

ABSTRAK

Surata, I Nyoman (2026), *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web KIJANA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah diperiksa dan disetujui pembimbing oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

Kata Kunci: *game* edukasi, *web*, pembelajaran IPAS kelas 6 sekolah dasar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas guna meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan prosedural yang sistematis yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner validitas, kepraktisan, dan tes pilihan ganda. Pengolahan data dilakukan melalui teknik deskriptif kuantitatif serta statistik inferensial. Temuan penelitian menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yakni 97,50% dari ahli media pembelajaran dan 96,67% dari ahli materi pembelajaran IPAS, yang keduanya dikategorikan sangat valid dan layak digunakan. Aspek kepraktisan juga mencapai hasil maksimal, dengan skor 99,05% dari praktisi dan 100% dari siswa, yang mempresentasikan kualifikasi sangat praktis dan menarik. Lebih lanjut, uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dengan rerata *pretest* sebesar 52,70 menjadi 82,89 pada *posttest* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$. Dengan demikian Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Web* KIJANA terbukti memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI sekolah dasar.

ABSTRACT

Surata, I Nyoman (2026), *Development of KIJANA Web-Based Educational Game to Improve Science and Social Learning Outcomes for Grade VI Elementary School Students*. Thesis, Basic Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been examined and approved by the Supervisor I: Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

Keyword: educational games, web, 6th grade elementary school science and social learning

This research aims to produce the KIJANA Web-Based Educational Game, which meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness to improve science and social learning outcomes in sixth-grade elementary school students. This research is a development study that adopts the ADDIE model, which includes five systematic procedural stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used were validity questionnaires, practicality questionnaires, and multiple-choice tests. Data processing was carried out using quantitative descriptive techniques as well as inferential statistics. The finding of the research show a very high level of validity, namely 97.50% from learning media experts and 96.67% from science and social learning material experts, both of which are categorized as very valid and suitable for use. The aspect of practicality also achieved maximum results, with a score of 99.05% from practitioners and 100% from students, indicating very practical and appealing qualifications. Furthermore, the effectiveness test showed a significant improvement, with the average pretest score increasing from 52.70 to 82.89 in the posttest, with a significance value (2-tailed) < 0.05 . KIJANA Web-Based Educational Game has been proven to meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness to improve the science and social learning outcomes of sixth-grade elementary school students.