

ABSTRAK

Imya Lesina Berutu (3183321011). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk KELAS XI IPS DI SMA Negeri 11 Medan. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya keterbatasan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Dan penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research And Development) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran game *scratch* yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran game *scratch* menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 7 (Tujuh) tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain, 6) Uji coba Pemakaian dan 7) Revisi Produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS SMA Negeri 11 Medan. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, dan angket uji produk oleh pengguna (siswa). Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validitas isi oleh ahli materi mencapai nilai 89,52 % dengan kategori layak, ahli media 90 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan atas pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran ,*Game Scratch*, Penelitian dan Pengembangan (R&D)