

ABSTRAK

Wati, Kadek Paria (2026), *Pengembangan Gim Edukasi pada Pembelajaran Materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V 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 Nyoman Jampel, M.Pd.

Kata-kata kunci: gim edukasi, MALITEK, motivasi, hasil belajar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media gim edukasi pada pembelajaran materi magnet, listrik, dan teknologi (MALITEK) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Peguyangan. Validitas media dianalisis menggunakan uji Gregory, kepraktisan media dianalisis menggunakan rata-rata skor, dan efektivitas media dianalisis menggunakan uji Manova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gim edukasi MALITEK yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Skor validitas media 1,00 dengan kriteria sangat valid. Rata-rata skor kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan siswa sebesar 73,10 dan 72,50 dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan rata-rata skor tes akhir dan hasil uji manova menunjukkan: (1) motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media gim edukasi MALITEK lebih baik dari siswa yang tidak menggunakan gim edukasi MALITEK ($87,50 > 84,69$; $22,53 > 20,69$; Sig. $0,048 < 0,05$); (2) motivasi siswa yang menggunakan media gim edukasi MALITEK lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan gim edukasi MALITEK ($87,50 > 84,69$; Sig. $0,029 < 0,05$); dan (3) hasil belajar siswa yang menggunakan media gim edukasi MALITEK lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan gim edukasi MALITEK ($22,53 > 20,69$; Sig. $0,013 < 0,05$).

ABSTRACT

Wati, Kadek Paria (2025), *Development of Educational Games in Learning Magnets, Electricity, and Technology to Improve Motivation and Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students*.

Thesis, Elementary Education, Postgraduate Programme of Pendidikan Ganesha University.

This Thesis has been supervised and approved by first Supervisor: Prof. Dr. Ketut Suma, M.S., and second Supervisor: Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

Keywords: educational games, MALITEK, motivation, learning outcomes

This research aims to develop educational game media in learning magnets, electricity, and technology (MALITEK) for fifth grade elementary school students that is valid, practical, and effective in increasing motivation and learning outcomes in science. This research is a type of Research and Development that uses the ADDIE model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SD Negeri 1 Peguyangan. Media validity was analyzed using the Gregory test, media practicality was analyzed using the average score, and media effectiveness was analyzed using the MANOVA test. The results of the study indicate that the developed MALITEK educational game media is valid, practical, and effective for improving motivation and learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The media validity score is 1.00 with very valid criteria. The average media practicality score based on teacher and student assessments is 73.10 and 72.50 with very practical criteria. Based on the average final test score and the results of the manova test, it shows: (1) the motivation and learning outcomes of students who use MALITEK educational game media are better than students who do not use MALITEK educational games ($87.50 > 84.69$; $22.53 > 20.69$; Sig. $0.048 < 0.05$); (2) the motivation of students who use MALITEK educational game media is better than students who do not use MALITEK educational games ($87.50 > 84.69$; Sig. $0.029 < 0.05$); and (3) the learning outcomes of students who use MALITEK educational game media are better than those of students who do not use MALITEK educational games ($22.53 > 20.69$; Sig. $0.013 < 0.05$).