

ABSTRAK

TIARA HARDIANA PUTRI NIM. 2521066 “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan *Scratch* Pada Mata Pelajaran Informatika di MAN 2 Bukittinggi” Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan peneliti saat melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika serta siswa kelas X di MAN 2 Bukittinggi. Berdasarkan hasil temuan, alat dan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada papan tulis, buku cetak, dan presentasi *PowerPoint*. Tampilan presentasi yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi, sehingga berpotensi menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi, namun belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, yang seharusnya mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi berupa aplikasi yang mudah digunakan oleh siswa di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *Scratch* pada mata pelajaran Informatika yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan untuk model pengembangan media, peneliti menggunakan model menurut Hannafin dan Peck, yang terdiri dari 3 tahap, yaitu analisis kebutuhan, *desain*, *develop* dan *implement*, dimana ketiga tahap tersebut terhubung dalam kegiatan evaluasi dan revisi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa media yang dirancang dinyatakan valid, praktis, dan efektif dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji produk yang peneliti lakukan, dari uji validitas mendapatkan nilai rata-rata 0,86 berkategori valid, uji praktikalitas yang didapat dengan rata-rata nilai 0,97 berkategori sangat tinggi dan uji efektivitas mendapatkan nilai rata-rata 0,94 berkategori efektivitas tinggi.

Kata Kunci : Informatika, *Game* Edukasi, *Scratch*