

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *GAME* EDUKASI
JAGADIPA BERMUATAN *TRI HITA KARANA* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
SD**

Oleh

Putu Surya Gutama

NIM. 2211031256

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Hasil belajar IPAS siswa pada topik Bagian Tubuh Tumbuhan masih tergolong rendah, sebagian siswa kesulitan mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan memahami fungsinya. Keterbatasan media interaktif *game* edukasi terutama pada mata pelajaran IPAS membuat sebagian siswa mudah kehilangan fokus, dan cepat merasa bosan, keterbatasan media yang bermuatan *THK* terutama pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan atau kesenjangan yang ada dengan merancang dan menerapkan media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan jenis *one group pretest - posttest*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes objektif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 18,702 > 1,734$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *game* edukasi Jagadipa bermuatan *THK*. Hasil penelitian pengembangan media digital *game* edukasi Jagadipa bermuatan *THK* ini memberikan implikasi langsung bagi guru sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan keterbatasan alat peraga di kelas.

Kata kunci: *Game* Edukasi Jagadipa, *Tri Hita Karana*, Hasil Belajar, IPAS.

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME EDUKASI JAGADIPA
BERMUATAN TRI HITA KARANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Putu Surya Gutama

NIM. 2211031256

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

The students' science learning outcomes on the topic of Plant Body Parts are still relatively low, some students have difficulty identifying plant body parts and understanding their functions. The limitations of interactive game educational media, especially in the science subject, make some students easily lose focus and quickly get bored, the limitations of media containing THK, especially in the science subject. This study aims to overcome the existing challenges or errors by designing and implementing learning media in the form of educational games to improve students' learning outcomes in the science subject in grade IV of elementary school. This research is a development research type of one group pretest - posttest. The population in this study amounted to 32 students. The techniques used in collecting data were interviews and tests. The instrument used was an objective test instrument. The data obtained were then analyzed using the t-test. Based on the results of the t-test analysis, it was obtained $t_{\text{count}} = 18.702 > 1.734$, so $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is a significant difference between students' science learning outcomes before and after using the Jagadipa educational game media filling THK. The results of research on the development of digital educational game media by Jagadipa stated that THK provides direct meaning for teachers as an innovative solution to overcome learning boredom and limited teaching aids in the classroom.

Keywords: Jagadipa Educational Game, Tri Hita Karana, Learning Outcomes, IPAS.