

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* menggunakan aplikasi *Scratch 3* untuk materi pembagian bilangan bulat di kelas V SD. Latar belakang penelitian ini didorong oleh rendahnya minat belajar matematika siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional, serta tingginya penggunaan *smartphone* untuk bermain *game* yang tidak mendukung pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan skor 93,75% pada aspek kualitas teknis, 81,25% pada aspek kualitas isi dan tujuan, serta 85% pada kualitas instruksional. Selain itu, 76% siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Media ini dilengkapi dengan animasi, kuis, dan *mini game* untuk evaluasi interaktif. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Scratch 3* merupakan alternatif inovatif yang efektif dan menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat.

Kata kunci: Scareth 3, ADDIE, Kuis *Game*, Bilangan Bulat.

ABSTRACT

This study develops an interactive learning media in the form of a quiz game using the Scratch 3 application for teaching integer division in fifth-grade elementary school students. The background of this research is driven by the low student interest in learning mathematics due to the use of conventional teaching media, as well as the high use of smartphones for playing games that do not support the learning process. The purpose of this research is to create effective, engaging learning media that can improve students' understanding of integer division. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation results show that the developed media is highly feasible, with scores of 93.75% for technical quality, 81.25% for content and objective quality, and 85% for instructional quality. Furthermore, 76% of students expressed high interest in using this media for learning. The media includes animations, quizzes, and mini-games for interactive evaluation. Based on these findings, it can be concluded that Scratch 3-based learning media is an innovative, effective, and enjoyable alternative that aligns with the principles of the Merdeka Curriculum and can enhance student interest and understanding of integer division.

Keywords: Scratch 3, ADDIE, Quiz Game, Integers.