

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “ROBOT PETUALANG NUSANTARA” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

Oleh

I Gede Wahyu Praharsiana Murti, NIM 1811031242

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Game* Edukasi “Robot Petualang Nusantara” untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD yang teruji efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, yang memiliki tahapan penelitian berupa tahap *analyze* (analisis), *deign* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, *rating scale*, dan kuesioner. Subjek pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah produk yang berupa *game* edukasi robot petualang Nusantara, sedangkan untuk objek pengembangannya adalah validitas isi, *respons* pengguna dan efektivitas produk. Subjek uji coba pada penelitian ini, yaitu 19 orang siswa kelas IV SD, dengan literasi budaya yang dijadikan sebagai objek uji coba. Uji validitas isi produk menggunakan rumus Gregory. *Game* edukasi robot petualang Nusantara memperoleh tingkat validitas isi sangat valid yang dibuktikan dengan memperoleh hasil uji validitas isi sebesar 0,98. *Respons* guru terhadap *game* edukasi robot petualang Nusantara menunjukkan hasil rata-rata sebesar 100%, sehingga dinyatakan sangat valid. *Respons* siswa terhadap *game* edukasi robot petualang Nusantara menunjukkan hasil rata-rata 96,05%, sehingga dinyatakan sangat valid. Hasil uji efektivitas *game* edukasi robot petualang Nusantara menunjukkan hasil $0,000 < 0,005$, artinya produk yang dikembangkan memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Gugus IV Kecamatan Petang, Kabupaten Badung.

Kata kunci: budaya Nusantara, *game* edukasi, literasi budaya.

ABSTRACT

This study aims to produce an educational game "Robot Petualang Nusantara" to improve the cultural literacy of fourth grade elementary school students whose effectiveness has been tested. This study uses the ADDIE model, which has research stages in the form of analyze, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection methods and instruments used in this study, namely observation guidelines, interview guidelines, rating scales, and questionnaires. The subject of development in this research development is a product in the form of an educational game robot adventurer Nusantara, while the object of development is content validity, user response and product effectiveness. The test subjects in this study were 19 fourth grade elementary school students, with cultural literacy as the object of the experiment. Test the validity of the product content using the Gregory formula. The educational game of the Nusantara adventurer robot has a very valid content validity level, which is proven by obtaining a content validity test result of 0.98. The teacher's response to the educational game of the Nusantara Adventurer Robot shows an average result of 100%, so it is declared very valid. Student responses to the educational game robot adventurer Nusantara showed an average result of 96.05%, so it was declared very valid. The results of the test of the effectiveness of the educational game of the Nusantara Adventurer Robot show the results of $0.000 < 0.005$, meaning that the product developed has a significant effectiveness in improving the cultural literacy of fourth grade students of SD N Gugus IV, Petang District, Badung Regency.

Keywords: Nusantara culture, educational games, cultural literacy.

