

## ABSTRAK

**Maharani, Ida Ayu Gde Sutha (2024)**, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Etnosains Bali Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S.Kons.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Monopoli, Etnosains Bali, IPAS, Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli berbasis etnosains Bali untuk meningkatkan literasi sains siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan dengan instrumen berupa kuesioner dan tes hasil belajar. Data validitas media bersumber dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran IPA SD. Data kepraktisan media bersumber dari 5 praktisi pembelajaran di sekolah dasar, dan siswa kelas IV SD. Pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan 28 orang siswa kelas IV. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli berbasis etnosains Bali untuk meningkatkan literasi sains siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan, (1) valid ditinjau dari aspek media pembelajaran, dan materi pembelajaran IPA SD dengan nilai CVI sebesar 1,00 dengan kriteria istimewa; (2) praktis ditinjau dari perspektif praktisi (guru) dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 49 dan peserta didik dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 46,5; (3) efektif dalam meningkatkan literasi sains peserta didik dengan nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  yakni,  $0,01 < 0,05$  dengan menggunakan *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Monopoli Berbasis Etnosains Bali Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi sains peserta didik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

**Maharani, Ida Ayu Gde Sutha (2024)**, Development of Bali Ethnoscience-Based Monopoly Game Media to Improve Students' Scientific Literacy in Grade IV Elementary School Science and Social Studies Subject. Thesis, Basic Education, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis has been approved and reviewed by: Supervisor I: Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. and Supervisor II: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S.Kons.

Keywords: Learning Media, Monopoly, Bali Ethnoscience, Science and Social Studies (IPAS), Elementary School

This research aims to produce a monopoly game media based on Balinese ethnoscience to increase students' scientific literacy in science and science subjects in grade IV elementary school that is valid, practical and effective. This research is development research (Research and Development) by adapting the ADDIE development model. Data was collected using instruments in the form of questionnaires and learning outcomes tests. Media validity data comes from learning media experts and elementary science learning material experts. Media practicality data comes from 5 learning practitioners in elementary schools, and fourth grade elementary school students. Effectiveness testing was carried out using a one group pretest-posttest design involving 28 grade IV students. Data was analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the research show that the monopoly game media based on Balinese ethnoscience to increase students' scientific literacy in grade IV elementary science subjects is declared (1) valid in terms of the learning media aspect, and elementary science learning materials with a CVI value of 1.00 with special criteria; (2) practical from the perspective of practitioners (teachers) by obtaining an average score of 49 and students by obtaining an average score of 46.5; (3) effective in increasing students' scientific literacy with a sig value. (2-tailed)  $< 0.05$ , namely,  $0.01 < 0.05$  using paired sample t-test.. Based on these results, it can be concluded that the Monopoly Game Media Based on Balinese Ethnoscience to Improve Students' Scientific Literacy in Class IV Elementary School Science Subjects developed is valid, practical and effective in increasing students' scientific literacy, so it is suitable for use in learning.