan masyarakat, termasuk siswa Sekolah Dasar. Terlepas dari daya tarik tersebut, penggunaan *Roblox* dalam dunia pendidikan masih terhitung terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian Ramadhania *et al.*, (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Roblox* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam membantu kegiatan pembelajaran. Didukung dengan penelitian lain dari Putri *et al.*, (2025) bahwa penggunaan media game edukasi “ethnotopia” berbasis *roblox* valid, layak, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, peneliti mendapati celah keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *roblox* dari segi variasi materi. Celah tersebut

memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *roblox* yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis *roblox* pada materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku. Peneliti mengembangkan media ini dengan variasi mengintegrasikan kebudayaan asal Magetan seperti Festival Andum Bolu Rahayu, Batik Pring Sedapur, dan Larung Sesaji Sarangan. Media ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku.

Urgensi penelitian ini adalah sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang didominasi dengan ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Selain itu keabstrakan materi ini juga menyebabkan peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi tersebut. Berdasar latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Magetan Peak Quest berbasis Roblox yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *RnD (Research and Development)*. Metode penelitian yang berfokus pada pengembangan ini merupakan sebuah pendekatan yang bertujuan untuk merancang, menciptakan, dan menguji validitas, dan kepraktisan dalam memanfaatkan suatu produk, sehingga dapat diimplementasikan (Hariyati & Rachmadyanti, 2022). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena tahapan yang dimiliki sederhana, mudah dipahami, sistematis, dan dapat dilakukan evaluasi di setiap tahapannya untuk meminimalisir resiko kesalahan dan kekurangan produk (Sugiyono, 2022). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif yang berasal dari wawancara dan observasi dan jenis data kuantitatif yang berasal dari hasil validasi ahli materi dan media, angket respon peserta didik dan guru dan tes. Pada tahap analisis dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data awal yang berkaitan dengan penelitian seperti analisis masalah, kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi. Pada tahap desain meliputi desain tampilan antarmuka, elemen gamifikasi, dan integrasi materi pembelajaran. Pada tahap pengembangan produk direalisasikan yang kemudian akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan media, dengan subjek 28 siswa kelas IV SD Negeri Cileng 2. Desain yang digunakan dalam uji coba ini adalah *pre-experimental design one group pretest-posttest*, dengan *pretest* dilakukan sebelum

pengimplemnetasian, dan *posttest* dilakukan setelah pengimplementasian. *Pretest* dan *posttest* diadakan dengan tujuan menilai keefektifan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi berada pada setiap tahap pengembangan sebagai bahan pertimbangan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Analisis kevalidan dan kepraktisan media diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2023)

Analisis keefektifan didapatkan dari hasil *pretest-posttest* peserta didik. Perolehan data tes akan diolah dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mednapat nilai} \geq 70}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2023)

Dilanjutkan dengan uji normalitas dengan tujuan mengetahui apakah sebaran data terdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan uji t guna mengetahui besar signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji N-Gain dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi penignkatan hasil belajar setelah penggunaan media menggunakan rumus berikut:

$$< g > = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{100 - \text{Skor pretest}}$$

Sumber: (Riduwan, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis *Roblox* yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku. Pengembangan media ini memanfaatkan aplikasi *Roblox Studio* dan *Canva*. Adapun hasil pengembangan media ini adalah sebagai berikut:





Gambar 1. Hasil pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi Roblox Studio dan Canva

Kevalidan Media

Tahap validasi ada dengan tujuan mengetahui kevalidan media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis *Roblox* yang didasarkan pada penilaian ahli materi dan media dengan menggunakan angket validasi. Adapun hasil dari validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	16
2	Kualitas Isi Materi	18
3	Kebahasaan	17
Skor yang Diperoleh		51
Skor Maksimal		60
Presentase Kevalidan Materi		85%
Kriteria		Sangat Valid

Selanjutnya dilakukan validasi media untuk melihat kevalidn media yang dikembangkan. Adapun hasil dari validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Media

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Desain Tampilan	27
2	Rekayasa Perangkat Lunak	14
3	Kebahasaan	13
4	Penyajian Media	13
Skor yang Diperoleh		68
Skor Maksimal		75
Presentase Kevalidan Materi		90,6%
Kriteria		Sangat Valid

Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis *Roblox* diperoleh melalui angket respon peserta didik dan guru yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media. Adapun hasil angket respon peserta didik dan guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik dan Guru

Pengguna	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
Respon Peserta Didik	333	364	91,4%	Sangat Praktis
Respon Guru	46	55	87,27%	Sangat Praktis

Keefektifan Media

Ada beberapa uji yang dilakukan guna mengetahui keefektifan media pembelajaran “Magetan Peak Quest: berbasis *Roblox* ini dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, yaitu ketuntasan belajar, uji normalitas, uji-t, dan N-Gain. Perhitungan dilakukan pada data *pretest-posttest* yang telah dilakukan. Adapun hasil perhitungan ketuntasan belajar peserta didik mendapatkan presentase sebesar 82,14% kategori sangat baik. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan bantuan aplikasi SPSS guna memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.215	28	.002	.930	28	.062
posttest	.169	28	.040	.932	28	.071

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasar dari tabel di atas, diketahui hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* bernilai sig.0.062 dan 0.071 pada *posttest*. Kedua nilai tersebut bernilai sig > 0.05 yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji t dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Berikut adalah hasil dari uji t yang dilakukan:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-18.21429	7.72374	1.45965	-21.20924	-15.21933	-12.479	27	.000

Dari uji t yang dilakukan, didapatkan hasil nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga dinyatakan terdapat perbedaan pada hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media belajar. Setelah itu, dilakukan uji N-Gain dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik:

Tabel 6. Hasil uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain	28	.17	1.00	.5274	.27297
presentase_ngain	28	16.67	100.00	52.7381	27.29663
Valid N (listwise)	28				

Hasil dari uji N-Gain yang dilakukan adalah sebesar 0.52 kategori sedang. Dari beberapa tes yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis Roblox valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku, sehingga layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran “Magetan Peak Quest” berbasis roblox telah melewati implementasi dan uji kelayakan berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media ini dikembangkan dengan materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Media ini dikembangkan dengan dilandaskan terhadap hasil analisis masalah dan kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS masih banyak dilakukan dengan hanya mengandalkan metode ceramah dan buku pendamping berupa buku siswa. Selain itu guru juga sudah mengimplementasikan video pembelajaran yang diambil dari youtube dalam kegiatan pembelajarannya. Namun pada kenyataannya, pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan belum ditangkap dengan penuh karena abstraknya materi yang diberikan, yang juga bisa disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang diimplementasikan. Padahal media pembelajaran adalah salah satu hal krusial yang harus ada pada setiap kegiatan pembelajaran (Ummah & Mustika, 2024). Dari kegiatan analisis kebutuhan diperoleh temuan bahwa media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang mulanya bersifat abstrak, salah satunya materi kearifan lokal masyarakat di sekitarku. E.De Corte dalam Suhartawan *et al.*, (2024) media pembelajaran adalah sebuah sarana yang disiapkan oleh guru guna mendukung penyampaian materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat

membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Selanjutnya, berdasarkan dengan tahap analisis karakteristik, peserta didik kelas IV SD Negeri Cileng 2 berada pada rentang usia 9 s/d 10 tahun yang jika menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik pada usia tersebut berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itulah media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox dipilih karena bersifat semi konkret melalui lingkungan virtual yang interaktif. Hal ini sejalan dengan teori kerucut pengalaman (cone of experience) dari Edgar Dale yang menyatakan bahwa media semi konkret mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna dan lebih baik karena memberikan pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox sebagai platform pembelajaran didasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, Roblox mampu menyajikan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi melalui eksplorasi dan penyelesaian tantangan di dalam media yang dikembangkan

Pada tahap desain, media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox dirancang dengan mengintegrasikan materi ke dalam unsur permainan. Pengintegrasian materi ke dalam permainan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta mendukung pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik. Integrasi unsur game ke dalam media pembelajaran dapat membantu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan (Sarifah et al., 2022). Dalam proses perancangannya, media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox dikembangkan menggunakan beberapa perangkat pendukung, yaitu Roblox Studio sebagai platform utama pengembangan media serta Canva untuk mendesain berbagai elemen pendukung, seperti materi pembelajaran, ilustrasi, dan aset visual. Media ini mengusung tema petualangan (adventure) yang disesuaikan dengan materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku daerah di Kabupaten Magetan. Di dalam permainan, peserta didik diajak menjelajahi beberapa lokasi yang merepresentasikan budaya lokal, seperti Alun-Alun Magetan, Desa Sidomukti, dan Telaga Sarangan, serta menyelesaikan berbagai misi dan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui aktivitas eksplorasi tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga terlibat aktif dalam menemukan informasi, menyelesaikan tugas, serta menjawab asesmen yang telah disediakan di setiap tahapan permainan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga membantu peserta didik memahami materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku daerah dengan lebih optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuni *et al.*, (2023) bahwa penggunaan unsur permainan dalam kegiatan

pembelajaran terbukti dapat mengoptimalkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Setelah desain media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox selesai dan memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing, tahap selanjutnya adalah proses pengembangan media dengan merealisasikan desain ke dalam bentuk permainan menggunakan Roblox Studio. Pada tahap ini, seluruh komponen permainan, seperti lingkungan virtual, karakter (NPC), objek pembelajaran, materi, misi, tantangan, serta asesmen diintegrasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Materi kearifan lokal masyarakat di sekitarku tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengenali berbagai bentuk kearifan lokal, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta pentingnya upaya pelestarian budaya lokal. Oleh karena itu, penyajian materi memerlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat semi konkret melalui lingkungan virtual interaktif, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai bentuk kearifan lokal Kabupaten Magetan secara lebih nyata melalui aktivitas bermain, menyelesaikan misi, dan menjawab asesmen. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anggraini & Mahmudah, (2023) bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media diukur melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Rata-rata kevalidan seluruh komponen mencapai 84,72% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, desain tampilan, rekayasa perangkat lunak, kebahasaan, dan penyajian. Kepraktisan media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox dilihat melalui angket respon peserta didik dan angket respon guru. Rata-rata kepraktisan dari kedua sumber data adalah sebesar 89,33% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox ini diukur melalui serangkaian analisis statistik terhadap data *pretest* dan *posttest*. Perhitungan ketuntasan belajar sebesar 82,14% menunjukkan bahwa media pembelajaran Magetan Peak Quest” berbasis Roblox berhasil memfasilitasi mayoritas peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar. Hasil uji *paired sample t-test* memperkuat temuan tersebut dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang membuktikan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum

dan sesudah penggunaan media.

Perhitungan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,52 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi, masih berada pada kategori sedang. Hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's *d* menunjukkan nilai sebesar 2,358, yang termasuk dalam kategori sangat besar (very large effect). Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai materi kearifan lokal masyarakat di sekitarku.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran “Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* pada materi Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku untuk peserta didik kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan mengukur tiga aspek kelayakan produk, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Media pembelajaran “Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* pada materi Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil validasi ahli materi mencapai persentase sebesar 85% dan validator ahli media sebesar 90,6% dengan kategori “sangat valid”. (2) Media pembelajaran “Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* pada materi Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dilihat dari hasil angket respon peserta didik dengan persentase sebesar 91,4% dan hasil angket respon guru sebesar 87,27% dengan kategori “sangat praktis”. (3) Media pembelajaran “Magetan *Peak Quest*” berbasis *Roblox* pada materi Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dilihat dari nilai pretest dan posttest dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Nilai *N-Gain* menunjukkan angka 0,52 yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan kategori “sedang” dan jika dipersentasekan sebesar 52,37%. Kemudian, persentase ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan nilai 82,14% dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, pada uji effect size menunjukkan nilai Cohen's *d* sebesar 2,358 yang artinya memiliki dampak sangat

tinggi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan perbaikan atau pengembangan pada media pembelajaran serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau pada materi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, konten kearifan lokal yang diangkat dapat diperluas tidak hanya terbatas pada tiga budaya Kabupaten Magetan, tetapi juga mencakup kearifan lokal daerah lain di Indonesia. Kegiatan implementasi media juga dapat dilaksanakan pada skala subjek yang lebih luas agar efektivitas media dapat diketahui secara lebih mendalam. Selanjutnya, pengukuran tidak hanya terbatas pada hasil belajar kognitif saja, namun juga dapat mencakup aspek motivasi, minat belajar, maupun keterampilan sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131.
- Branch. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. 53(9).
- Endrawati, T., Sudi, M., Rahman, A., Yahya, M. D., & Andiyan, A. (2026). *Approach and Application of Roblox Application as Learning Media*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1063/5.0296106>
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *JPPGSD*, 10, 1473–1483.
- Nurhayani, Aisiri, F. R., Simarmata, R., & Barella, Y. (2024). Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., & Ashila Najma Syafiq, K. A. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). Pengembangan media game edukasi “ethnotopia” berbasis roblox dengan pendekatan etnopedagogi untuk integrasi kearifan lokal trenggalek dalam pembelajaran. *JPPGSD*, 13(11), 2878–2891.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/72223>

- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Ramadhania, M. Z., Saecani, V. A., & Nuryanto, A. B. (2025). Petualangan Si Tole - Meningkatkan Moderasi dan Toleransi Beragama Melalui Game Roblox Berbasis Peta Yogyakarta. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(3), 2071–2082.
- Riduwan. (2023). *Dasar Dasar Statistika*. CV ALFABETA.
- Roblox, C. (n.d.). *Roblox*. 2026. <https://about.roblox.com/what-is-roblox>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi, September*, 84–90.
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartawan, B., Daawia, Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., AQRifin, Sirjon, Rizka, Z., & Veronika, P. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. CV. Rey Mediaq Grafika.
- Suyuti, Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Pemanfaatan Teknologi Menciptakan Pengalaman Belajar Yang Lebih Menarik Dan Efektif. *Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*, 6(01), 1–11.
- Swandari, A. P., & Paksi, H. P. (2025). Pengembangan Aplikasi Mesila pada Materi Simbol Pacasila untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(5), 1474–1488.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.
- Yuni, S., Arhas, S. H., Niswaty, R., Aslinda, A., & Nur, A. C. (2023). Belajar Sambil Bermain Bersama Siswa SD Inpres Talaborong Sri. *Jurnal Lamellong: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 77–82.