

ABSTRAK**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI JOMBLANG 2 DENGAN
MENGUNAKAN PROGRAM VISUAL SCRATCH**

Yose Christian Sabhatani
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk *game*, mengetahui langkah-langkah pengembangan, dan mengetahui kelayakan produk pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri Jomblang 2. Produk *game* ini dibuat dengan menggunakan program visual *Scratch*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan enam langkah model pengembangan *ASSURE*, yaitu 1) *analyze learner*, 2) *state objectives*, 3) *select methods, media, and material*, 4) *utilize media and material*, 5) *require learner's participation*, 6) *evaluate and review*.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berupa *game* berbasis ICT yang mengandung audio, teks, dan gambar. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli matematika, ahli ICT, dan guru kelas IV SD Negeri Jomblang 2 didapatkan rerata skor 3,4 dengan kategori "baik". Hasil validasi menunjukkan produk *game* layak untuk diujicoba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan rerata skor 4,4 dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian produk *game* mata pelajaran matematika berbasis ICT yang dibuat oleh peneliti layak digunakan pada proses pembelajaran matematika.

Kata kunci : *game*, ICT, matematika, program visual *Scratch*, *ASSURE*.

ABSTRACT

**DEVELOPING A GAME FOR MATHEMATICS LEARNING FOR 4TH GRADE
STUDENT OF JOMBLANG 2 PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL USING
SCRATCH VISUAL PROGRAM**

*Yose Christian Sabhatani
Sanata Dharma University
2018*

This research was a development research that had purpose to develop ICT-based learning media in the form of games, knowing the steps of development, and knowing the properly of the product in mathematics subject for student of SD Negeri Jomblang 2, grade four. The product of this game, made by using the Scratch visual program.

This research was conducted using six steps development model of ASSURE, namely 1) analyze learners, 2) state objectives, 3) select methods, media, and material, 4) utilize media and material, 5) require learner participation, 6) evaluate and review

The research produced mathematics learning media in the form of ICT-based games containing audio, text, and images. Based on the validation carried out by mathematics , ICT experts, and fourth grade teacher of State Elementary School of Jomblang 2, the average score was 3.4 with the “good” category. Validation shows that game is worth testing for students. The result of fiels trials generated a mean score of 4.4 with the category “very good”. Thus the ICT-based mathematics game made by researchs was suitable in the process of learning mathematics.

Keywords : *game, ICT, mathematics, Scratch visual program, ASSURE.*

