

Gen Z Cinta Budaya Lokal Melalui Pengembangan Media *Budalo* pada Pembelajaran Teks Deskripsi di MTs Negeri 4 Jembrana
Gen Z Love Local Culture Through the Development of “Budalo” Media in Descriptive Text Learning at MTs Negeri 4 Jembrana

Nur Adila Qibtiyah

MTsN 4 Jembrana, Kementerian Agama Kabupaten Jembrana
adilaskp@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v8i2.209>

Diterima: 13 Agustus 2025 | Direvisi: 20 Oktober 2025 | Disetujui: 17 Nopember 2025

Abstrak

Budalo (Budaya Loloan) dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII MTs Negeri 4 Jembrana. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai kearifan budaya lokal Loloan Timur, Jembrana, ke dalam permainan digital yang menarik dan kontekstual bagi generasi Z. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan pendekatan *mixed method*. Data kuantitatif diperoleh dari validasi media, tes hasil belajar, dan penilaian karakter cinta budaya lokal, sedangkan data kualitatif berasal dari observasi, angket terbuka, serta wawancara dengan peserta didik dan guru. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan sebesar 88,89% dengan kategori sangat layak. Uji efektivitas menunjukkan respons positif dari peserta didik sebesar 88,7% serta peningkatan hasil belajar dengan rata-rata *N-Gain* 0,58 kategori sedang. Penilaian karakter cinta budaya lokal mencapai 78,1% (kategori tinggi), menandakan bahwa Budalo efektif menumbuhkan kesadaran budaya dan identitas lokal. Temuan ini memperkuat teori *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan reflektif. Budalo bukan hanya berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sebagai inovasi edukatif yang memadukan teknologi digital dan nilai-nilai budaya lokal dalam menanamkan karakter cinta budaya bagi peserta didik generasi Z di era digital.

Kata Kunci: ADDIE; Budalo; Cinta Budaya Lokal; Game Edukasi, Pembelajaran Mendalam

Abstract

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of an educational game-based learning medium called Budalo (Budaya Loloan) for teaching descriptive texts to seventh-grade students at MTs Negeri 4 Jembrana. The media integrates the local cultural wisdom of Loloan Timur, Jembrana, into an engaging digital game designed to enhance learning outcomes and foster cultural awareness among Generation Z learners. The research employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) using a mixed-method approach. Quantitative data were obtained from media validation, learning achievement tests, and assessments of students' cultural appreciation, while qualitative data came from observations, open-ended questionnaires, and interviews with students and teachers. Validation results indicated a feasibility score of 88.89% (very feasible). Effectiveness testing revealed positive student responses of 88.7% and an average N-Gain score of 0.58 (moderate category). The cultural appreciation score reached 78.1% (high category), confirming Budalo's effectiveness in fostering cultural identity and local pride. These findings reinforce Mu'ti's (2024) deep learning framework emphasizing meaningful, mindful, and joyful learning. Thus, Budalo functions not only as an innovative learning medium for Indonesian language education but

also as a cultural pedagogical tool that bridges technology and tradition. It promotes character development, cultural preservation, and contextual learning for Generation Z students in the digital era.

Keywords: *ADDIE; Budalo; Deep Learning; Educational Game; Love Culture*

Pendahuluan

Paradigma baru dunia pendidikan dewasa ini berorientasi pada pendekatan pembelajaran berbasis *deep learning*. Menurut Mu'ti, pendekatan ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningful*), penuh kesadaran (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*) bagi peserta didik (Puspapertiwi & Nugroho, 2024). Guru berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar dengan berbagi ide dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan refleksi dari pengalaman belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Era digital saat ini menyebabkan penggunaan teknologi berbasis android menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan peserta didik. Android tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan dan sumber informasi. Penggunaan android yang masif harus membawa dampak positif bagi peserta didik sehingga dapat meminimalisasi dampak negatifnya. Hal ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan konten yang sering diakses oleh peserta didik sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengedukasi. Salah satu fasilitas android yang sangat diminati oleh peserta didik adalah *game* (Handriyantini, 2009).

Menurut Tirtamayasandi (2018) *game* adalah sistem dengan konflik buatan yang diatur oleh peraturan dan menghasilkan skor (Tirtamayasandi, 2018). *Game* dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan karakter positif, pengetahuan, dan keterampilan. *Game* edukasi sebagai media pembelajaran memiliki alur, level, dan cerita yang terarah sehingga mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran, termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Teks deskripsi dalam Bahasa Indonesia kelas VII membahas deskripsi objek, tempat, serta unsur kebahasaan yang membentuk gambaran nyata bagi pembaca. Peserta didik mempelajari cara mengidentifikasi informasi, memahami isi teks, dan mengenali struktur penyusunnya. Contoh teks yang digunakan umumnya menampilkan tema tentang tempat pariwisata dan kearifan lokal sebagai upaya menanamkan apresiasi terhadap lingkungan dan budaya sekitar.

Salah satu konteks pembelajaran yang relevan dengan kearifan lokal adalah di MTs Negeri 4 Jembrana. Madrasah ini terletak di Jalan Pulau Jawa Nomor 60, Loloan Timur, Jembrana, Bali, sebuah wilayah dengan warisan budaya Islam yang kuat dan dikenal sebagai Kampung Melayu Bugis atau Kampung Muslim Bali. Kawasan ini memiliki sejumlah peninggalan sejarah seperti prasasti pahatan Encik Ya'qub, Benteng Fatimah, Al-Qur'an kuno, kerean atau katoan, makam Buyut Lebai, dan wali pitu Habib Ali bin Umar Bafaqih. Namun demikian, studi praobservasi yang dilakukan peneliti terhadap 31 responden Gen Z di wilayah Loloan Timur menunjukkan bahwa 66,9% di antaranya tidak mengetahui sejarah dan budaya lokal di daerahnya. Fakta ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat memperkenalkan sekaligus menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal daerahnya.

Media pembelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia serta mampu menumbuhkan karakter cinta budaya lokal peserta didik adalah sebuah kebutuhan.

Tirtamayasandi (2018) menegaskan bahwa media berbasis *game* memiliki kemampuan menarik minat belajar siswa, mempermudah visualisasi materi, serta meningkatkan hasil belajar (Tirtamayasandi, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, dikatakan bahwa media pembelajaran berbentuk *game* dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Panggayudi, Suweleh, & Ihsan, 2017). Inovasi pembelajaran dengan sebuah *game* terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diberi nama Budalo. Media pembelajaran berupa *game* dapat memvisualisasi materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta menumbuhkan karakter peserta didik (Panggayudi, Suweleh, & Ihsan, 2017).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis game edukatif bernama Budalo yakni akronim dari Budaya Loloan. Budalo adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengenalkan kearifan lokal dan peninggalan sejarah penyebaran Islam di Loloan melalui permainan edukatif. Isinya adalah gambar-gambar objek sejarah, narasi informatif, dan soal-soal penalaran yang terintegrasi dengan kompetensi pembelajaran teks deskripsi. Peserta didik diajak mengenal situs budaya, memahami nilai sejarahnya, sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya lokal melalui tantangan dan level permainan. Budalo tidak hanya berfungsi sebagai media belajar tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai karakter dan identitas budaya daerah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengkaji masalah tentang validitas media Budalo sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk menumbuhkan karakter cinta budaya lokal di kalangan gen Z; dan efektivitas pemanfaatan media Budalo sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk menumbuhkan karakter cinta budaya lokal di kalangan gen Z. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan validitas media Budalo sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk menumbuhkan karakter cinta budaya lokal di kalangan gen Z; dan mendeskripsikan efektivitas pemanfaatan media Budalo sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk menumbuhkan karakter cinta budaya lokal di kalangan gen Z.

Metode Penelitian

Jenis karya tulis ini adalah jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan media yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pelaksanaan di MTs Negeri 4 Jembrana. Uji coba media dilaksanakan di kelas VII A pada bulan Juli sampai dengan September 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*, menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif mencakup validasi media, hasil belajar, dan penilaian karakter peserta didik. Data kualitatif berupa pendapat validator dan peserta didik tentang efektivitas media Budalo. Partisipan terdiri dari 31 peserta didik kelas VII A berusia 12 sampai dengan 13 tahun, satu guru Bahasa Indonesia, Wiwin, S.Pd. sebagai validator dan pengguna media, satu ahli media, Taufik Ismail, S.Pd., guru Informatika MTs Negeri 4 Jembrana, yang menilai kelayakan media.

Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan yaitu *analysis* (analisis), tahap ini mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media dengan menganalisis karakter peserta didik, kebutuhan, kurikulum dan materi. *Design* (perancangan), tahap ini melibatkan perancangan media *game* Budalo berdasarkan hasil analisis. Elemen-elemen media disusun mencakup desain tampilan, konten, dan interaktivitas. *Development* (pengembangan), media Budalo dikembangkan sesuai rancangan. Setelah itu, dilakukan validasi oleh dua validator yaitu guru Bahasa Indonesia dan ahli media. Tahap *Implementation* (implementasi), media

Budalo diujicobakan pada 31 peserta didik kelas VII A. Guru menggunakan media Budalo sebagai alat bantu pembelajaran teks deskripsi. Sebelum dan sesudah penggunaan media, peserta didik mengerjakan *pretest* dan *post test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, angket respons diisi oleh guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media. Tahap evaluasi dilakukan baik secara formatif pada setiap tahap pengembangan maupun secara sumatif setelah implementasi untuk memastikan media Budalo valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tujuan evaluasi adalah memastikan media valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Instrumen pengambilan data terdiri dari lembar validasi media, lembar angket respons efektivitas, *link* lembar *pretest* dan *post test*, dan *link* lembar penilaian karakter cinta budaya lokal. Data pada penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara yaitu pengujian validasi media, pengujian efektivitas, tes dan penilaian karakter cinta budaya peserta didik. Data penelitian yang telah diperoleh dianalisis dengan beberapa cara diantaranya analisis validitas media, analisis angket respons efektivitas, analisis tes, dan analisis penilaian karakter cinta budaya peserta didik.

Meskipun model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis, penelitian ini juga menyadari adanya beberapa keterbatasan dari model tersebut. Evaluasi dalam model ADDIE sering kali bersifat superfisial karena berorientasi pada produk akhir. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menambahkan evaluasi proses melalui observasi kegiatan belajar dan wawancara mendalam dengan pengguna. Selain itu, ADDIE mengasumsikan kondisi ideal penelitian dengan sumber daya dan waktu yang memadai padahal dalam praktiknya terdapat keterbatasan teknis dan logistik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penyesuaian tahapan secara adaptif tanpa mengurangi esensi penelitian. Model ini juga dinilai kurang fleksibel terhadap dinamika lapangan; untuk itu peneliti menerapkan prinsip *adaptive evaluation* agar setiap perubahan yang terjadi selama proses uji coba dapat diakomodasi secara kontekstual.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi media, *pretest* dan *post test*, lembar penilaian karakter cinta budaya lokal, serta angket respons guru dan peserta didik. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menghitung skor rata-rata validasi dan *gain score* peningkatan hasil belajar peserta didik. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil wawancara dan angket terbuka untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media Budalo dalam meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan karakter cinta budaya lokal.

Hasil Dan Pembahasan

1. Hasil Validasi Media *Budalo*

Budalo divalidasi oleh dua orang validator. Tujuan validasi media *game* Budalo adalah untuk memastikan media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan pandangan ahli dan guru Bahasa Indonesia sebelum digunakan oleh peserta didik. Aspek penilaian validasi pada *game* meliputi kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan tampilan (hasil validasi lengkap terlampir). Hasil validasi Budalo dari ahli media dengan metode *blackbox* menunjukkan hasil berikut.

Tabel 1 Hasil Pengujian Validitas dengan Metode *Black Box*

Pengujian		Hasil Pengujian
Fungsionalitas (<i>Functionality</i>)	Operasional <i>Game</i>	Semua fitur <i>game</i> berjalan sesuai rancangan, seperti navigasi, skor, interaksi, dan <i>feedback</i> .
	Logika <i>Game</i>	Penentuan jawaban benar atau perhitungan skor, sesuai dengan tujuan <i>game</i> .
Kinerja (<i>Performance</i>)	Kecepatan Respons	<i>Game</i> dapat berjalan tanpa <i>lag</i> atau waktu muat yang lama.
Keamanan (<i>Security</i>)	Proteksi Data	Data pemain, seperti login, skor, atau progres, terlindungi dengan enkripsi yang memadai.
Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)	Desain Responsif	Antarmuka <i>game</i> tampil baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel) dan resolusi layar.
	Navigasi yang Mudah	Pengguna dapat memahami cara memainkan <i>game</i> tanpa kesulitan.
	Kejelasan Visual	Elemen visual, yaitu warna, ikon, dan tipografi, mendukung fungsi dan estetika <i>game</i> .
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Kompatibilitas	<i>Game</i> berjalan di berbagai sistem operasi (<i>Windows</i> , <i>macOS</i> , <i>Android</i> , <i>iOS</i>) dan <i>browser</i> .
Kompatibilitas (<i>Compatibility</i>)	<i>Browser</i> dan Perangkat	<i>Game</i> kompatibel dengan berbagai <i>browser</i> (<i>Chrome</i> , <i>Firefox</i> , <i>Edge</i> , dll.) dan perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).

Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media Budalo memenuhi kriteria teknis dan pedagogis yang diharapkan. Media ini tidak hanya berfungsi sesuai desainnya tetapi juga memberikan pengalaman bermain yang baik, aman, dan mendukung pembelajaran. Aspek fungsionalitas, kinerja, keamanan, antarmuka, aksesibilitas, dan kompatibilitas diuji secara menyeluruh dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Perpaduan teknologi, budaya lokal, dan pembelajaran teks deskripsi, membuat *game* ini mampu memenuhi kebutuhan siswa generasi Z. Kelebihan utama terletak pada fungsi dan logika *game* yang optimal, desain responsif dan navigasi mudah, kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan *browser*. Hasil validasi dari ahli isi/materi, guru Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Pengujian Validitas dengan Validasi Isi dan Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran Apakah materi ini sesuai dengan tujuan utama pembelajaran?				4
2	Relevansi Materi Apakah materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan pengguna?				4
3	Keakuratan Informasi Apakah informasi yang disajikan akurat dan berdasarkan sumber yang valid?				4
4	Kejelasan Penyampaian Apakah materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh target pengguna?				4
5	Interaktivitas dan Keterlibatan Pengguna				

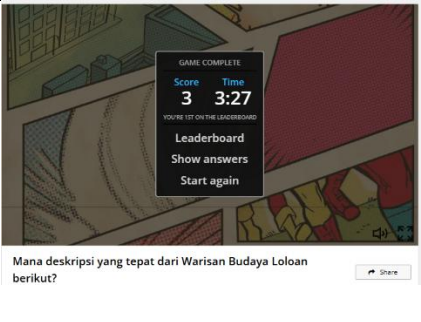
6	Apakah materi ini melibatkan pengguna secara aktif? Struktur dan Navigasi Materi	4
7	Apakah materi terstruktur dengan baik dan mudah dinavigasi dalam Media?	3
8	Penggunaan Media (Gambar, Video, dll.) Apakah media yang digunakan mendukung pemahaman materi?	4
9	Kesesuaian dengan Platform Apakah materi ini sesuai dengan format dan fitur Media?	3
10	Aksesibilitas Apakah materi mudah diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan?	2
Total		2 6 24
Jumlah Total		32
Persentase		32:36X100 = 88,89%

Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata setiap aspek penilaian memperoleh skor baik hingga sangat baik dengan persentase kelayakan *game* sebagai media edukasi sebesar 88,89%. Persentase tersebut apabila diinterpretasi pada skala Likert masuk kategori sangat layak. Budalo sesuai sebagai media untuk meningkatkan kesadaran cinta budaya. Beberapa masukan dari validator digunakan untuk revisi *game* Budalo yang dibuat sebelum digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik. Validator juga memberikan masukan selain memberikan penilaian berupa angka terhadap Budalo yang dikembangkan. Masukan tersebut berupa saran dan komentar terhadap *game* Budalo yang dibuat. Masukan tersebut dijadikan bahan revisi media yang dibuat. Adapun masukan dan saran dari validator sesuai tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil *Game* Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Deskripsi
		Tampilan awal <i>game</i> Budalo sebelum direvisi belum terdapat <i>template</i> yang menarik. Setelah direvisi tampilan lebih menarik.
		Tampilan <i>game</i> Budalo belum direvisi tidak terdapat perintah atau intruksi. Setelah direvisi terdapat intruksi yang jelas dan <i>sound</i> latar belakang.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Deskripsi
Belum terdapat <i>pop up skor</i> .		Sebelum direvisi belum memiliki tampilan <i>pop up skor</i> , setelah direvisi memiliki tampilan <i>pop up skor</i> .

Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

2. Hasil Efektivitas Peserta Didik

Ujicoba dilakukan kepada 31 orang peserta didik kelas VII A MTs Negeri 4 Jembrana. Aspek yang dinilai pada angket respon adalah kemudahan *game* saat digunakan, tampilan *game*, konten edukasi budaya pada *game* dan kemenarikan *game*. Berdasarkan hasil penilaian angket respons diketahui bahwa 90% peserta didik memberikan respons yang positif terhadap *game* yang dibuat.

Tabel 4 Hasil Uji Efektivitas Kepuasan Pengguna

No	Pernyataan	YA (1)	Tidak (0)	Kategori respons
1	Media Budalo mudah digunakan	100%	0%	Positif
2	Media Budalo berjalan dengan lancar tanpa banyak gangguan atau <i>crash</i> .	87.1%	12.9%	Positif
3	Waktu respons media Budalo cepat dan tidak ada <i>lagging</i> yang mengganggu.	83.9%	16.1%	Positif
4	Fitur-fitur dalam media Budalo sesuai dengan kearifan budaya lokal/daerah.	100%	0%	Positif
5	Desain tampilan media Budalo menarik dan memudahkan penggunaan.	74.2%	25.8%	Positif
6	Media Budalo memiliki fitur-fitur yang mencerminkan pengetahuan budaya lokal/daerah.	100%	0%	Positif
7	Saya akan merekomendasikan media Budalo ini kepada teman atau kolega.	71%	29%	Positif
8	Secara keseluruhan, saya puas dengan media Budalo ini.	93.6%	6.4%	Positif
Rata-rata keseluruhan persentase		88,7%		Positif

Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

Media *Budalo* mudah digunakan dengan nilai efektivitas 100%. Hal ini menunjukkan seluruh responden merasa media ini mudah digunakan. Media *Budalo* berjalan dengan lancar tanpa banyak gangguan atau *crash* dengan nilai efektivitas 87.1%. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar responden tidak mengalami gangguan teknis yang signifikan. Waktu respons media *Budalo* cepat dan tidak ada *lagging* yang mengganggu dibuktikan dengan hasil 83.9%. Mayoritas responden merasa respons media cukup cepat, meskipun ada sedikit keluhan terkait *lagging*. Fitur-fitur dalam media *Budalo* sesuai dengan kearifan budaya lokal dengan nilai efektivitas 100%. Semua responden menganggap fitur media ini mencerminkan budaya lokal. Desain tampilan media *Budalo* menarik dan memudahkan penggunaan dengan nilai

efektivitas 74.2%. Mayoritas responden setuju bahwa tampilan media menarik, meskipun ada peluang perbaikan untuk lebih memudahkan penggunaan. Media Budalo memiliki fitur-fitur yang mencerminkan pengetahuan budaya lokal dengan nilai efektivitas 100%. Semua responden setuju fitur media merepresentasikan pengetahuan budaya lokal. Media Budalo ini direkomendasikan kepada teman atau kolega dengan nilai 71%. Sebagian besar responden bersedia merekomendasikan media ini, namun masih ada yang ragu. Secara keseluruhan, saya puas dengan media Budalo ini dengan nilai 93.6%. Mayoritas responden puas dengan media ini. Pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 6, dan 8 menunjukkan tingkat kepuasan tinggi dengan rata-rata berada di atas 70%. Pernyataan nomor 5 (tampilan menarik) dan 7 (rekomendasi) memiliki angka paling rendah yaitu 74.2% dan 71%, menunjukkan aspek desain dan kesediaan merekomendasikan masih bisa diperbaiki untuk meningkatkan penerimaan. Tidak ada pernyataan yang masuk kategori respon negatif.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Media edukasi Budalo digunakan untuk proses pembelajaran pada peserta didik kelas VII A MTs Negeri 4 Jembrana. Penilaian keberhasilan penggunaan media ini dalam pembelajaran materi teks deskripsi ditentukan berdasarkan nilai *pretest* dan *post test* peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest* dan *post test* peserta didik diketahui terdapat perbedaan hasil belajar.

Tabel 5 Hasil Pengujian *Pre test* dan *Post test*

No	Nama Siswa	Pre test	Post test	N-Gain	Kategori
1	Agha Afif Adlan	30	70	0.57	Sedang
2	Agnina Ilma	50	80	0.6	Sedang
3	Ahmad Alfadani	60	80	0.5	Sedang
4	Ahmad Rifat Rifa'i	60	90	0.75	Tinggi
5	Alya Safira Fauziah	60	80	0.5	Sedang
6	Ammar Ibnu Yasir	40	80	0.67	Sedang
7	Ananda Halim Pratama	50	60	0.2	Rendah
8	Azam Purbaningrum	60	80	0.5	Sedang
9	Azka Naurel Muhammad	80	80	0.0	Rendah
10	Azzahratus Syita	20	70	0.62	Sedang
11	Baim Rega Alvaro	40	60	0.33	Sedang
12	Bilqis Batrisya Zahidah	80	90	0.5	Sedang
13	Bilqis Narulita Alfatah	60	90	0.75	Tinggi
14	Cantika Ramadhania Aisyahrini P. G.	40	80	0.67	Sedang
15	Danastri Yesenia Firdaus	50	90	0.8	Tinggi
16	Danish Adlyn Nazuro	70	70	0.0	Rendah
17	Davina Raisatussyfa	70	90	0.67	Sedang
18	Delisa Aliya Putri	80	90	0.5	Sedang
19	Diny Naila Sari	70	90	0.67	Sedang
20	Imro'atul Azizah	20	70	0.62	Sedang
21	Irfan Maulana Akbar	80	100	1.0	Tinggi
22	Irna Azikah	60	90	0.75	Tinggi
23	Jiehan Naura Shavitri	40	80	0.67	Sedang
24	Muhammad Ali Fikri	30	80	0.71	Tinggi
25	Muhammad Alvin Tazky	40	90	0.83	Tinggi
26	Muhammad Iqbal Ramadhani	20	80	0.75	Tinggi
27	Muhammad Rizki Febrianto	50	80	0.6	Sedang

No	Nama Siswa	Pre test	Post test	N-Gain	Kategori
28	Rizkia Nur Kamila	80	90	0.5	Sedang
29	Sabrina Ramadhani	60	90	0.75	Tinggi
30	Tiaz Sarifa A. R	80	80	0.0	Rendah
31	Yahya Hali Pramana	70	100	1.0	Tinggi
Jumlah nilai		1570	2500	17.98	
Nilai Tertinggi		80	100	0.83	
Nilai Terendah		20	60	0.0	
Rata-rata		54.84	82.26	0.58	sedang

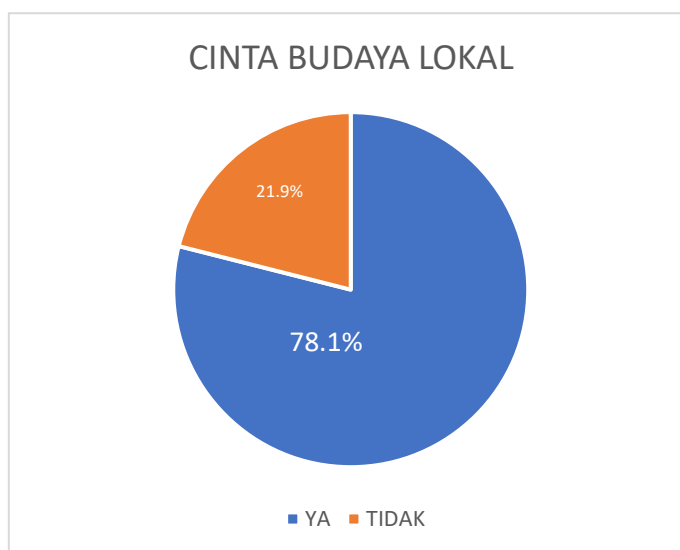
Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

Hasil belajar *pre test* dan *post test* peserta didik setelah belajar materi teks deskripsi dengan menggunakan media edukasi Budalo diuji menggunakan N-Gain untuk mengetahui signifikansi hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media edukasi Budalo.

Hasil uji N-Gain menyatakan bahwa 17 orang peserta didik mendapat kenaikan kriteria sedang, 10 orang peserta didik mendapat kenaikan tinggi, dan 4 orang peserta didik mendapat kenaikan kategori rendah. Rata-rata peningkatan N-Gain yang didapatkan adalah 0.58 dengan kategori sedang. Simpulan yang dihasilkan adalah media Budalo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Hasil Penilaian Karakter Cinta Budaya Lokal Peserta Didik

Penilaian karakter peserta didik terhadap cinta budaya dilaksanakan setelah peserta didik selesai belajar menggunakan Budalo. Terdapat 10 pertanyaan untuk menilai kesadaran cinta budaya.



Sumber: Data primer diolah oleh peneliti (2024)

Hasil penilaian karakter cinta budaya diketahui bahwa 78,1% peserta didik menjawab pertanyaan dengan menyatakan sikap ya atau setuju, sedangkan 21,9% lainnya menyatakan tidak atau tidak setuju. Persentase 78,1% tersebut apabila diinterpretasikan pada skala *Likert* tergolong kategori tinggi (Mardapi, 2011). Peserta didik sejumlah 24 orang yang telah belajar menggunakan Budalo pada penelitian ini memiliki kesadaran cinta budaya dengan kategori tinggi.

Merujuk data pra observasi dengan penyebaran angket kepada 31 orang gen Z di Jembrana menyatakan bahwa 66,9% yang tidak tahu sejarah dan budaya lokal di Loloan Timur. Setelah pembelajaran dengan media Budalo 77,24% mengetahui dengan baik sejarah dan budaya lokal di Loloan Timur. Terjadi peningkatan 10,34% pengetahuan gen Z di Jembrana.

5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Budalo memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan skor validasi sebesar 88,89%, serta dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Nilai ini menunjukkan bahwa Budalo telah memenuhi aspek fungsionalitas, kinerja, keamanan, antarmuka pengguna, dan kesesuaian materi pembelajaran. Secara teknis, media ini terbukti stabil, responsif, dan kompatibel di berbagai perangkat digital, sementara secara pedagogis, isi materi dan interaktivitasnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi teks deskripsi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi *game-based learning* dalam konteks budaya lokal efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa generasi Z yang terbiasa dengan teknologi digital.

Secara empiris, peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Budalo* terlihat dari perbandingan nilai *pre test* dan *post test* dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,58 dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media Budalo tidak hanya menarik secara visual dan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep teks deskripsi. Lebih jauh, penilaian karakter cinta budaya lokal peserta didik mencapai 78,1% atau kategori tinggi, menandakan bahwa Budalo mampu menanamkan kesadaran dan kebanggaan terhadap identitas budaya lokal Loloan Timur. Pembelajaran menggunakan Budalo tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan nilai karakter peserta didik.

Hasil ini sejalan dengan teori *deep learning* yang dikemukakan oleh Mu'ti, bahwa pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful*) dan menyenangkan (*joyful learning*) dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman konsep siswa (Puspapertiwi & Nugroho, 2024). Budalo juga mendukung prinsip *mindful learning* karena siswa tidak sekadar menghafal materi, melainkan berinteraksi dengan nilai budaya lokal melalui aktivitas bermain yang reflektif. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan karakter positif, pengetahuan, dan keterampilan karena melibatkan proses berpikir kritis, eksploratif, dan kontekstual (Tirtamayasandi, 2018).

Keterkaitan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini mendukung temuan Panggayudi, Suweleh, & Ihsan (2017) yang mengembangkan *game* edukasi berbasis budaya sebagai media pembelajaran bilangan pada anak usia dini (Panggayudi, Suweleh, & Ihsan, 2017). Panggayudi menemukan bahwa media berbasis budaya mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat karakter cinta budaya. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian tentang *educational games* yang efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Handriyantini, 2009). Budalo memperluas penerapan konsep *game-based learning* ke tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan konteks budaya lokal Islam di Bali menjadikannya inovasi yang memiliki relevansi pedagogis dan sosial.

Implikasi hasil penelitian ini sangat penting bagi praktik pembelajaran di madrasah. Pertama, Budalo menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan secara kontekstual mampu menjadi jembatan antara kurikulum nasional dan potensi lokal sehingga selaras dengan semangat *Merdeka Belajar* dan penguatan profil pelajar Pancasila. Kedua, hasil penelitian membuktikan bahwa nilai-nilai karakter seperti cinta budaya lokal dapat ditanamkan melalui pendekatan teknologi, tanpa mengorbankan substansi moral dan sosial yang menjadi inti

pendidikan karakter. Ketiga, dari sisi guru, hasil ini menegaskan pentingnya literasi digital dan kreativitas pedagogis dalam menciptakan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik generasi Z.

Namun demikian, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Model ADDIE yang digunakan memiliki kecenderungan berorientasi pada produk akhir sehingga evaluasi proses pembelajaran di lapangan belum tergalai secara mendalam. Selain itu, uji coba masih terbatas pada satu kelas dengan 31 peserta didik, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Keterbatasan lain adalah belum adanya pengujian jangka panjang terhadap keberlanjutan pengaruh media Budalo terhadap pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas sampel, mengintegrasikan analisis kualitatif yang lebih mendalam, serta menguji pengaruh media terhadap dimensi afektif dan sosial dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran Budalo yang menggabungkan teknologi digital dan nilai budaya lokal merupakan langkah strategis dalam menanamkan karakter cinta budaya pada generasi muda. Keberhasilan ini menegaskan bahwa inovasi pendidikan berbasis budaya lokal tidak hanya menjaga warisan budaya, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, relevan, dan bermakna bagi peserta didik di era digital.

Penutup

1. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media edukasi *game* Budalo sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi berdasarkan hasil validasi dengan metode *blackbox* dinyatakan tidak ada kendala dan secara empiris dengan persentase 88,89%.
2. Media edukasi *game* Budalo efektif dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi berdasarkan hasil efektivitas mendapat respons positif dengan persentase 88,7%. Media ini juga berhasil mencetak peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII A yang notabene gen Z dengan rata-rata nilai uji *N-Gain* sebesar 0,58 dengan kategori sedang.
3. Media *game* Budalo mampu memperkuat karakter gen Z agar mencintai budaya lokal khususnya di Jembrana dengan persentase 78,1% dengan kategori tinggi.
4. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dan teknologi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* bagi peserta didik generasi Z. Inovasi Budalo tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar tetapi juga sebagai alat pembentuk karakter dan pelestarian identitas budaya daerah melalui pendidikan Bahasa Indonesia.

2. Saran/rekomendasi

1. Bagi Guru dan Sekolah, guru disarankan memanfaatkan media Budalo sebagai alternatif pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal, khususnya dalam materi teks deskripsi. Sekolah juga dapat mendukung implementasinya dengan menyediakan fasilitas TIK dan pelatihan literasi digital bagi guru agar penggunaan media serupa semakin optimal dan berkelanjutan.
2. Bagi Pengembang dan Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan versi lanjutan Budalo dengan menambah level permainan, fitur interaktif berbasis suara atau video, serta memperluas uji coba pada madrasah dan

sekolah lain agar hasil penelitian lebih representatif. Kajian longitudinal juga penting dilakukan untuk melihat dampak jangka panjang media terhadap pembentukan karakter peserta didik.

3. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan (Kementerian Agama dan Dinas Pendidikan), hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam merancang kebijakan penguatan pendidikan berbasis budaya lokal dan digitalisasi pembelajaran di madrasah. Dukungan dalam bentuk pendanaan inovasi media pembelajaran dan kompetisi karya inovatif guru akan membantu memperluas praktik baik seperti Budalo ke tingkat yang lebih luas.
4. Bagi Komunitas Masyarakat dan Pemerhati Budaya, masyarakat dan komunitas budaya lokal diharapkan berpartisipasi dalam pengayaan konten budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran seperti Budalo. Kolaborasi antara sekolah dan masyarakat akan memperkuat upaya pelestarian budaya melalui pendidikan yang adaptif dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer . *e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009)* , 130-134.
- Mardapi, D. (2011). Penilaian Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1-22. Retrieved from https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=nEtsTFwAAA&AJ&citation_for_view=nEtsTFwAAA&AJ:IjCSPb-OG4C
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk . *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* , 255-266.
- Puspapertiwi, E. R., & Nugroho, R. S. (2024, November 11). *Kompas.com/Tren*. Retrieved from https://www.kompas.com/tren/read/2024/11/11/063000165/apa-itu-deep-learning-yang-disebut-gantikan-kurikulum-merdeka-belajar-#google_vignette
- Tirtamayasandi, A. P. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Surakarta: Universitas Muhammdiyah Surakarta. Retrieved from <https://eprints.ums.ac.id/66486/12/Naskah%20Publikasi.pdf>