

ABSTRAK

FITRIYATUL QOBLIYAH. 2026. **Pengembangan *Game* Edukasi Berbantuan Scratch pada Materi Penyajian Data.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan game edukasi berbantuan Scratch pada materi penyajian data serta mengetahui kelayakan dan kepraktisannya sebagai game edukasi. Metode yang digunakan yaitu Research and Development dengan model ADDIE . Teknik pengumpulan data selanjutnya wawancara tidak terstruktur dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara, angket penilaian kualitas game edukasi, dan angket respons peserta didik. Data penelitian ini diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X SMAN Jatinunggal. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung skor persentase dari ahli validasi dan angket, yang diinterpretasikan ke kategori kelayakan dan kepraktisan. Proses pengembangan penelitian ini selanjutnya 7 tahapan yaitu, analysis yakni analisis kebutuhan dan ketersediaan alat, design yaitu perancangan isi, development 1 yaitu pembuatan storyboard, penyusunan slide, penilaian ahli materi dan media, serta revisi 1, implementation 1 yaitu uji coba kelompok kecil untuk menilai dari pengguna, development 2 yaitu revisi 2 hasil tanggapan pengguna uji kelompok kecil, implementation 2 yaitu uji coba lapangan, dan evaluation yaitu untuk mengetahui tanggapan pada uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan game edukasi yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 93,90% dari hasil uji validasi ahli materi dan ahli media dengan kategori “sangat layak”. Sementara itu, tingkat kepraktisan sebesar 93,66 % berdasarkan respons peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Artinya, peserta didik memberikan respons penilaian sangat baik.

Kata kunci: Game Edukasi, Scratch, ADDIE, *Research & Development* Penyajian Data.