

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIRTUAL DALAM PEMBELAJARAN
METAKOGNITIF PADA MATERI METAMORFOSIS
SEMPURNA UNTUK MENGURANGI DISONANSI
KOGNITIF DAN MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KOMPLEKS SISWA KELAS III SD**

Oleh

I Kadek Angga Yatha Wiweka, NIM 2111031151

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *assembled reality* dalam pembelajaran metakognitif pada topik metamorfosis sempurna untuk mengurangi disonansi kognitif dan meningkatkan kemampuan berpikir kompleks siswa kelas III SD yang diuji tingkat validitas media, kepraktisan media dan efektivitas media. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menggunakan strategi metakognitif mengacu pada kegiatan berpikir tentang berpikir, yaitu merupakan kegiatan mengontrol secara sadar tentang proses kognitifnya sendiri. Aspek metakognitif terdiri dari *planning, monitoring, evaluating*. Metode pengumpulan data menggunakan instrument kuisioner dan tes uraian kepada siswa serta melakukan wawancara dengan wali kelas. Validitas media dilakukan oleh 4 ahli media dan 4 ahli materi IPA SD. Kepraktisan (respon siswa) media dilakukan oleh 24 siswa kelas III. Pengujian efektivitas media menggunakan desain *one group pretest posttest* dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa kelas III. Hasil dari data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *assembled reality* memiliki skor validitas ahli media 0,94 dan skor validitas ahli materi 0,93 dengan kategori tingkat validitas tinggi, kepraktisan mendapatkan skor persentase sebesar 92,88% dengan kategori sangat baik dan praktis, serta media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan untuk mengurangi disonansi kognitif dan meningkatkan kemampuan berpikir kompleks.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kompleks, Disonansi Kognitif, Metakognitif, *Augmented Reality*

**DEVELOPMENT OF VIRTUAL LEARNING MEDIA IN METACOGNITIVE
LEARNING ON THE MATERIAL OF PERFECT METAMORPHOSIS TO
REDUCE COGNITIVE DISSONANCE AND IMPROVE COMPLEX
THINKING ABILITIES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

By

I Kadek Angga Yatha Wiweka, NIM 2111031151

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop assemblr edu augmented reality learning media in metacognitive learning on the topic of perfect metamorphosis to reduce cognitive dissonance and improve complex thinking abilities of grade III elementary school students who are tested for the level of media validity, media practicality and media effectiveness. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Using metacognitive strategies refers to the activity of thinking about thinking, which is an activity of consciously controlling one's own cognitive processes. The metacognitive aspect consists of planning, monitoring, evaluating. The data collection method uses a questionnaire instrument and essay test. to students and interviews with homeroom teachers. Media validity is carried out by 4 media experts and 4 elementary school science material experts. The practicality (student response) of the media is carried out by 24 grade III students. The media effectiveness test uses a one group pretest posttest design with a sample size of 24 grade III students. The results of the data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the assemblr edu learning media had a media expert validity score of 0.94 and a material expert validity score of 0.93 with a high validity level category, practicality got a percentage score of 92.88% with a very good and practical category, and learning media has a significant influence on reducing cognitive dissonance and increasing complex thinking skills.

Keywords: *Learning Media, Complex Thinking Skills, Cognitive Dissonance, Metacognitive, Augmented Reality*