

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GAMIFIKASI PADA MATERI PERKALIAN MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 6 SESETAN TAHUN AJARAN  
2025/2026**

**Oleh**

**Dewa Ayu Keisha Ardhia Daewi Ratih**

**NIM 2211031219**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami materi perkalian karena keterbatasan media pembelajaran matematika di SD Negeri 6 Sestetan. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya minat belajar dan belum optimalnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi perkalian dengan memanfaatkan platform *Scratch* guna mengetahui tingkat validitas, kelayakan, dan efektivitas produk yang dihasilkan. Subjek uji dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas III SD Negeri 6 Sestetan. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi dikembangkan menggunakan platform *Scratch* dengan mengintegrasikan animasi, permainan edukatif, dan umpan balik interaktif pada materi perkalian. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat baik. Hasil uji validitas oleh para ahli meliputi ahli isi/materi sebesar 90,90%, ahli desain instruksional sebesar 91,66%, dan ahli media pembelajaran sebesar 97,5%. Hasil uji kelayakan menunjukkan persentase 92,35% pada uji perorangan dan 88,65% pada uji kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 65,00 menjadi 85,00 setelah penggunaan media. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis gamifikasi berbantuan *Scratch* yang dikembangkan dinyatakan valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Multimedia, Gamifikasi, *Scratch*, *ADDIE*, Matematika

## **ABSTRACT**

*This study was motivated by students' difficulties in understanding multiplication concepts due to the limited availability of mathematics learning media at SD Negeri 6 Sesetan. This condition resulted in low learning interest and suboptimal learning outcomes. Therefore, it was necessary to develop a learning medium capable of increasing students' active engagement and creating a more interesting and interactive learning environment. This study aimed to develop gamification-based interactive multimedia on multiplication material by utilizing the Scratch platform and to determine the validity, feasibility, and effectiveness of the developed product. The subjects of this study were 36 third-grade students of SD Negeri 6 Sesetan. The instruments used included interviews, questionnaires, and tests. This research employed a development research approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The gamification-based interactive multimedia was developed using the Scratch platform, integrating animations, educational games, and interactive feedback in multiplication instruction. The collected data were analyzed qualitatively and quantitatively to assess the quality of the developed product. The results showed that the gamification-based interactive multimedia achieved a very good qualification. The validation results from experts indicated scores of 90.90% from the content expert, 91.66% from the instructional design expert, and 97.50% from the learning media expert. The feasibility test results showed percentages of 92.35% in the individual trial and 88.65% in the small-group trial, both categorized as very good. The implementation results indicated an improvement in students' learning outcomes, as reflected by the increase in the average score from 65.00 to 85.00 after using the multimedia. Based on these findings, it can be concluded that the Scratch-assisted gamification-based interactive multimedia developed in this study is valid, feasible, and effective for use in teaching multiplication in elementary school mathematics learning.*

**Keywords:** *Multimedia, Gamification, Scratch, ADDIE, Mathematic*