

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *SCIENCE*
ADVENTURE PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**Gusti Ayu Made Paramitha Laksmi Dewi, NIM 2211031285
Universitas Pendidikan Ganesha
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mediapembelajaran Digital *Science Adventure* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS materi ekosistem. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas V SD Negeri 1 Biaung, guru, ahli materi, dan ahli media. Hasil penelitian memperoleh bahwa media Digital *Science Adventure* mendapat skor rata-rata validitas sebesar 3,6 dari ahli materi dan 3,83 dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94,75% berdasarkan respons siswa dan 99,25% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan berdasarkan uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), nilai thitung sebesar 65,555 > ttabel sebesar 2,131, serta nilai N-Gain sebesar 0,8008 yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media Digital *Science Adventure* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi ekosistem. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pada materi lain, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengukur variabel pembelajaran lainnya seperti kemampuan berpikir kritis maupun hasil belajar.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, *science adventure*, motivasi belajar, IPAS, sekolah dasar

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SCIENCE
ADVENTURE PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM
KELAS V SEKOLAH DASAR**

By:

**Gusti Ayu Made Paramitha Laksmi Dewi, NIM 2211031285
Universitas Pendidikan Ganesha
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRACT

This study aims to develop the Digital Science Adventure learning media that is valid, practical, and effective in increasing the learning motivation of fifth-grade elementary school students in integrated science-social studies (IPAS) learning on the ecosystem material. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 16 fifth-grade students at SD Negeri 1 Biaung, teachers, material experts, and media experts. The research results show that the Digital Science Adventure media received an average validity score of 3.6 from content experts and 3.83 from media experts, categorized as very feasible. The practicality test results show a percentage of 94.75% based on student responses and 99.25% based on teacher responses, categorized as very practical. The effectiveness test results indicate a significant increase in students' learning motivation based on the paired sample t-test with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), a t-count value of 65.555 > t-table value of 2.131, and an N-Gain value of 0.8008, which falls into the high category. Therefore, the Digital Science Adventure media is declared valid, practical, and effective in increasing students' learning motivation in IPAS learning on ecosystem material. Further research is expected to be able to develop media on other materials, involve a broader range of research subjects, and measure other learning variables such as students' critical thinking skills and learning outcomes.

Keywords: *digital learning media, science adventure, learning motivation, science and social studies, elementary school*