

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN *GAME* PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI JETIS DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM VISUAL *SCRATCH*

Septian Eko Susilo

Universitas Sanata Dharma

2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *ICT* dalam bentuk *game*, penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD. Produk *game* ini dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan program visual *scratch*. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). 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*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis *ICT* berupa *game* yang di dalamnya mengandung suara, teks, dan gambar. Produk *game* divalidasi oleh ahli *ICT*, ahli matematika, dan guru kelas IV SD dengan rerata skor 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi menunjukkan produk *game* layak untuk diujicobakan pada siswa. Dari hasil uji coba individu, diperoleh rerata skor sebesar 4,8 (sangat baik) sedangkan dari uji coba kelompok diperoleh rerata skor 4,7 (sangat baik). Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa produk *game* mata pelajaran matematika berbasis *ICT* yang dibuat oleh peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

**Kata kunci:** *game*, *ICT*, matematika, program visual *scratch*, ASSURE

## ABSTRAK

### ***DEVELOPING MATHEMATICS LEARNING GAME FOR 4<sup>TH</sup> GRADE STUDENT OF ELEMENTARY SCHOOL USING SCRATCH VISUAL PROGRAM***

Septian Eko Susilo

Universitas Sanata Dharma

2020

*The research was intended to develop an media-ict-based learning in the form of games, research were made to know the worthiness of the products on subjects for the fourth graders. The product they built and evolved with a visual scratch program. It is included in research and development (R&D). It was developed by using the six steps of your building model, namely 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.*

*The research produced an media ict-based mathematical learning of games that contained sound, text, and images. Game products are validated by icts, mathematicians, and fourth graders with 4.4 subsides in an excellent category. The results of validation show game products are worth inspecting on students. From the results of individual trials, scores of 4.8 (very good) were scored, whereas from the group test, 4.7 (excellent). Based on the results of tests, it may be concluded that ict-based math - based game products made by researchers are worthy of being used as a mathematical learning media.*

**Key word:** *game, ICT, matematika, program visual scratch, ASSURE*