

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah aspek paling penting dalam kehidupan manusia. Setiap individu di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan terus berkembang melaluinya. Pendidikan adalah proses yang tidak pernah berakhir, yang secara umum berarti suatu proses dalam kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu agar dapat hidup dan menjalani kehidupan dengan baik. (Yayan et al., 2019) Sehingga salah satu elemen kunci dalam kehidupan manusia yang berkualitas adalah pendidikan. Tanpa pendidikan yang memadai, sumber daya manusia tidak akan berkembang dan tidak akan mampu bersaing dengan negara lain. Pendidikan adalah kebutuhan sepanjang hidup setiap individu. Tanpa pendidikan, perkembangan manusia akan terhambat, sehingga pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan individu yang berkualitas, kompetitif, dan memiliki moral yang baik. Pendidikan menjadi jembatan manusia dapat belajar agar memiliki keterampilan sehingga mampu menjadi individu yang terampil, kreatif, dan inovatif

adalah tujuan pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal dan non-formal yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat (Maspa, 2019). Pendidikan formal biasanya diperoleh di sekolah, sementara pendidikan non-formal bisa didapatkan dari kegiatan di luar sekolah, seperti kursus keterampilan atau aktivitas komunitas di lingkungan sekitar. Pendidikan terus berkembang seiring berjalannya waktu, dan berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitasnya. Ide-ide baru sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah (RI, 2019). Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan memaksimalkan proses pembelajaran di kelas.

Menurut Adip Wahyudi (2022) untuk menjadi pembelajar yang aktif, siswa diarahkan untuk memanfaatkan media yang tersedia. Media ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan, sehingga siswa dapat mempelajari dan membaca materi pelajaran yang ada dalam sebuah media tersebut. Penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan, diperlukan kurikulum sebagai alat perantara. (Yunita et al., 2023).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal 1, "Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, bahan ajar, dan metode yang digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional". Kurikulum adalah salah satu alat penting dalam proses pendidikan dan terus diperbarui sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sasaran utama dari kurikulum ini adalah peserta didik, masyarakat, dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, pembaruan atau pengembangan kurikulum harus dilihat sebagai kebutuhan perubahan agar

kurikulum yang ada tetap relevan dengan kebutuhan Masyarakat (Yunita et al., 2023). Pengembangan kurikulum adalah alat untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang tepat akan terlihat melalui penerapan kurikulum yang diimplementasikan, karena “kurikulum adalah inti dari pendidikan” yang menentukan kelangsungan proses Pendidikan (Rahayu et al., 2022). Saat ini, Sekolah Dasar menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini menekankan kebebasan berpikir dan berinovasi, Kurikulum Merdeka menekankan penggunaan teknologi yang memadai, mengingat kita telah memasuki era digital yang sangat maju (Zakso, 2023). Kurikulum Merdeka salah satu konsep yang menekankan kemandirian siswa dalam proses belajar di kelas. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar telah membantu menyebarkan pendidikan secara merata di seluruh Indonesia.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah. Namun, dengan kebijakan baru Kurikulum Merdeka Belajar, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Rochsantiningasih dalam (Zakarina et al., 2024) Menjelaskan penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka mendapat dukungan luas dari berbagai pihak, termasuk para ahli pendidikan dan masyarakat. Mereka berpendapat bahwa pendekatan holistik dan interdisipliner ini dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan siswa secara keseluruhan. Pelajaran IPAS menantang siswa untuk menghadapi masalah yang memerlukan ketelitian dan kecermatan dalam penyelesaiannya. Untuk menyelesaikan masalah IPAS, siswa perlu memiliki kemampuan metakognitif agar apa yang dilakukan dapat dikontrol secara maksimal (Saputra Yunus et al., 2023).

Salah satu Upaya dalam mengembangkan kemampuan metakognitif siswa agar berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan media-media yang inovatif.

Kemampuan metakognitif adalah kemampuan individu untuk merefleksikan proses pembelajaran, memahami cara mereka belajar, dan mengendalikan proses tersebut serta tidakan dalam pembeajaran. Dalam buku yang berjudul “*Metacognitive Based Learning Model*” ditulis oleh (Widiana et al., 2024) menjelaskan pengetahuan metakognitif adalah kesadaran seseorang terhadap cara berpikirnya sendiri, sementara regulasi metakognitif adalah kemampuan untuk mengendalikan dan mengelola proses berpikir tersebut melalui (*planning*) perencanaan, (*monitoring*) pemantauan, dan (*evaluation*) evaluasi. Metakognitif adalah aspek yang mencakup berbagai aktivitas berpikir yang penting dalam proses pembelajaran. Metakognisi melibatkan pemikiran untuk merencanakan, memantau, dan merefleksikan cara menyelesaikan suatu masalah. Menurut Moore (2004), metakognisi adalah kesadaran seseorang terhadap proses berpikirnya sendiri, baik mengenai apa yang sudah diketahui maupun apa yang akan dilakukan. River dalam (Kristiani, 2015) menyatakan metakognisi memiliki kaitan dengan hasil belajar kognitif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terampil dalam metakognisi memiliki hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang terampil dalam metakognisi. Eggen dan Kaucak dalam (Ekahidayatullah et al., 2024) Metakognisi memiliki peran yang signifikan dalam membantu siswa memahami dan mengatur proses belajar mereka, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.

Dalam wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 3 Pujungan, disampaikan bahwa sekolah ini memiliki berbagai sarana dan prasarana seperti 4 LCD dan proyektor, buku sekolah, speaker, dan laptop. Selain itu, kepala sekolah juga menyebutkan bahwa SD Negeri 3 Pujungan memiliki 5 *Chromebook* aktif digunakan oleh siswa yang didampingi guru sebagai sarana pembelajaran di Kelas.

Berdasarkan hasil wawancara Bersama salah satu Guru yang mengampu mata Pelajaran IPAS sekaligus guru kelas Ibu Evi Yupani pada 19 September 2024 di SD Negeri 3 Pujungan ditemukan beberapa masalah mengenai proses pembelajaran di Kelas. Setelah dilakukan wawancara, di lanjutkan dengan melakukan observasi di kelas. Hasil observasi, guru menggunakan buku cetak yang membuat para siswa kurang berminat dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih kurang dikarenakan guru kurang menguasai cara pembuatan media dan kurangnya waktu dalam pembuatan media untuk siswa. Selain itu, pemanfaatan media masih sangat terbatas salah satu media digital yang digunakan oleh guru adalah PPT. Sehingga dalam pemanfaatan sarana berupa proyektor dan chromebook jarang digunakan, hanya menggunakan PPT dan Video sebagai menampilkan materi yang di ambil oleh guru melalui platform Youtube. Setelah dilakukan observasi dikelas, dilanjutkan dengan pemberian kuesioner untuk mengetahui gaya belajar dan kebutuhan siswa. Dari 18 siswa di kelas V di SD Negeri 3 Pujungan, hasil angket menunjukkan bahwa (44,44%) atau 8 siswa memiliki gaya belajar visual, (33%) atau 6 siswa memiliki gaya belajar audio, dan (22%) atau 4 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Kesimpulannya, siswa lebih menyukai gaya belajar visual, yang mengandalkan penglihatan untuk menerima informasi dan pengetahuan. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung

lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, grafik, atau diagram. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa semua siswa memiliki handphone dan sudah bisa menggunakannya, serta lebih suka belajar dengan menggunakan media.

Dari masalah yang di paparkan, terdapat beberpa factor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung. Faktor internal yang mempengaruhi adalah hilangnya fokus dan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Dari sisi eksternal, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan model pembelajaran konvensional. Selain itu, guru juga kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar, serta fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara optimal. Melihat nilai rata-rata siswa yang rendah, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar. Sebanyak 18 Siswa di SD Negeri 3 Pujungan pada muatan IPAS belum memenuhi KKTP yaitu sebesar 70 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.1  
Nilai Penilaian Tengah Semester

Kelas	Nilai Peserta didik		Jumlah
	$X < 70$	$X \geq 70$	
V	$X < 70$	$X \geq 70$	
Jumlah	18	0	18
Presentase	100%	0%	100%
Nilai Tersbesar	67		
Nilai Terkecil	38		

Berdasarkan observasi dilapangan bersamaan dengan guru mengajar ditemukan permasalahan dalam regulasi metakognitif. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah Guru memberikan penjelasan tentang warisan budaya daerah kepada siswa kelas V. Dilihat dari *planning*, *monitoring*, dan *evaluation*

yaitu definisi dari regulasi metakognitif menunjukkan siswa kurang memahami budaya lokal mereka sendiri, seperti tarian tradisional, makanan khas, atau alat musik daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan pengembangan *Game* Edukasi ini guna meningkatkan kemampuan Metakognitif, dalam setiap segmen materi untuk mengembangkan sikap kritis dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk menggabungkan elemen pendidikan dan pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengetahuan atau keterampilan tertentu kepada pemainnya melalui cara yang interaktif dan menyenangkan (Pramuditya et al., 2017). *Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuan untuk memvisualisasikan permasalahan nyata. Dengan pola yang ada dalam *game* tersebut, pemain didorong untuk belajar dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Vega Vitianingsih, 2016).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2023) menyatakan bahwa *Game* Edukasi dinyatakan layak dan berhasil menarik minat belajar siswa sebab tulisan dalam aplikasi, warna, menyediakan gambar, Latihan soal, dan Puzzle dinilai berpengaruh dalam menarik minat belajar siswa. Prasetyo juga menyatakan penggunaan *Game* Edukasi pembelajaran IPA Kelas 6 SD dapat menjadi alternatif yang efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, perlu dikembangkan *Game* Edukasi IPAS yang mendukung pembelajaran baik secara *online*, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Game* edukasi berisikan materi, metode, keterbatasan dan sarana penilaian yang di rancang secara

sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *Game* edukasi konten IPAS dapat menampilkan animasi, teks, gambar, video, dan interaksi dengan *user*. Aturan interaksi konten ilmiah juga dapat mengurangi kertas selama proses pembelajaran di kelas dan pemanfaatan teknologi yang ada. Dengan menggunakan *Game* edukasi IPAS dalam proses pembelajaran, dapat membantu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran *online* atau regular secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Windawati & Koeswanti, 2021a) berjudul Media pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar kelas IV telah diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi dari ahli materi menunjukkan persentase 73% dengan kriteria penilaian tinggi, sedangkan hasil uji validasi dari ahli media menunjukkan persentase 97% dengan kriteria penilaian sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi dari kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Game* Edukasi Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar Tema 7 pada siswa kelas IV layak digunakan. Berdasarkan hasil tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan pengembangan *Game* Edukasi.

Setelah memaparkan pembahasan diatas, tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan *Game* Edukasi Jejak Nuansantara Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 3 Pujungan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam Pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga kurangnya minat belajar siswa yang berpengaruh pada hasil belajar serta kemampuan metakognitif siswa.
3. Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif.
4. Pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang kurang maksimal.
5. Belum adanya *game* edukasi yang dapat menunjang kegiatan belajar.
6. Hasil belajar siswa pada muatan IPAS belum memenuhi KKTP yang mempengaruhi kemampuan metakognitif.
7. Rendahnya kemampuan metakognitif siswa dilihat dari indikator regulasi metakognitif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti menyadari memiliki keterbatasan dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terfokus, memperoleh kedalaman kajian, dan menghindari perluasan masalah.

Adapun ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *game* edukasi.
2. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Daerahku Kebangganku BAB 7 pada muatan IPAS kelas V.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan?
2. Bagaimanakah validitas isi, desain, dan media dari *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan?
3. Bagaimana kepraktisan media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan dari segi guru dan murid?
4. Bagaimana efektivitas media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diajukan rumusan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan.

2. Untuk mengetahui validitas media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *game* edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan
4. Untuk menguji keefektifan penggunaan media *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan.

### **1.6 Manfaat Hasil pengembangan**

Peneliti berharap penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan sesuai dengan lima kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi, melalui pengembangan produk media pendukung pembelajaran. Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan dan landasan teori dalam pengembangan media berupa *game* edukasi.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

##### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mata pelajaran IPAS yang dipadukan dengan teknologi.

## 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan melatih kemampuan metakognitif mereka dalam memanfaatkan *game* edukasi.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pedoman kepala sekolah di Lembaga Pendidikan yang dipimpin.

## 4) Bagi Peneliti lain

Dapat memberikan pengetahuan lebih terkait media pembelajaran menggunakan *game* edukasi dan sebagai pendorong serta memotivasi untuk selalu berkarya kedepannya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS, yang menggunakan *game* edukasi dengan spesifikasi yang diinginkan. Berikut penjabarannya:

#### 1. Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan ialah Media *Game* Edukasi Jejak Nuansantara untuk meningkatkan kemampuan metakognitif Siswa pada Muatan IPAS kelas V SD Negeri 3 Pujungan.

#### 2. Konten Produk

Dalam *game* edukasi ini, akan disertakan materi Daerahku Kebangganku BAB 7 pada muatan IPAS kelas V.

### 3. Kelebihan Produk

Keunggulan dari produk ini adalah kemampuannya untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga diharapkan meningkatkan kemampuan metakognitif siswa. Media *game* edukasi ini dapat mendorong kemandirian belajar siswa, serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Selain itu, produk ini dapat dimainkan secara *online* maupun *offline* sehingga tidak memerlukan koneksi internet saat digunakan, dan mudah digunakan karena dilengkapi dengan petunjuk permainan.

### 4. *Softwere*

Dalam pengembangan *game* edukasi ini menggunakan *Construct 2* Sebagai aplikasi utama dalam pembuatannya. *Canva* dan *Photoshop* sebagai aplikasi mendesain model model dan *interface*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara rutin dengan memperhatikan perkembangan teknologi yang terus berubah. Dengan demikian, akan tercipta inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan ini memberikan wawasan tentang pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi serta model pembelajaran yang relevan saat ini, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan *game* edukasi ini dapat menjadi panduan bagi guru untuk mengembangkan media media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap kemampuan metakognitif siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan *game* edukasi ini adalah:

### 1.9.1. Asumsi Pengembang

- 1) *Game* Edukasi ini belum pernah digunakan di SD Negeri 3 Pujungan baik dalam pembelajaran luring maupun daring.
- 2) Siswa kelas V di SD Negeri 3 Pujungan sudah menguasai keterampilan menyimak, memecahkan masalah dan keterampilan membaca sehingga *Game* Edukasi ini dapat digunakan secara maksimal.
- 3) Siswa dapat menggunakan media *game* ini dengan mudah dan praktis
- 4) *Game* edukasi ini membantu meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan minat siswa untuk belajar, karena tampilan dalam *game* akan dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan.
- 5) Validator yaitu ahli desain, ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
- 6) Item-item dalam instrumen validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan disekolah dasar terutama SD Negeri 3 Pujungan.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembang

- 1) Produk ini hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone*, komputer pribadi (PC), atau laptop.
- 2) Produk di Kembangan hanya untuk Siswa kelas V SD Negeri 3 Pujungan.
- 3) Produk yang dikembangkan hanya materi Daerahku Kebanggaanku muatan Pelajaran IPAS.
- 4) Uji validitas dilakukan dengan validitas ahli dan uji coba empiris (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan).

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengembangan *game* edukasi ini, diperlukan beberapa batasan:

1. Penelitian Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang bertujuan untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat, termasuk di bidang pendidikan.
2. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima pesan dapat belajar dengan efisien dan efektif.
3. *Game* edukasi adalah jenis permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan dan sebagai alat pembelajaran. Jenis *game* ini biasanya digunakan untuk mengajak pengguna belajar sambil bermain.
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) mencakup studi tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Zakarina et al., 2024). Mata pelajaran IPAS di SD mencakup materi tentang pengetahuan alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa diharapkan dapat mengenal dan memahami pengetahuan alam dan sosial tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kemampuan metakognitif adalah Mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, memilih strategi berpikir, merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses berpikir. (Risnanosanti, 2008).

Menurut (Widiana et al., 2024) Metakognisi adalah aspek yang melibatkan berbagai aktivitas berpikir yang krusial dalam proses belajar. Ini mencakup pemikiran untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi cara menyelesaikan masalah.

6. Jejak Nuansantara adalah produk yang dikembangkan peneliti untuk anak-anak Sekolah Dasar terutama anak SD Kelas V di SD Negeri 3 Pujungan. *Game* Edukasi Jejak Nuansantara ini adalah *game* edukasi yang menyungung petualangan atau *adventure*. *Game* ini dirancang untuk memperkenalkan dan mengajarkan materi "Daerahku Kebanggaanku" kepada pemain melalui pengalaman interaktif dan menyenangkan. Dalam setiap level, pemain akan menjelajahi berbagai daerah di Indonesia, mempelajari keunikan budaya, sejarah, dan kekayaan alam yang ada di setiap daerah dalam materi "Daerahku Kebanggaanku". Filosofi dalam Nama "Jejak Nuansantara" mengandung makna mendalam. "Jejak" melambangkan perjalanan dan penemuan, sementara "Nuansantara" adalah kombinasi dari kata "nuansa" dan "Nusantara". "Nuansa" menggambarkan perbedaan halus dan variasi yang ada di setiap daerah, sedangkan "Nusantara" merujuk pada keseluruhan wilayah Indonesia. Dengan demikian, "Jejak Nuansantara" mencerminkan perjalanan untuk menemukan dan menghargai keanekaragaman budaya dan kekayaan yang ada di seluruh Nusantara.