

ABSTRAK

SRI KHALISA NISWA IDRUS PASARIBU NIM. 2520126 “ Perancangan Game Edukasi Menggunakan SCRATCH 3 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di Smp Islam Al-Islah Bukittinggi” Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS akibat penggunaan metode konvensional yang kurang menarik. Dengan adanya game edukasi ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis *SCRATCH 3* guna meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, terdiri dari beberapa tahap. Uji prodak meliputi uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan rumus Aiken's V, Moment Kappa, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji validitas sebesar 0,77, oleh dua ahli konstruk, satu ahli kebahasaan, dan satu ahli konten yang dikategorikan valid, uji praktikalitas oleh dua guru menghasilkan nilai 0,81 yang sangat tinggi, dan uji efektivitas oleh 23 siswa memperoleh nilai 0,82 dengan tingkata efektif tinggi. Dengan demikian, *game* edukasi menggunakan *SCRATCH 3* pada mata pelajaran IPS kelas vii di SMP Islam Al-Islah Bukittinggi dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : *Game*, Edukasi, *SCRATCH 3*