

ABSTRAK**Pengembangan *Game* Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V SD/MI
dengan Menggunakan Program *Visual Scratch***

Intan Wahyu Ndhadhari
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan dan mendeskripsikan kualitas *game* matematika operasi hitung perkalian kelas V SD. Produk ini didesain dengan menggunakan program visual *Scratch*. Penelitian ini dikembangkan 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*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 10 siswa. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran matematika berupa *game* pembelajaran berbasis ICT yang di dalamnya terdapat audio, teks, dan gambar. Produk *game* divalidasi oleh ahli matematika, ahli ICT, dan guru kelas V SD dengan rerata skor 4,37 (sangat baik). Hasil validasi menunjukkan produk *game* layak untuk diujicobakan pada siswa. Hasil uji coba lapangan pada siswa diperoleh rerata skor 4,6 dengan kategori sangat baik. Penelitian ini menunjukkan produk *game* mata pelajaran matematika berbasis ICT yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pelajaran matematika.

Kata kunci: *game*, teknologi, matematika, *Scratch* dan ASSURE.

ABSTRACT

*The Developing of Mathematics Learning Game for fifth Grade Students Using
Scratch Visual Program*

Intan Wahyu Ndhadhari
Sanata Dharma University
2019

The purpose of this research was to described about developing procedure and described the quality of multiplication mathematic game for students grade V. Scratch visual program are used to designed the product. The research was developed with six model of ASSURE development, 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. This study involved 10 primary school students grade. Mathematical learning media in the form of ICT-based games are the results of research in which there are audio, text, and images are involved. The product is approved by mathematic and ICT expert and also teacher of grade V showed 4.37 (very good).The result indicated game of math are good to implemented at school. The results of field trials in students obtained a mean score of 4.6 with a very good category. This study indicated ICT-based mathematics subject game products made by researchers are appropriate for use in the mathematics learning process.

Keywords: *game, technology, mathematics , Scratch dan ASSURE.*