

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

Oleh

I Komang Ardina Ajus Saputra

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses dan rancang bangun pengembangan media *game* edukasi Jejak Nuansantara untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa, (2) mendeskripsikan validitas media *game* edukasi Jejak Nuansantara, (3) mengetahui kepraktisan pada media *game* edukasi melalui respon siswa, (4) mengetahui efektivitas penggunaannya pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Pujungan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, dan uji statistik inferensial menggunakan uji-t. Subjek penelitian ini terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 30 orang siswa untuk uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media *game* edukasi Jejak Nuansantara berhasil dikembangkan dengan mengikuti lima tahapan model ADDIE; (2) validitas media diperoleh dari hasil uji ahli isi sebesar 100%, uji ahli desain sebesar 100%, uji ahli media sebesar 96,47%, uji coba perorangan sebesar 90,7%, uji coba kelompok kecil sebesar 91,1%, dan uji coba lapangan sebesar 94,4%, yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat baik; (3) kepraktisan media melalui respon siswa memperoleh 94,4%; (4) efektivitas media Jejak Nuansantara berdasarkan hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa, dengan rata-rata pretest sebesar 65,5 dan posttest sebesar 80,6, serta nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi Jejak Nuansantara efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan.

Kata Kunci: Pengembangan, *Game* Edukasi, Metakognitif, ADDIE, IPAS, SD.

**DEVELOPMENT OF THE EDUCATIONAL GAME “JEJAK
NUANSANTARA” TO ENHANCE STUDENTS' METACOGNITIVE
ABILITIES IN THE IPAS SUBJECT FOR GRADE V
AT SD NEGERI 3 PUJUNGAN**

By

I Komang Ardina Ajus Saputra

**Educational Technology Study Program, Faculty of Education,
Universitas Pendidikan Ganesha**

ABSTRACT

The objectives of this study are to: (1) describe the process and design of developing the educational game “Jejak Nuansantara” to enhance students’ metacognitive abilities, (2) describe the validity of the “Jejak Nuansantara” educational game media, (3) determine the practicality of the game based on students’ responses, and (4) assess its effectiveness in the IPAS subject for Grade V students at SD Negeri 3 Pujungan. This development research employed the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through questionnaires and tests. The data analysis techniques used were quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis using the t-test. The research subjects included content experts, instructional design experts, media experts, 3 students for individual trials, 9 students for small group trials, and 30 students for field trials. The results showed that: (1) the “Jejak Nuansantara” educational game media was successfully developed following the five stages of the ADDIE model; (2) the media validity was rated as excellent, with scores from content experts at 100%, design experts at 100%, media experts at 96.47%, individual trials at 90.7%, small group trials at 91.1%, and field trials at 94.4%; (3) the media's practicality based on student responses reached 94.4%; and (4) the effectiveness of the “Jejak Nuansantara” media, based on t-test results, indicated a significant difference between the pretest and posttest scores, with an average pretest score of 65.5 and a posttest score of 80.6, where the calculated t-value was greater than the critical t-table value. It can be concluded that the “Jejak Nuansantara” educational game media is effective for enhancing students' metacognitive abilities in the Grade V IPAS subject at SD Negeri 3 Pujungan.

Keywords: *Development, Educational Game, Metacognitive, ADDIE, IPAS, Elementary School.*