

## ABSTRAK

Eliyanti, Ni Kadek. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edugame* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

**Kata kunci:** *Edugame*, pembelajaran interaktif, IPA, motivasi belajar, sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VI SD dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket kepraktisan guru, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Hasil validasi media dengan formula Gregory menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90%, yang dikategorikan sangat tinggi. Validitas ini diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media yang menilai bahwa *Edugame* telah memenuhi standar pedagogik, memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum, serta didukung dengan elemen *visual* dan animasi yang menarik. Kepraktisan media dinyatakan sangat tinggi dengan skor 96%, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa. Kepraktisan ini didukung oleh tampilan antarmuka yang intuitif, fitur interaktif seperti soal pilihan ganda, aktivitas drag-and-drop, dan simulasi yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Dari segi efektivitas, hasil uji menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata skor pretest yang awalnya 65,45 meningkat menjadi 88,73 pada posttest. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam kategori tinggi, yang membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

## **ABSTRACT**

Eliyanti, Ni Kadek. *Development of Edugame-Based Interactive Learning Media to Improve Science Learning Outcomes for Grade VI Elementary School Students*

**Keywords:** *Edugame, interactive learning, science, learning motivation, elementary school.*

*This research aims to overcome the low motivation and learning outcomes of students in science learning in grade VI of elementary school by developing Edugame-based interactive learning media. The problem raised in this study is the lack of innovation in learning media that is able to increase student motivation and learning outcomes. This study uses the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research instruments include expert validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, and pretest and posttest tests to measure the effectiveness of learning media. The results of media validation with Gregory's formula showed a validity rate of 90%, which was categorized as very high. This validity was obtained based on the assessment of material experts and media experts who assessed that Edugame had met pedagogical standards, had content that was in accordance with the curriculum, and was supported by attractive visual and animation elements. The practicality of the media was declared very high with a score of 96%, which shows that this media is easy for teachers to use and interesting to students. This practicality is supported by an intuitive interface, interactive features such as multiple-choice questions, drag-and-drop activities, and simulations that make learning more dynamic. In terms of effectiveness, the test results showed a significant improvement in student learning outcomes. The average pretest score which was initially 65.45 increased to 88.73 on the posttest. The N-Gain analysis showed an increase in students' understanding in the high category, which proves that this medium is effective in improving the understanding of science concepts. Thus, the development of interactive learning media based on Edugame has proven to be valid, practical, and effective in increasing student motivation and learning outcomes in science learning.*