

## ABSTRAK

**Suarningsih, Ni Made Milayani** (2024), *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah diperiksa dan disetujui pembimbing oleh Pembimbing I : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.

*Kata Kunci* : *game* edukasi, *android*, kearifan lokal, *gending rare*, pembelajaran IPA kelas 5 SD.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan (1) Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* yang valid, praktis dan efektif meningkatkan hasil belajar IPA. (2) Adanya muatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan terhadap budaya lokal yang ada di Bali. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Instrumen pada penelitian ini yaitu kuesioner/angket validasi dan kepraktisan, serta tes pilihan ganda. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini adalah (1) Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada *smartphone*. (2) Persentase tingkat pencapaian validitas dan kepraktisan berdasarkan uji coba yaitu: (a) Ahli media pembelajaran sebesar 95,79% dengan kualifikasi "Sangat Valid dan Layak digunakan"; (b) Ahli materi pembelajaran tematik SD yaitu sebesar 93,85% dengan kualifikasi "Sangat Valid dan Layak digunakan"; (c) Uji coba oleh praktisi yaitu sebesar 97,62% dengan kualifikasi "Sangat Praktis dan Menarik"; (d) Uji coba oleh siswa sebesar 96,67% dengan kualifikasi "Sangat Praktis dan Menarik". (3) Berdasarkan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* dengan uji-t sampel berkorelasi diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,68 dan *posttest* sebesar 81,60 dengan nilai sig. (*2-tailed*) kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

## ABSTRACT

**Suarningsih, Ni Made Milayani** (2024), *Development of Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Local Wisdom in Science Subjects for Grade 5 Elementary School*. Thesis, Basic Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

*This thesis has been examined and approved by the Supervisor I: Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.*

*Keywords: educational games, Android, local wisdom, gending rare, 5th grade elementary school science learning*

*This research aims to produce (1) Android-based educational game learning media that is valid, practical and effective in improving students' science learning outcomes. (2) The content of Gending Rare Local Wisdom in Grade 5 Elementary School Science Subject is expected to foster interest in local culture in Bali. The study follows a developmental research approach, utilizing the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The research employs validation and practicality questionnaires, along with multiple-choice tests as instruments. Quantitative descriptive analysis and inferential statistics used for data analysis. The outcomes of this research include: (1) Android-Based Educational Game Learning Media: The developed application designed to be installed on smartphones, catering specifically to Grade 5 elementary school science subjects with Gending Rare local wisdom. (2) Percentage of Achievement Levels: Based on trials, the media received high validity and practicality ratings: (a) Learning media experts: 95.79%, "Very Valid and Suitable for Use." (b) Elementary school thematic learning material expert: 93.85%, "Very Valid and Suitable for Use." (c) Practitioners' trials: 97.62%, "Very Practical and Interesting." (d) Students' testing: 96.67%, "Very Practical and Interesting." (3) Effectiveness of the Learning Media: pretest and posttest results, analyzed with the correlated sample t-test, reveal a significant improvement. The average pretest value is 59.68, and the posttest value is 81.60, with a significance value (2-tailed) less than 0.05. In conclusion, the Android-based educational Game Learning Media containing Gending Rare local wisdom for Grade 5 elementary school science subjects validated, practical, and effective in improving students' science learning outcomes.*