

ABSTRAK

AHMAD AKBAR. 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Kearifan Lokal Berbantuan Scratch pada Materi Bilangan Berpangkat.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penggunaan teknologi menjadi sebuah tuntutan untuk memudahkan proses pembelajaran di era digital. Namun, dalam prakteknya penggunaan teknologi seperti media pembelajaran masih belum maksimal sehingga peserta didik dengan kemampuan pemecahan soal matematika yang rendah masih belum terbantu. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis game kearifan lokal berbantuan *Scratch* pada materi bilangan berpangkat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang dikemukakan oleh Slamet. Media yang dikembangkan berfokus pada penanaman konsep dasar materi bilangan berpangkat kelas IX semester ganjil sekolah menengah pertama. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan penyebaran angket. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game kearifan lokal berbantuan *Scratch* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan pada pembelajaran matematika setelah mendapat penilaian dari ahli media sebesar 90,77% dan ahli materi sebesar 95,38%. Kemudian setelah dilaksanakan penyebaran angket kepada peserta didik, media yang dikembangkan mendapat respon 81,58% dari peserta didik yang sudah menggunakan media dan sebagian besar peserta didik memberi berbagai ulasan positif menarik, bagus, dan mudah dipahami.

Keyword: Media Pembelajaran, *Scratch*, Kearifan Lokal, Bilangan Berpangkat