

ABSTRAK

Senditia, Ai Astrid. 2025. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Program Scratch pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan dan Desimal di Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dr. Yantoro, M.Pd., (II) Violita Zahyuni, S.Pd., M. Pd.

Kata kunci: *game* edukasi, program *scratch*, pembelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan *game* edukasi berbasis program *scratch* pada pembelajaran Matematika materi operasi pecahan dan desimal di kelas V sekolah dasar, (2) mengetahui tingkat validitas dari *game* edukasi berbasis program *scratch* tersebut, dan (3) mengetahui tingkat kepraktisannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN 182/I Hutan Lindung Muara Bulian pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 pada bulan Februari-Maret 2025. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap: (1) *Analysis*, dilakukan dengan menganalisis materi, kebutuhan peserta didik, dan karakteristik peserta didik; (2) *Design*, berupa perancangan alur permainan, *storyboard*, dan instrumen evaluasi; (3) *Development*, yaitu pembuatan produk *game* menggunakan *scratch* dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (4) *Implementation*, dilaksanakan melalui uji coba peserta didik di kelas V di SDN 182/1 Hutan Lindung; dan (5) *Evaluation*, berupa analisis hasil validasi dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli (bahasa, materi, media), serta angket kepraktisan dari guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini berupa produk *game* edukasi berbasis program *scratch* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran Matematika materi operasi pecahan dan desimal. *Game* dapat diakses secara daring dan luring melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, maupun smartphone. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk tergolong “sangat valid” dengan nilai rata-rata: validasi bahasa 4,4, validasi materi 4,3, dan validasi media 4,5. Adapun hasil angket kepraktisan menunjukkan kategori “sangat praktis” dengan nilai rata-rata: respon guru 4,7 dan peserta didik 4,6. Berdasarkan hasil tersebut, *game* edukasi berbasis *scratch* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis program *scratch* pada pembelajaran matematika materi operasi pecahan dan desimal di kelas V SD secara keseluruhan dapat dipergunakan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.