

ABSTRAK

Catur Fitria Astuti (2024), Pengembangan Media Game Edukasi Belajar Literasi Hitung (BELITUNG) Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Operasi Hitung Kelas 1 Sekolah Dasar

Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha. Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. Ketut Suma, M.S; dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd

Kata-kata kunci: game edukasi, BELITUNG, website, matematika

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* terhadap hasil belajar. Jenis Penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu : (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation* dan (5) *evaluation*. Metode pengumpulan data yakni instrumen untuk menilai validitas, kepraktisan, dan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Metode analisis data deskriptif kuantitatif untuk memperoleh validitas dan kepraktisan, sedangkan uji efektivitas menggunakan uji-t. Terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum melaksanakan uji-t, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Hasil uji validitas materi memperoleh skor rata-rata 4,76 pada kategori sangat layak, validitas media memperoleh skor 4,13 pada kategori layak, hasil uji kepraktisan guru memperoleh skor rata-rata 4,64 pada kategori sangat praktis, dan kepraktisan siswa memperoleh skor 4,73 pada kategori sangat praktis. Hasil efektivitas dari hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ (16,028; >0,00), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa. Simpulan yakni game Edukasi BELITUNG berbasis *website* dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung.

ABSTRACT

Catur Fitria Astuti (2024), Developing of Website-Based Learning Literacy in Counting (BELITUNG) Educational Game Media to Improve Learning Outcomes in Class 1 Primary School Counting Operation Material

Thesis, Basic Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education. This thesis has been approved and examined by Supervisor I: Prof. Dr. Ketut Suma. M.S; dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd

Keywords: Educational Games, BELITUNG, website, Mathematics

The research aim to determine the design characteristics of the BELITUNG educational game media, the validity, practicality and effectiveness of the website-based BELITUNG educational game media on learning outcomes. This type of development research uses the ADDIE model, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) Implementation, and (5) evaluation. Data collection methods include instruments to assess validity, practicality, and multiple choice tests to measure learning outcomes. The quantitative descriptive data analysis method was used to obtain validity and practicality, while the effectiveness test used the t-test. There are prerequisite tests that must be carried out before carrying out the t test, namely the normality and homogeneity tests of the data. The material validity test results obtained an average score of 4.76 in the very appropriate category, the material validity obtained a score of 4.13 in the appropriate category, the teacher practicality test results obtained an average score of 4.64 in the very practical category. , and students' practicality scored 4.73 in the very practical category. The results of the effectiveness of the Paired Sample t-Test show $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($16.028 > 0.00$), this shows that there are differences in student learning outcomes. The conclusion is that the website-based BELITUNG educational game is declared valid, practical and effective in improving learning outcomes in arithmetic operations material.