

ABSTRAK

MUHAMMAD SYAFIQ. 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* pada Materi Kubus dan Balok**. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan untuk mengetahui hasil dari uji kesepakatan antar *rater* (ahli) dari media pembelajaran dengan berbasis *Scratch* pada materi Kubus dan Balok. Metode yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model PLOMP, yang terdiri dari *preliminary investigation; design; realization/construction; test, evaluation, and revision; dan implementation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuisioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, lembar penilaian kualitas isi dan tujuan, lembar penilaian teknis, dan lembar penilaian kualitas instruksional. Data pada penelitian ini bersumber dari dua ahli materi, dua ahli media, dan peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri 3 Kawali. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian kualitas teknis oleh dua ahli media mendapat skor persentase sebesar 95.4% masuk pada kategori sangat layak, hasil penilaian kualitas isi dan tujuan oleh dua ahli materi mendapatkan skor persentase 94% masuk pada kategori sangat layak, dan hasil penilaian kualitas instruksional pada uji coba kelompok kecil mendapat skor persentase sebesar 94.3% masuk pada kategori sangat baik, serta pada uji coba kelompok besar mendapat skor persentase 94.7% masuk pada kategori sangat baik. Hasil dari uji antar *rater* ahli media dan ahli materi, nilai koefisien *kappa*-nya adalah 0.80 dan 0.84, serta nilai signifikasinya masing-masing adalah 0.003 dan 0.001, termasuk dalam kategori kuat (*good*) dan sangat kuat (*very good*), baik antara ahli media maupun ahli materi terhadap penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan kualitas teknis (media) dan kualitas isi dan tujuan (materi). Dengan demikian, media pembelajaran dengan berbasis *Scratch* pada materi kubus dan balok dikatakan layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran Interaktif, *Research & Development*, PLOMP, Kubus dan Balok, *Scratch*.**