

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI JEJAK
NUANSANTARA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA
PADA MUATAN IPAS KELAS V
DI SD NEGERI 3 PUJUNGAN**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Teknologi Pendidikan**

**Oleh:
I Komang Ardina Ajus Saputra
NIM 2111021018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI
SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Skripsi oleh I Komang Ardina Ajus Saputra ini

Telah dipertahankan di depan dewa penguji

Pada tanggal, 5 Juni 2025

Dewan Penguji


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 198605201983031002

(Ketua)


Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

(Anggota)


Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001

(Anggota)


Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.,
NIP. 198202142008121004

(Anggota)

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan

Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 5 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian

Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 198208162008121002

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198507052010121007

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan IPAS Kelas V di SD Negeri 3 Pujungan” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atau etika keilmuan dalam karya ini atau terdapat klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 05 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



I Komang Ardina Ajus Saputra

2111021018

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnya-lah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 3 Pujungan”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memeberikan kesempatan kepada penulis untuk Menyusun skripsi ini serta telah memeberikan segala sarana prasarana dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd.,M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, yang banyak memberikan izin dalam pelaksanaan Penelitian ini.
4. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan serta selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan dan motivasi yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku kordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S. selaku Dosen Pembimbing I yang telah mebimbing selama proses penelitian.

7. Para dosen Prodi TP yang telah membimbing, mengajar, dan memberikan ilmu serta wawasan yang sangat berharga selama masa studi.
8. Kepala Sekolah dan Guru kelas di SD Negeri 3 Pujungan, yang telah mendukung dan membantu proses penelitian.
9. Ibu, Bapak dan semua keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam dunia pendidikan.
10. Teman seperjuangan yang telah bersama saya dari awal menjadi mahasiswa baru sampai saat ini berjuang menyusun Skripsi dan selalu memberikan dukungan satu dengan lainnya.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu menyusun Skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam Skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 5 Juni 2025

Penulis

I Komang Ardina Ajus Saputra

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Perumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Hasil pengembangan.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	13
1.9 Asumsi dan Kererbatasan Pengembangan	14
1.10 Definisi Istilah.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	17
2.1. Kajian Teori.....	17
2.2. Kajian Hasil penilitan yang relevan	28
2.3. Kerangka Berfikir.....	35
2.4. Hipotesin Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1. Model Penelitian Pengembangan	38
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	40
3.3. Uji Coba Produk.....	43
BAB IV HASIL PENELIATIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 HASIL PENELITIAN.....	60
4.2 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	93
4.3 IMPLIKASI PENELITIAN	102

BAB V PENUTUP.....	103
5.1 Rangkuman	103
5.2 Simpulan	104
5.3 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Penilaian Tengah Semester.....	6
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli media Pembelajaran.....	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Metakognitif.....	50
Tabel 3.6 Uji Validitas.....	52
Tabel 3.7 Uji Relibialitas.....	52
Tabel 3.8 Daya Beda	53
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal	54
Tabel 3.10 Tingkat Kesukaran Butir Soal	54
Tabel 3.11 Konversi tingkat pencapaian Skala 5	56
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum	62
Tabel 4.2 Fasilitas Penunjang Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran.....	71
Tabel 4.4 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran	72
Tabel 4.5 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran.....	74
Tabel 4.6 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	75
Tabel 4.7 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Perorangan	77
Tabel 4.9 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Perorangan.....	79
Tabel 4.10 Uji Kelompok Kecil	79
Tabel 4.11 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Kelompok Kecil.....	80
Tabel 4.12 Uji Lapangan	81
Tabel 4.13 Masukan, Saran dan Komentar Uji Lapangan	83
Tabel 4.14 Presentase Uji Validitas Pengembangan <i>Game</i> Edukasi	83
Tabel 4.15 Revisi Uji Desain	84
Tabel 4.16 Revisi Uji Media	87

Tabel 4.17 Normalitas Data.....	91
Tabel 4.18 Uji Homogenitas	92
Tabel 4.19 Uji Normalitas Kemampuan Metakognitif.....	92
Tabel 4.20 Uji Homogenitas Kemampuan Metakognitif	93
Tabel 4.21 Uji T Berkorelasi	94
Tabel 4.22 Uji T Kuisioner Kemampuan Metakognitif	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE	39
Gambar 4.1 Tampilan Awal	65
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	66
Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran	66
Gambar 4.4 Tampilan Latihan	67
Gambar 4.5 Tampilan Bermain	67
Gambar 4.6 Revisi Pertama Ahli Desain	84
Gambar 4.7 Revisi Kedua Ahli Desain	85
Gambar 4.8 Revisi Ketiga Ahli Desain	85
Gambar 4.9 Revisi Pertama Ahli Media Pembelajaran	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	112
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 3. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian	114
Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran	115
Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran	116
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran.....	117
Lampiran 7. Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	118
Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran	121
Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran.....	124
Lampiran 10. Hasil Analisis Butir Soal, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda.....	127
Lampiran 11. Storyboard.....	131
Lampiran 12. Buku IPAS Kelas V	139
Lampiran 13. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	140
Lampiran 14. Kuisioner Kemampuan Metakognitif	155
Lampiran 15. Soal PreTest dan Posttest	158
Lampiran 16. Rubrik Penilaian	161
Lampiran 17. Angket Gaya Belajar.....	163
Lampiran 18. Uji Coba Perorangan Kelas VI	166
Lampiran 19. Uji Coba Kelompok Kecil Kelas VI.....	168
Lampiran 20. Uji Coba Lapangan.....	170
Lampiran 21. Foto Dokumentasi.....	172
Lampiran 22. Panduan penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi	174
Lampiran 23. Nilai PTS (Penilaian Tengah Semester)	176