

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN SCRATCH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101790 MARINDAL II**

Sabrina¹, Rita Destini²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

e-mail : (1sabrina@umnaw.ac.id), 2ritadestini@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce scratch-based learning media in science lessons to be applied to learning in elementary schools and to determine the feasibility of scratch-based learning media in science lessons developed. The research method used in this study is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. This study uses a validation sheet research instrument in the form of a questionnaire or questionnaire. The subject of this study is scratch-based learning media, the object of this study is learning materials that meet the needs and there are four expert studies or validators, namely media experts, material experts, teacher responses, and student responses in elementary schools. The results of this research are in the form of scratch-based learning media products to improve student learning outcomes in science lessons which are included in the "Very Feasible" category according to the results of validation of media experts, material experts, teacher responses, and student responses. Media experts obtained a percentage score of 85%, material experts obtained a percentage score of 77.3%, teacher responses obtained a percentage score of 87%, and student responses obtained a percentage score of 89% which is included in the range of 80%-100% which indicates a very feasible category. Based on the results of validation by the four validators of media experts, material experts, teacher responses, and student responses in elementary schools, it can be concluded that the learning media with scratch to improve student learning outcomes in science lessons developed is very feasible to be used in learning in elementary schools.

Keywords: *Scratch, Learning Media Development, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *scratch* untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar serta mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbantuan *scratch* pada pelajaran IPAS yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (development), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian lembar validasi berupa angket atau

kuesioner. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbantuan *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" sesuai dengan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik. Ahli media memperoleh skor presentase 89%, ahli materi memperoleh skor presentase 77,3%, respon guru memperoleh skor presentase 87%, dan respon peserta didik memperoleh skor presentase 89% yang termasuk dalam rentang 80%-100% yang menunjukkan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi oleh keempat validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Scratch*, Pengembangan Media Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan masalah proses belajar mengajar agar peserta didik mampu meningkatkan spiritualitas, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi sedang berkembang dengan cepat, yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mendukung dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran inovatif dan kreatif. Terutama dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini, dalam hal persiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran di Sekolah.

Pencapaian tujuan pendidikan, guru profesional harus terlibat dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki

kemampuan untuk membuat suasana belajar yang baik dan menyenangkan bagi peserta didik mereka. Selain itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan media agar guru dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didiknya. Menurut Hasan, dkk (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi guru atau peserta didik dan penerima informasi. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah dan menarik perhatian agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan Kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman untuk menetapkan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran. Adanya kurikulum

memudahkan semua guru dalam proses belajar mengajar, jadi guru harus memahami apa yang dimaksud dengan kurikulum. Kurikulum adalah upaya untuk menyampaikan prinsip-prinsip dan karakteristik penting perencanaan sehingga guru dapat menerapkannya di Sekolah mereka. Setelah memahami apa yang dimaksud dengan kurikulum, guru harus mengetahui bagaimana kurikulum dibuat. Karena kemajuan teknologi tidak pernah berhenti, perubahan kurikulum juga terus berkembang. Dengan demikian, kurikulum yang digunakan pada penelitian ini yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka dibuat sebagai kurikulum alternatif yang bertujuan untuk mengatasi penurunan atau kemunduran pembelajaran selama pandemi dan mengembangkan kurikulum Sekolah yang mengatur pembelajaran, pelaksanaan, dan pembiayaan. Dengan kurikulum merdeka, guru dan pemimpin Sekolah diberi kebebasan untuk berfokus pada kebutuhan dan potensi peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran, teknik pembelajaran, dan sumber media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar. Menurut Marlina, etall. (2021) media pembelajaran di Sekolah dasar adalah suatu alat yang

dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran masih terbatas. Selain itu, pada saat proses pembelajaran di kelas guru hanya memanfaatkan buku paket saja untuk menyampaikan materi pelajaran. Sehingga, peserta didik merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Untuk membuat suatu media pembelajaran, guru belum mengembangkan media pembelajaran terlebih lagi pada media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran di dalam kelas mengalami kendala dimana masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang di gunakan saat proses pembelajaran

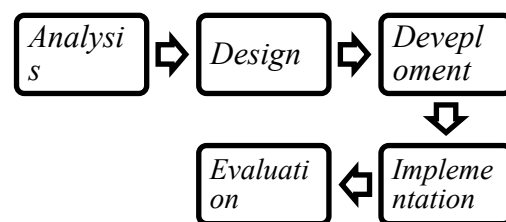
berlangsung. Dalam proses pembelajaran kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Pemasalahan-permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan di lapangan, maka dari itu diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *scracth*. Menurut Laily, etal (2022) *scratch* adalah salah satu bahasa pemograman baru yang memungkinkan untuk pembuatan cerita interaktif, animasi, game, musik, karya seni, dan aplikasi presentasi dengan mudah. *Scratch* juga mengajarkan anak-anak berpikir logis, bekerjasama, kreatif, dan sistematis. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar lebih banyak dan mencoba menggunakannya. Ini dapat membuat mereka lebih aktif dalam menerima pelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D)

adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk membuat produk dan menguji kelayakan, dan keefektifan produk sehingga layak digunakan. Analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) adalah lima langkah yang membentuk model ADDIE.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Adapun penjelasan tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. **Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan analisis kurikulum, serta analisis peserta didik. Analisis ini diperlukan untuk menentukan desain pengembangan produk media pembelajaran berbasis *scratch* yang akan diproduksi. Berikut penjelasan dari setiap aspek analisis.

a) **Analisis Kebutuhan**

Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi dalam proses

pembelajaran di kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas IV mengenai masalah yang terkait dengan proses pembelajaran.

b) Analisis Perangkat Pembelajaran

Peneliti melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran berupa media atau bahan ajar yang digunakan guru kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Analisis ini bertujuan untuk menemukan bentuk produk yang akan dikembangkan.

c) Analisis kurikulum dan Materi

Pada analisis kurikulum dan materi ini digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan materi yang cocok dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *scratch* sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum.

d) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di

kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti telah membuat desain tampilan produk pemograman visual dengan menggunakan *Scratch* untuk menggabungkan teks, dan soal kuis yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasinya. Tampilan ini kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi pelajaran dan mempercepat proses belajar di kelas. Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a) Pemilihan Media

Penelitian media ini bertujuan untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *scratch* yang menarik dan menyenangkan, hal ini berguna untuk membantu guru menjelaskan materi IPAS, yaitu belajar memenuhi kebutuhan.

b) Pemilihan Format

Pada langkah awal yang dilakukan yaitu memilih format dan penyajian. Format harus sesuai dengan materi pembelajaran IPAS, yaitu belajar memenuhi kebutuhan. Bentuk penyajian juga harus sesuai

dengan media pembelajaran yang akan digunakan untuk membuat desain *Scratch*, termasuk desain tampilan, desain *background*, gambar, dan teks.

c) Desain Awal

Pada tahap awal desain, peneliti membuat media pembelajaran berbasis *scratch*, kemudian dosen pembimbing memberi masukan terhadap media pembelajaran yang telah di desain oleh peneliti.

d) Rancangan Isi Materi

Penelitian ini dirancang untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *scratch* dalam materi IPAS, yaitu belajar memenuhi kebutuhan, dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Tentukan judul materi pada media. Kemudian, judul dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang ada dalam kurikulum.
2. Mengumpulkan buku referensi lainnya untuk materi dasar. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan buku pembelajaran yang sudah ada.
3. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum.

4. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran: setelah memilih tujuan pembelajaran, langkah berikutnya adalah menentukan materi pembelajaran yang akan diberikan melalui aplikasi *Scratch*.

5. Membuat materi dengan menggunakan aplikasi *scratch* yang sesuai dengan materi pembelajaran IPAS, yaitu belajar memenuhi kebutuhan.

3. Development (Pengembangan)

Dibutuhkan beberapa tindakan untuk mencapai tahap pengembangan ini, seperti:

1. Mengembangkan Media pembelajaran

Peneliti membuat tampilan desain produk yang dirancang dan disusun sebagai media pembelajaran pemograman visual yang menggabungkan teks, dan kuis yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasi penggunaan *scracth* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran dan memperlancar proses belajar mengajar di kelas.

2. Validasi

Sebelum produk pembelajaran di implementasikan, tujuannya adalah untuk mengubah atau memperbaikinya. Ini terdiri dari:

a) Validasi Ahli

Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang digunakan untuk menentukan apakah rancangan produk yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Scracth* akan lebih efektif digunakan. Proses validasi media pembelajaran untuk materi pembelajaran belajar memenuhi kebutuhan pada kelas IV SD telah dibuat dan kemudian divalidasi oleh penelaah ahli. Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media serta untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *scracth* yang dibuat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Tahap Efektivitas

Tahap efektivitas sebagai bagian dari proses pengumpulan data, dijelaskan bahwa peserta didik dianggap efektif jika hasil tes mereka lebih dari atau sama dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II, nilai KKM adalah 75. Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis *Scracth* dilakukan dengan merekapulasi nilai tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui apakah nilai tersebut memenuhi kriteria ketuntasan minimal, yaitu minimal 75.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah tahap yang bertujuan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari suatu hasil penerapan media yang di tampilkan melalui sebuah media pembelajaran berbasis *scratch* yang digunakan.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Proses evaluasi, yang merupakan tahap akhir dalam model penelitian ADDIE, melibatkan pemeriksaan media pada tahap implementasi yang menunjukkan kekurangan dan kelemahan. Jika tidak ada perbaikan lagi, media pembelajaran yang digunakan berbasis *scracth* ini layak digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan penelitian *research and development* sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model ADDIE mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Sejalan

dengan menurut Sugiyono (2015) menggunakan model pengembangan ADDIE karena dinamis, efektif dan kontributif pada program *scratch*. Model pengembangan ADDIE yang sistematis membuat model ini sangat mudah digunakan dan dipahami jika dibandingkan dengan model pengembangan yang lain.

Kemudian merancang media yang akan dikembangkan. Produk media *scratch* selesai diciptakan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik serta uji coba kelompok kecil. Validasi ahli materi dan ahli media menghasilkan penilaian media yang cukup baik. Validasi respon guru dan respon peserta didik menghasilkan penilaian media yang baik serta hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan penilaian yang baik.

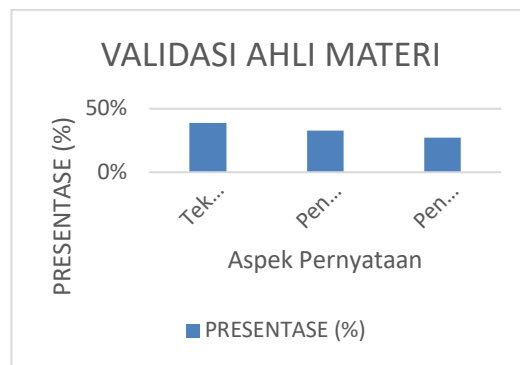
Media *Scratch* yang dikembangkan telah mendapatkan kelayakan. Kelayakan produk media pembelajaran didasari dari ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gernalch dan Ely dalam Arsyad (2014) yakni konten media dalam mempresentasikan media pembelajaran ditampilkan sedemikian rupa sehingga kegiatan belajar mengajar dalam kelas dilakukan oleh guru dan peserta didik beberapa waktu yang lalu ditanyakan kembali menggunakan media pembelajaran.

Setelah melalui tahap pengembangan, selanjutnya adalah validasi desain yang terdiri dari ahli media, ahli materi, respon guru, respon peserta didik, dan uji coba kelompok kecil. Validasi kepada para ahli membantu untuk mengetahui kelayakan suatu media yang selanjutnya dapat di uji coba. Dalam pengembangan ini melibatkan ahli media yaitu Ibu Dr.Cut Latifah Zahari, M. Pd sebagai dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Validasi kepada ahli media bertujuan untuk mengukur kelayakan media sebelum digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya (Surahman, E., 2017). Ahli media memberikan penilaian pada tiga aspek yaitu teknik penyampaian, pendukung penyampaian materi, dan penyajian pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Presentase (%)	Rata - Rata
1.	Teknik Penyajian	29	39%	34
2.	Pendukung Penyampaian Materi	25	33%	29

3.	Penyajian Pembelajaran	20	27%	23
TOTAL		74	99% “Sangat Layak”	28,66



Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh presentase dengan hasil penilaian 39% aspek teknik penyajian; 33% aspek pendukung penyampaian materi; 27% aspek penyajian pembelajaran, sehingga dapat diperoleh rata-rata seluruh aspek dengan presentase 99% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan rerata skor diperoleh 34 aspek teknik penyajian; 29 aspek pendukung penyampaian materi; 23 aspek penyajian pembelajaran. Sehingga dapat diperoleh hasil rata-rata skor ahli media adalah 28,66 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran berbantuan *Scratch* juga disajikan pada bentuk Gambar 1.

Gambar 1. Validasi Ahli Materi

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *scratch* melibatkan ahli materi yaitu Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengukur kelayakan materi sebelum digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya. Ahli materi memberikan penilaian pada tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, Adapun hasil dari validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

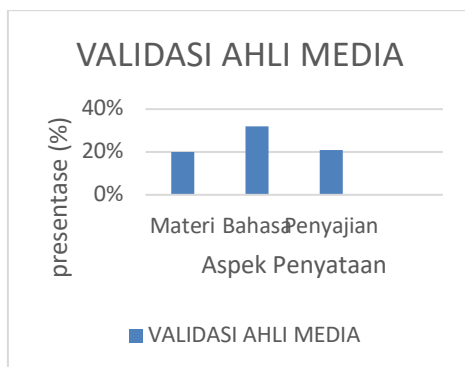
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

N o.	Aspek	Jumlah Skor	Presentase (%)	Rata-Rata
1.	Materi	15	20	18
2.	Bahasa	24	32	28
3.	Penyajian	16	21	19

TOTAL	55	73,3 "Layak" "	21, 33
--------------	-----------	-----------------------------	-------------------------

Berdasarkan Tabel 4.8 memperoleh hasil penilaian dengan presentase 20% aspek materi; 32% aspek bahasa; 21%, sehingga dapat diperoleh rata-rata seluruh aspek dengan presentase 73,3% dengan kriteria "layak". Sedangkan rerata skor diperoleh 18 pada aspek materi; 28 aspek bahasa; 19 aspek penyajian, sehingga dapat diperoleh hasil rata-rata skor seluruh aspek pada ahli materi adalah 21,33 dengan kriteria "sangat baik". Hasil validasi ahli materi juga dapat dilihat pada bentuk Gambar 1.

Gambar 1. Validasi Ahli Media



Tahap setelah melewati uji coba produk yang dilakukan pada kelas IV, guru kelas IV memberi penilaian mengenai produk yang dikembangkan yang selanjutnya memberikan masukan berupa komentar/saran yang bertujuan untuk memperbaiki produk. Guru

memberikan penilaian dengan mengisi angket yang memiliki 4 aspek yaitu aspek materi, aspek media, aspek bahasa, aspek penyajian. Hasil dari masing-masing aspek dapat dilihat pada Tabel 1.

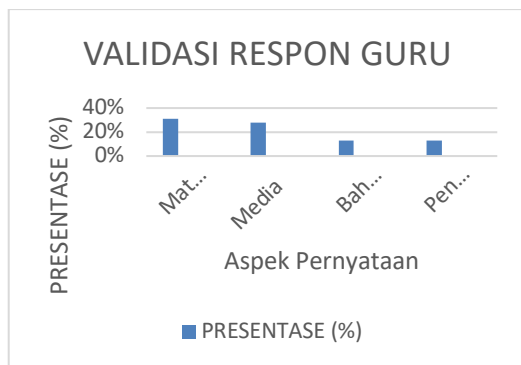
Tabel 1. Hasil Validasi Respon Guru

N o.	Aspek	Jumlah Skor	Presentase (%)	Rata-Rata
1.	Materi	19	32	25
2.	Media	17	28	23
3.	Bahasa	8	13	11
4.	Penyajian	8	13	11
TOTAL		52	87 "Sangat Layak"	17, 25

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh presentase dengan penilaian 32% aspek materi; 28% aspek media, 13% aspek bahasa, 13% aspek penyajian, sehingga diperoleh rata-rata seluruh aspek dengan presentase 87% dengan kriteria "sangat layak". Sedangkan rerata skor diperoleh dengan hasil 25 aspek materi dan 23 aspek media, 11 aspek bahasa, dan 11 aspek penyajian sehingga diperoleh rata-rata skor seluruh aspek yaitu 17,25 dengan

kriteria “sangat baik”. Hasil dari penilaian guru terhadap media pembelajaran berbantuan *scratch* juga tertuang dalam bentuk Gambar 1.

Gambar 1. Validasi Respon Guru



Setelah melakukan tahap validasi kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Uji coba produk digunakan untuk melihat respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran sebagai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini serta kualitas media dari segi peserta didik sebagai pengguna. Uji coba produk dilakukan di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II dengan melibatkan 22 peserta didik kelas IV. Alur penelitian dimulai dari pengenalan produk, uji coba produk, dan selanjutnya adalah pengisian angket. Angket terdiri dari 4 aspek yaitu aspek menarik peserta didik, aspek penyajian materi, aspek motivasi. Berikut adalah hasil uji coba

produk melalui angket yang disajikan dalam bentuk Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Respon Peserta Didik

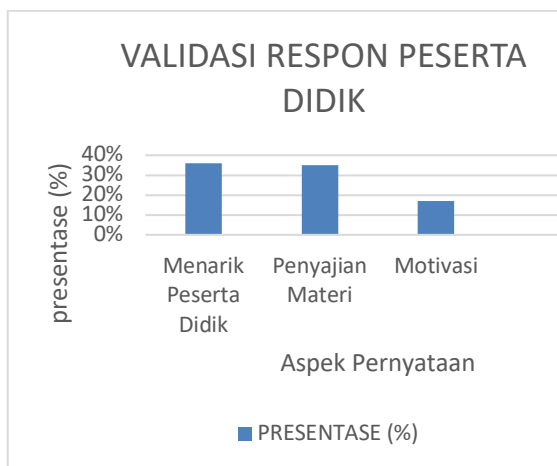
N o.	Aspek	Jumlah Skor	Presentase (%)	Rata-Rata
1.	Menarik Peserta Didik	395	36	510
2.	Penyajian Materi	389	35	508
3.	Motivasi	190	17	436
TOTAL		974	89	484
			“Sangat Layak”	,7

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh presentase dengan penilaian 36% aspek menarik peserta didik; 35% aspek penyajian materi; 17% aspek motivasi, sehingga diperoleh rata-rata seluruh aspek dengan presentase 89% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan rerata skor diperoleh dengan hasil 510 aspek menarik peserta didik; 508 aspek penyajian materi; 436 aspek motivasi. Sehingga diperoleh rata-rata skor seluruh aspek

yaitu 484,7 dengan kriteria “sangat menarik”. Hasil respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan *scratch* juga tertuang dalam bentuk Gambar 1.

Nilai	Frekuensi
85	2
Jumlah	22
Total	1.415
Rata-rata	64,3%

Gambar 1. Validasi Respon Peserta Didik



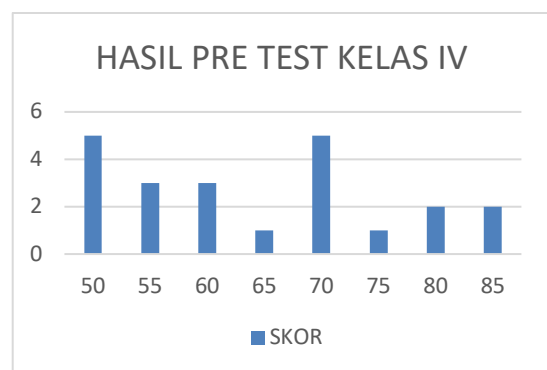
Sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan *scratch* peserta didik di uji coba terlebih dahulu dengan melakukan *pre test*. Berdasarkan hasil pre test yang diperoleh pada di kelas IV diperoleh data distribusi frekuensi pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Skor Nilai Awal (Pre-Test)

Nilai	Frekuensi
50	5
55	3
60	3
65	1
70	5
75	1
80	2

Berdasarkan hasil pre test yang diperoleh pada kelas IV, maka dapat digunakan dalam grafik berikut:

GAMBAR 1. HASIL PRE TEST



Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil post test kelas IV dengan skor 50 jumlah peserta didik 5, skor 55 jumlah peserta didik 3, 60 jumlah skor 3, 65 jumlah peserta didik 1, 70 jumlah peserta didik 5, 75 jumlah peserta didik 1, 80 jumlah peserta didik 2, 85 jumlah peserta didik 2.

Setelah melakukan uji coba *pre-test*, kemudian media pembelajaran berbantuan *scratch* diterapkan kepada peserta didik, selanjutnya melakukan uji coba kembali setelah menerapkan media pembelajaran berbantuan *scratch* dengan melakukan *post test*. Berdasarkan

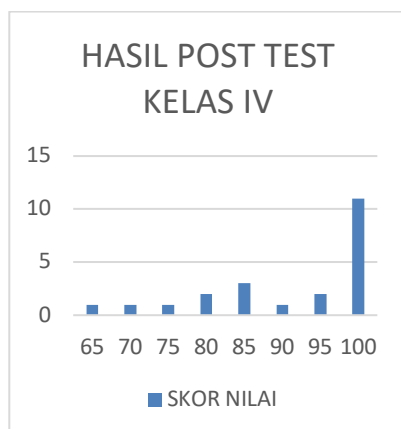
hasil *post test* yang diperoleh pada di kelas IV memiliki data distribusi frekuensi pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Skor Nilai Akhir (*Post-Test*)

Nilai	Frekuensi
65	1
70	1
75	1
80	2
85	3
90	1
95	2
100	11
Jumlah	22
Total	2.005
Rata-rata	91%

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *post test* yang diperoleh pada kelas IV, maka dapat digambarkan daam grafik berikut:

GAMBAR 1. HASIL POST TEST



Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa

hasil *post test* kelas IV dengan skor 65 jumlah peserta didik 1, skor 70 jumlah peserta didik 1, 75 jumlah skor 1, 80 jumlah peserta didik 2, 85 jumlah peserta didik 3, 90 jumlah peserta didik 1, 95 jumlah peserta didik 2, 100 jumlah peserta didik 11.

Adapun hasil belajar peserta didik kelas IV pada *pretest* dan *posttest* yaitu merupakan hasil tes peserta didik yang terdiri dari *pre test* dan *post test*, hasil tes inilah yang nantinya akan menjadi salah satu acuan keberhasilan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah penyajian nilai tes awal (*pretest*) dengan jumlah 64,3% dan tes akhir (*posttest*) dengan jumlah 91% yang diperoleh peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada peneitian ini menggunakan model ADDIE. Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa pemograman visual dengan menggunakan aplikasi atau

scratch yang dinyatakan layak digunakan dikelas IV SD. Dari hasil skor kelayakan yang diperoleh pada media pembelajaran berbantuan *scratch* yang divalidasi oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil angket ahli media memperoleh skor presentase 89%, ahli materi memperoleh skor presentase 77,3%, repon guru memperoleh skor presentase 87%, angket respon peserta didik mendapatkan skor presentase 89% dan hasil belajar peserta didik menggunakan post test mendapatkan hasil skor 91%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS yang dikembangkan oleh peneliti di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II kelas IV termasuk dalam kategori sangat layak diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dikelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Hidayah, K. M. N. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamayi, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., ... & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Mulyani, M. Dkk (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar.

Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60-70.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Azhar Arsyad. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Surahman, E. (2017). *Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Hal 33.