

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D  
INTERAKTIF BERBASIS *SCRATCH* PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 3 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

Maulana Ichsan  
NIM : 205101040017

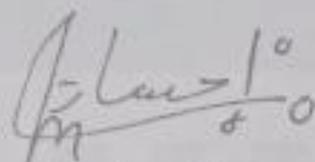
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D  
INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 3 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :



Maulana Ichsan  
NIM : 205101040017

Disetujui Pembimbing



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I  
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D  
INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 3 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

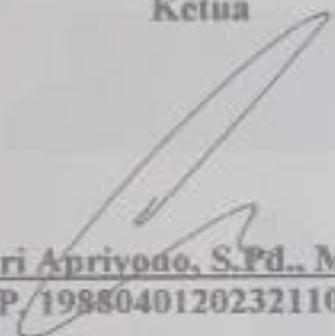
Telah Diuji dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

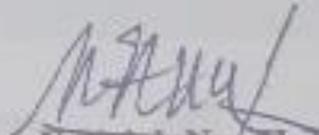
Hari : Selasa  
Tanggal : 11 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198804012023211026

  
Mega Farizah Nuz Humairoh, M.Pd.  
NIP. 199003202019032010

Anggota :

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I (  )  
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I ( )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ  
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-Mu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan debatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk (Q.S An-Nahl ayat 125).\*



---

\*Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah Dan Warna Al-Hasib*, (Jakarta Pusat : Samad, 2014), 281.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad SAW. Rasa Syukur tiada terkira saya karena selalu diberi kemudahan dalam perjalanan menyusun skripsi dari awal hingga selesai. Semoga skripsi ini mendapatkan ridho Allah SWT. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi.

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Mu'i dan Ibu Sumiati. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik saya mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh Pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang panjang. Aamiinn.
2. Kakak kandung saya, Muhammad Aris Setiawan yang telah memberi dukungan disetiap langkah saya sampai rampungnya skripsi ini. Tanpa dukungan dan motivasi yang telah diberikan, mungkin saya tidak sampai di titik ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayah-Nya, rasa syukur tiada terkira karena-Nya penulis diberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Nuruddin, S.Pd.I M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu dalam proses perkuliahan selama penulis tempuh.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa bersedia memberikan waktunya untuk membimbing saya, memotivasi, serta inspirasi yang tidak dapat terucapkan sehingga penulis menyusun skripsi dengan baik.
6. Bapak Mohammad Kholil S.Si., M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik saya yang telah mendampingi dari semester pertama hingga akhir dalam proses administrasi akademik dan perkuliahan.

7. Bapak Dedi Ependi S.Ag., M.M.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait data dalam penelitian skripsi ini.
8. Ibu Uyunul Chusniah S.Pd.I. selaku guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, staff, serta peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang telah memberikan informasi mengenai data dalam penelitian skripsi ini.
9. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., Dr. Hartono, M.Pd., Erisy Syawiril Ammah M.Pd., Uyunul Chusniah, S.Pd.I., yang telah membantu saya dalam proses validasi produk pengembangan media pembelajaran.
10. Terimakasih kepada teman seperjuangan, Nailly Inayah, Amelia yunita, Erina dwi Khofifah, Muhammad Rafly Ariadi, Anindyta Septya Aningtyas dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih kelegowoannya, sudah direpoti, selalu membantu disaat penyusunan skripsi ini dibuat. Terimakasih karena sudah bersedia menemani dan mendukung saya hingga saat ini.
11. Kepada teman-teman Ponpes Miftahul Ulum Kebun Jeruk Durbagan dan seluruh teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 serta yang ada disekitar kampus ini.

Doa serta dukungan kebaikan dari semua pihak akan digantikan berlipat ganda oleh Allah SWT. penulis menyadari bahwa penulisan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Semoga karya ini bisa bermanfaat untuk pembacanya dan dapat dijadikan referensi dalam penulisan skripsi khususnya jenjang pendidikan dasar.

Penulis

Maulana Ichsan  
205101040017

## ABSTRAK

**Maulana Ichsan, 2024** : “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*”.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Pembelajaran, Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch*, dan Pendidikan Pancasila.

Memasuki era revolusi industri, penggunaan teknologi semakin meluas sehingga berdampak negatif berupa ketergantungan gadget khususnya pada anak gen-z. Reformasi pendidikan nasional menawarkan solusi merdeka belajar agar dapat memaksimalkan beragam konten untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang seringkali tidak efektif karena metode belajar yang sama membutuhkan inovasi agar dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar. *Scratch* merupakan pemanfaatan teknologi sebagai media belajar modern yang relate dengan kebutuhan belajar gen-z usia sekolah dasar saat ini.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, 3) Untuk mendeskripsikan keefektifan peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di sajikan bentuk deskriptif dan data kuantitatif disajikan bentuk tabel berupa hasil angket validasi media, dan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket.

Penelitian ini memperoleh hasil simpulan : 1) Bentuk pengembangan media pembelajaran berupa game animasi 2D interaktif *scratch*, 2) Kelayakan media diperoleh dari hasil validitas 1 ahli media, 1 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 1 ahli pembelajaran. Pada pertemuan pertama diperoleh skor rata-rata 82 %, dengan kategori layak dan mengalami peningkatan pada validasi kedua dengan rata-rata 92 % kategori sangat layak. 3) Keefektifan media diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari 68 % pada *pretest* menjadi 85% pada saat *posttest*. Hasil ini kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain Score dan mendapat rata-rata 57,5% dengan tafsiran efektif. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini dinyatakan layak diterapkan dan efektif penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR ISI

URAIAN	HAL
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	11
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	26
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	26

2. Animasi 2D Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> .....	37
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	49
C. Uji coba produk.....	56
D. Desain Uji Coba .....	56
E. Teknik Analisis Data.....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember .....	68
B. Penyajian Data Uji Coba.....	71
C. Analisis Data .....	105
D. Revisi Produk .....	112
<b>BAB V KAJIAN PRODUK DAN SASARAN.....</b>	<b>118</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	118
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	121
C. Kesimpulan.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>129</b>
<b>MATRIK PENELITIAN.....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Tabel Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 3.1	Capaian Pembelajaran .....	53
Tabel 3.2	Alur Tujuan Pembelajaran .....	54
Tabel 3.3	Instrumen Kisi-Kisi <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	60
Tabel 3.3	Interpretasi Skor Penilaian Validasi Produk .....	64
Tabel 3.5	Kriteria N-Gain Score .....	66
Tabel 3.6	Kategori Tafsiran Efektivitas Gain .....	66
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana MIN 3 Jember 2023/2024 .....	70
Tabel 4.2	Jumlah Siswa MIN 3 Jember .....	71
Tabel 4.3	Validator Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> .....	84
Tabel 4.4	Validator Ahli Media .....	86
Tabel 4.5	Validator Ahli Materi .....	87
Tabel 4.6	Validator Ahli Bahasa 1 .....	89
Tabel 4.7	Validator Ahli Bahasa 2 .....	92
Tabel 4.8	Validator Ahli Uji Praktisi Pembelajaran .....	94
Tabel 4.9	Validaor ahli soal .....	96
Tabel 4.10	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	101
Tabel 4.11	Hasil Validasi Media Pembelajaran Sebelum Revisi .....	106
Tabel 4.12	Hasil Validasi Media Pembelajaran Sesudah Revisi .....	107
Tabel 4.13	Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan N Gain Score .....	108

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
	Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Scratch</i> .....	39
	Gambar 4.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran .....	74
	Gambar 4.2 Peta Konsep Materi Pembelajaran.....	74
	Gambar 4.3 Halaman Membuat Proyek/Karya .....	75
	Gambar 4.4 Menu Untuk Menambahkan File Karakter dan Tulisan .....	78
	Gambar 4.5 Pembuatan Rancangan Animasi 2D Berbasis <i>Scratch</i> .....	79
	Gambar 4.6 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
	Gambar 4.7 Beranda Media Sebelum Direvisi.....	112
	Gambar 4.8 Kegiatan Posttest Sebelum Revisi .....	113
	Gambar 4.9 Kegiatan Pretest Sebelum Revisi.....	113
	Gambar 4.10 Buku Materi Sebelum Revisi .....	114
	Gambar 4.11 Penjelasan Materi Sebelum Revisi .....	114
	Gambar 4.12 Beranda Media Sesudah Direvisi .....	115
	Gambar 4.13 Kegiatan <i>Pretest</i> Sesudah Direvisi .....	115
	Gambar 4.14 Buku Materi Sesudah Direvisi.....	116
	Gambar 4.15 Penjelasan Materi Sesudah Direvisi .....	117

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dampak besar terjadi di seluruh dunia karena adanya kemajuan teknologi digital dan komunikasi yang dipicu oleh globalisasi. Globalisasi merupakan hasil dari kemajuan yang dicapai oleh negara-negara yang telah mencapai tingkat pembangunan yang canggih, dan memiliki dampak yang merambah ke segala aspek kehidupan global, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan abad 21 adalah bentuk pendidikan yang secara serius mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dalam lingkungan yang terus berubah dengan cepat di era ini.

Pasal 1 ayat 1 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan, “Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana yang dilakukan oleh siswa secara aktif mengembangkan dirinya dari aspek apapun”.<sup>1</sup> Pendidikan adalah pelindung yang sejati dan kebutuhan pokok bagi manusia, karena pembicaraan manusia berjalan seiring dengan pendidikan, yang mengindikasikan bahwa pendidikan adalah suatu kebutuhan esensial bagi keberlangsungan manusia. Pemerintah menjalankan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Menyesuaikan pembelajaran abad 21, pendidikan nasional sekarang mengintegrasikan teknologi menjadi bagian dari kurikulum merdeka, dengan demikian,

---

<sup>1</sup>Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1).

diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran yang terbaik.

Pendidikan abad ini menekankan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, literasi digital, dan kemampuan untuk memecahkan masalah, di tengah tantangan sosial yang kompleks dan kemajuan teknologi yang terus meningkat di era Gen Z. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, ciri khas abad 21 adalah akses mudah terhadap informasi di mana pun dan kapan pun, penggunaan mesin (komputasi) yang terintegrasi, otomatisasi pekerjaan rutin yang mencakup segala bidang, dan kemampuan untuk berkomunikasi dari berbagai lokasi.

Globalisasi menjadikan pendidikan mengalami dampak positif dan negatif. Dampak negatif globalisasi tercermin dalam perilaku siswa, seperti preferensi siswa terhadap game online dibandingkan dengan kegiatan belajar, peningkatan perilaku kenakalan remaja, dan kurangnya penguatan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Sedangkan dampak positif globalisasi dalam pendidikan termanifestasi melalui akses informasi yang lebih luas, pengembangan kurikulum yang inklusif, penggunaan teknologi, dan kesadaran akan standar pendidikan secara global. Era generasi z, pembelajaran menjadi lebih praktis karena pendidik diberi kemudahan untuk merancang dan mengembangkan teknologi berbentuk media seperti buku pendamping pembelajaran (*e-book, flipbook*) atau dalam bentuk di cetak dan media audiovisual digital seperti video animasi pembelajaran. Definisi dari teknologi adalah proses menciptakan nilai tambah, di mana proses tersebut

menghasilkan produk baru yang tidak terpisahkan dari produk yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, kemajuan zaman 5.0 tercermin dalam bantuan beberapa teknologi yang membantu siswa dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Teknologi dalam konteks pendidikan diartikan sebagai pendekatan yang terstruktur untuk merencanakan, menyediakan fasilitas, dan memantau kemajuan pendidikan dengan tujuan mencapai pembelajaran yang lebih efisien.<sup>3</sup>

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memilih materi pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka, mengetahui sejauh mana siswa dapat lebih berkembang memahami materi yang terkadang belum difahami saat pembelajaran disekolah. Perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.<sup>4</sup> Kemajuan zaman yang semakin maju mendorong perbaikan dalam bidang pendidikan, di mana upaya-upaya dilakukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efisien, seperti perkembangan dalam media pembelajaran.

Permasalahan yang sedang terjadi di proses pembelajaran generasi z adalah fokus siswa pada belajar dan tugas sekolah teralihkan ke penggunaan teknologi digital seperti gadget. Di sekolah, siswa sekarang lebih suka

---

<sup>2</sup>Zetrulista, Nofriyandi, and Endang Istikomah, "The Increasing Self-Efficacy and Self-Regulated through GeoGebra Based Teaching Reviewed from Initial Mathmeatical Ability (IMA) Level," *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2020): 587-98, <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14135A>.

<sup>3</sup>"Teknologi", Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses 16 Desember, 2023, <https://kbbi.web.id/teknologi>.

<sup>4</sup>Zetriulista, Nofriyandi, and Endang Istikomah, "The Effect of GeoGebra-Assisted Direct Instruction on Students' Self-Efficacy and Self-Regulation," *Infinity Journal* 9, no.1 (2020): 41-48, <https://doi.org/10.22640/infinity.v9i1.p41-48>.

membahas tentang game online dan apa yang mereka tonton di media sosial seperti *instagram*, *tiktok* dan *youtube* daripada sekedar untuk membaca atau mendengarkan guru saat menjelaskan. Sedangkan dirumah mereka sudah tidak peduli untuk belajar dan fokus bermain. Hal tersebut merupakan dampak negatif perkembangan globalisasi dan tren yang sangat kuat berpengaruh, dan pembelajaran yang dilakukan guru juga kurang bervariasi, guru sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah pada kebanyakan realita yang ada sehingga minat belajar dan antusiasme peserta didik dari yang asalnya stagnan kemungkinan besar mengalami banyak penurunan dan berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam praktik pembelajaran, masih terdapat kekurangan inovasi dari para guru dan minimnya keinginan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran membutuhkan persiapan lebih lanjut, (2) kurangnya kebiasaan dalam menggunakan media berbasis teknologi, (3) keterbatasan akses terhadap bahan dan peralatan untuk pembuatan serta penggunaan media pembelajaran, (4) kurangnya kesadaran akan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran, (5) kekurangan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran, (6) keterbatasan waktu untuk menyusun media pembelajaran, (7) keterbiasaan menggunakan metode ceramah oleh para guru.

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, contoh media visual, media audio, media audiovisual,

dan media komputer.<sup>5</sup>

Besarnya pengaruh globalisasi seharusnya menjadi landasan bagi para guru agar mengaplikasikan teknologi digital pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme siswa dan daya tarik pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang menjadi media paling ampuh untuk pendidikan saat ini karena generasi z sulit lepas dari penggunaan alat tersebut, maka dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Website/aplikasi yang disediakan untuk mengembangkan kreatifitas guru maupun siswa dalam teknologi digital sudah disediakan dengan berbagai pilihan, sedangkan dalam bentuk integrasi teknologi banyak guru masih kurang membuka mata dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Adapun media yang bagus untuk pembelajaran dijenjang sekolah dasar adalah media yang menarik, inovatif, dan kreatif.

Didalam Al - Qur'an, manusia juga diseru untuk melakukan pengajaran dengan baik dan cara yang baik pula. Perintah tersebut tertuang di Q.S Al-Baqarah Ayat 269 :

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barangsiapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat.<sup>6</sup>

Tafsir ayat diatas sudah tertuang pada tafsir al-quran hidayatul insan

---

<sup>5</sup>Syarah Aulia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *scratch* dengan Metode *Computational Thinking* pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau” (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021), 24.

<sup>6</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah Dan Warna Al-Hasib*, (Jakarta Pusat : Samad, 2014), 281.

menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan bahwa pesan yang disampaikan bersifat positif, menggunakan bahasa yang sopan sebagai alat komunikasi, dan jika ada perbedaan pendapat pada materi yang dicerna dibenak siswa, seorang pendidik harus menjelaskannya dengan cara yang logis agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, dalam konteks penyampaian pesan ini, media yang digunakan adalah media pembelajaran yang baik dalam artian memenuhi kriteria proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan waka kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Uyunul Chusniah, peserta didik disana lebih menyukai pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang bervariasi karena siswa sudah cukup jenuh dengan setiap materi yang disampaikan melalui ceramah.<sup>8</sup> Beberapa guru disana melaksanakan pembelajaran dengan metode yang selalu sama yang umumnya masih menggunakan metode ceramah. Siswa jadi merasa bosan dan jenuh terutama jam-jam mendekati istirahat siswa sudah mulai tidak fokus belajar dan tidak fokus mengerjakan tugas, setelah istirahat para siswa juga sering mengantuk dan fokusnya beralih bermain sendiri atau dengan temannya.

Pemilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di era 5.0 ini sangat beragam, namun generasi z identik memiliki kepribadian dengan

---

<sup>7</sup>Rahimi Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87-101, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

<sup>8</sup>Uyunul Chusniah, diwawancara oleh penulis, Jember, 24 Oktober 2023.

kecenderungan untuk tidak bisa berpisah dari penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Melihat analisis kebutuhan anak usia sekolah dasar generasi z, ada opsi media teknologi yang dapat ditawarkan pada pembelajaran yaitu media audiovisual tanpa harus masuk ke aplikasi yang situs pencariannya dapat berakibat negatif karena konten yang tidak sesuai dengan umur sulit untuk disaring, meskipun tanpa harus penjagaan yang ketat dari orangtua media ini cukup aman untuk akses belajar siswa yaitu web/aplikasi *scratch*. *Scratch* merupakan sebuah aplikasi/web yang didalamnya berisi bahasa pemrograman berbentuk kode balok untuk membuat animasi/game 2 dimensi yang dapat dijadikan media dalam sebuah pembelajaran. *Scratch* menggunakan struktur perintah blok yang memungkinkan penggunaannya untuk dengan mudah mengintegrasikan video, gambar, dan suara ke dalam program yang sedang dibuat

Keunggulan *scratch* yaitu sebagai aplikasi yang tergolong *freeware* dan kemampuannya untuk kompatibel dengan berbagai platform sistem operasi, seperti *windows*, *mac*, dan *linux*. Aplikasi/web berbasis *scratch* juga mempermudah pengguna tanpa adanya *syntax* dan *coding*.<sup>9</sup> Spesifikasi dari aplikasi *scratch* yaitu didalamnya terdapat kode berbentuk balok dan persegi panjang yang dapat berfungsi menyusun perintah dengan cara *drag* atau *drop* balok kedalam setiap *sprite* sehingga menghasilkan alur/cerita dari animasi yang dibuat, *sprite* dan *backdrop* adalah menu untuk memilih karakter dan

---

<sup>9</sup>Fatia Izzun Nisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *scratch* Materi Bentuk Al-Jabar di Mtsn 5 Kediri," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 3, no.1 (2021): 10-27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

background yang akan dijadikan proyek/karya sehingga dapat menghasilkan animasi, games dan cerita interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan diatas dengan pertimbangan solusi media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, maka penulis bermaksud untuk mengadakan sebuah penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
3. Bagaimana keefektifan Peserta Didik Kelas V setelah Menggunakan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk pengembangan ini berupa media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 5 Bab 2 materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Berikut adalah rincian spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini mengembangkan *scratch* menjadi media yang diprogram berbentuk game yang berisi animasi pembelajaran.
2. Materi di ambil dari Bab 2 Semester 2: Aku, Lingkungan, dan Negara Indonesia kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang sudah menggunakan kurikulum merdeka.
3. Materi pada media ini berfokus mengambil tujuan pembelajaran Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.
4. Media pembelajaran dapat diakses dengan membuka link yang telah disediakan atau membuka aplikasi *scratch* lalu memuat ulang file media

pembelajaran *scratch* yang sudah diunduh/disimpan.

5. Media pembelajaran *scratch* berbentuk animasi 2D dan terdiri dari teks, animasi percakapan, audio dan backsound yang disusun dengan kriteria pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa kelas 5.
6. Media Pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini dilengkapi dengan buku panduan media pembelajaran *scratch* dan buku materi Pendidikan Pancasila kelas V Bab 2 Semester 2.
7. Media Pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini didalamnya dilengkapi dengan peta konsep dan tujuan pembelajaran.
8. Media pembelajaran berbasis *scratch* ini berisi kegiatan menyanyikan lagu nasional, kegiatan mengerjakan *pretest*, penyajian materi, *ice breaking*, dan kegiatan mengerjakan *post-test*.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Terdapat beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan ini penting, antara lain:

1. Media jarang digunakan dalam proses pembelajaran, dan sekaligus ada bersifat konvensional atau terkadang bersifat kurang menarik.
2. Minat belajar peserta didik kurang.
3. Rendahnya antusiasme belajar siswa dalam proses pembelajaran..

Dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menghibur, peserta didik akan lebih fokus dan berdedikasi dalam proses pembelajaran. Melalui desain media yang mirip dengan permainan, peserta didik juga dapat merasakan suasana pembelajaran yang lebih santai dengan

media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini sehingga menghadirkan suasana pembelajaran berbeda dari biasanya, suasana baru yang ceria dan seru.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi yang menjadi dasar dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini adalah:

1. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia ini mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
2. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada pelajaran pendidikan pancasila materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk guru dan dipergunakan untuk anak kelas 5.
3. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini dapat melengkapi unsur yang dibutuhkan pada pelajaran yang dibutuhkan kurikulum merdeka karena terintegrasi P5 (Nasionalisme dan kegiatan gotong royong) pada beberapa tahapan kegiatan pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya :

1. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini hanya bisa diakses melalui link yang telah dibagikan atau dengan memuat file media yang telah diunduh.

2. Media Pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini hanya dibuat untuk diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan pancasila kelas 5 bab 2 semester 2 materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. *Scratch* ini terbatas dalam visualisasinya berbentuk 2D tidak bisa upgrade ke 3D, tidak bisa menambahkan audio dan gambar dengan berbagai macam format, dan tidak bisa menambahkan video.
4. *Scratch* memiliki keterbatasan ukuran maksimal pembuatan karya yaitu 190 mb setiap proyek dengan ukuran maksimal audio dibawah 10 mb per audio.
5. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan adalah proses merencanakan dan menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya, dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efisiensi dari produk tersebut.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mentransfer atau mendistribusikan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Media pembelajaran merujuk pada alat atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa selama proses belajar, dengan tujuan meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya untuk menjadi karya yang lebih baik lagi berupa media pembelajaran agar memberi dampak positif pada siswa.

## **2. Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch***

Animasi 2D interaktif merupakan gabungan beragam elemen pembuat animasi seperti teks, grafik, foto, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif dalam format 2D.

*Scratch* merupakan aplikasi bahasa pemrograman yang dibuat untuk menghasilkan media berbentuk cerita interaktif, animasi dan games dengan format 2D.

Dalam penelitian ini animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dapat dimaknai yaitu sebuah animasi berupa objek diam maupun bergerak yang divisualisasikan dalam bentuk 2 dimensi dan terdiri dari unsur interaktif yang dapat memicu respon kepada pengguna agar mempunyai dampak keterlibatan yang dihasilkan melalui pembuatan proyek yang berasal dari aplikasi/web *scratch*.

## **3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari satu individu ke individu lainnya, dari guru kepada siswa sehingga ada sesuatu bermanfaat yang diperoleh.

Pendidikan pancasila merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian dan karakter yang berlandaskan ideologi

Pancasila dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa.

Dalam penelitian ini pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah proses membentuk karakter, kepribadian, dan nilai-nilai kebangsaan siswa melalui kegiatan belajar mengajar dikelas.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan sebuah studi yang sudah dilakukan sebelumnya untuk menjadi perbandingan bagi peneliti yang problematiknya masih memiliki kesamaan untuk menghasilkan inovasi baru di penelitian yang akan datang. Penelitian sebelumnya juga bertujuan untuk menghindari plagiat karya orang lain dan memperjelas orisinalitas sebuah penelitian. Beberapa temuan terdahulu, peneliti cantumkan studi yang masih memiliki relevansi dan kesamaan dari segi masalah, tingkat subjek penelitian, serta orientasi yang hendak dicapai, kemudian peneliti buat menjadi ringkasan dari temuan-temuan yang sudah dipilih, sebagai landasan agar hasil penelitian dapat menutup celah kekurangan, bukan sekedar asumsi dan mendukung penelitian yang sudah ada. Berikut akan disajikan penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema peneliti :

1. Penelitian ini disusun oleh Septia Ragilia Pratiwi, Apiek Gandamana, Irsan, Imelda Free Unita Manurung, dan Putra Afriadi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN 105455 Sibatu-Batu".

Metode pada penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (Research & Development) yaitu model ADDIE. Subyek penelitian berjumlah 17 siswa yang berada di kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. Temuan pada penelitian menunjukkan penilaian

validitas media yang dilakukan dosen ahli desain mencapai rata-rata 97% dengan pengkategorian "Sangat Layak", sementara ahli materi mencapai 88% dan kategorinya masih sama. Praktikalitas media pembelajaran dievaluasi oleh ahli pembelajaran dengan persentase 96,6% dalam kriteria "Sangat Praktis", dan tanggapan oleh peserta didik mencapai 92% dalam kriteria yang sama. Uji keefektifan media pembelajaran menunjukkan nilai 94,11% dan memperoleh hasil "Efektif". Temuan dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Scratch* dinyatakan layak, praktis, serta efektif untuk dipergunakan pada proses pembelajaran di sekolah.<sup>1</sup>

2. Penelitian ini disusun oleh Putri Mulanisya Ayu Wardani, Erwin Putera Permana, Dhian Dwi Nur Wenda dengan judul "Pengembangan Media Game Berbasis *scratch* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan".

Metode penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan penelitian dan pengembangan (Research & Development), model yang dimaksud adalah ADDIE. Instrumen pada pengumpul data melibatkan penggunaan angket dan tes. Angket difungsikan sebagai penilaian media yang dikembangkan oleh ahli bidang media, ahli materi, dan guru kelas. Sementara itu, tes digunakan untuk mengevaluasi kemampuan awal dan akhir siswa setelah menggunakan media tersebut. Subyek pada penelitian yaitu siswa dari kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri, dimana uji coba terbatas hanya pada 8

---

<sup>1</sup>Septi Ragilia Pratiwi, et.al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *scratch* pada Tema Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu" *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no.3 (2022): 21427-21438. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9902>

siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Game *scratch* dinilai valid berdasarkan validasi ahli dan materi dengan persentase 88% dan 89%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Evaluasi kepraktisan oleh guru juga menunjukkan hasil yang baik, dengan persentase 92% yang dikategorikan sangat praktis. Uji coba terbatas menunjukkan hasil 87,5%, yang mengindikasikan tingkat efektivitas yang sangat baik. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, pengembangan media yang dilakukan dapat memudahkan pengajar untuk menciptakan suasana lingkungan belajar menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa di dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

3. Penelitian ini disusun oleh Nadhira Azra Khalil dan Muhammad Rizky Wardana berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi *Scratch* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* Siswa Sekolah Dasar".

Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research & Development) dengan desain 4D. Instrumen pengumpul data terdiri dari kuesioner validator, kuesioner guru, kuesioner respon siswa, serta tes *Higher Order Thinking Skill*. Dalam analisa data dilakukan penghitungan rata-rata skor penilaian dan pada tahap selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kriteria yang telah ditentukan. Subyek penelitian adalah sebuah sekolah dasar di Kota Langsa. Hasil

---

<sup>2</sup>Putri Mulanisya Ayu Wardani , Erwin Putera Permana, and Dhian Dwi Nur Wenda, "Pengembangan Media Game *Berbasis scratch* Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan" *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi* 9, no.1 (2022): 40-49, <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>

penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh rata-rata skor 100,5 dan mendapat nilai sangat valid. Uji praktikalitas dari sudut pandang guru memperoleh hasil 90,00 dengan penilaian sangat praktis, sementara dari sudut pandang siswa mendapatkan skor 95,00 dengan kategori yang sama. Uji keefektifan yang dilakukan pada tes *Higher Order Thinking Skill* menunjukkan kenaikan sebesar 27%, di mana kemampuan dasar yang awalnya mencapai skor 56,33 meningkat dengan hasil akhir 83,33.<sup>3</sup>

4. Studi yang disusun oleh Husni Qodariah dan Sylvia Rabbani berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ayam MSP Materi Satuan Panjang Berbantuan Aplikasi *Scratch* dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD Kelas III".

Penelitian yang mengadopsi pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini memakai model Borg and Gall, serta menggunakan metode desain eksperimen one grup *pretest-posttest*. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran dengan sebutan Ayam MSP yang memanfaatkan aplikasi *scratch* adalah sebuah media pembelajaran dengan relevansi yang pas untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana nilai yang didapat sebesar 93% atau masuk kriteria sangat baik. Temuan tersebut terkonfirmasi dari evaluasi validitas oleh ahli dibidang materi yang memberikan skor penilaian sebesar 87% (sangat

---

<sup>3</sup>Nadhira Azra Khalil, Muhammad Rizky Wardana, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi *scratch* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, No 3 (2022): 121-130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>

baik), evaluasi validitas oleh ahli media dengan nilai mencapai 94% yang masih dalam kategori sama, respon siswa yang mendapat hasil skor tinggi yaitu 98% juga dalam kriteria sangat baik. Tanggapan siswa pada penggunaan media pembelajaran Ayam MSP materi satuan panjang dengan bantuan aplikasi *scratch* juga dinilai baik, terlihat berdasarkan hasil uji praktikalitas media yang mendapat skor 79% dengan kategori praktis serta uji keefektifan dengan penilaian "cukup efektif". Selain itu, penggunaan media pembelajaran Ayam MSP pada materi satuan panjang dengan bantuan aplikasi *scratch* dan *discovery learning* sebagai model pembelajarannya di SD kelas III juga terbukti membawa pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman sebuah konsep matematika, dengan peningkatan persentase yaitu 36 atau 73,46% menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* siswa di SDN Cigugur Tengah Mandiri II yang berjumlah 30 orang.<sup>4</sup>

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Amalia Putri Nabilah, Afridha Laily Alindra, Ica Nurhikmah, Nisa Nur Fauziyah, dan lainnya, berjudul "Penggunaan Media *Scratch* Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa".

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mengeksplorasi dorongan dan keinginan siswa di

---

<sup>4</sup> Husni Qodariah, Sylvia Rabbani. "Pengembangan Media Pembelajaran Ayam MSP Materi Satuan Panjang Berbantuan Aplikasi Berbasis *scratch* Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD Kelas III". *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)* 1, no. 2, (2022) : 49-65, <https://journal.iipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp>

sekolah dasar terhadap pembelajaran Matematika menggunakan media *scratch*. Temuan studi menunjukkan bahwa memanfaatkan aplikasi *scratch* untuk sebuah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa membawa pengaruh positif. Temuan pada penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *scratch* mampu membawa peningkatan motivasi belajar siswa juga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Siswa yang telah terlibat pada kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan *scratch* sebagai media mampu mengembangkan kreativitasnya, pemikiran matematisnya, serta logika mereka. Selain itu, *scratch* mampu membangkitkan minat pada siswa dalam pembelajaran matematika, menjadikan kegiatan belajar terasa sangat menyenangkan, dan siswa lebih terbantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Sebagai sarana efektif untuk mengajarkan siswa pada bahasa pemrograman, *scratch* juga mampu memberi stimulan terhadap minat belajar siswa dan membawa dampak peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara hasil yang diperoleh, *scratch* berfungsi sebagai media pembelajaran yang berinovasi dari bahasa pemrograman dengan daya tarik yang dapat memengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran matematika.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Amalia Putri Nabilah, and Afridha Laily Alindra , Ica Nurhikmah , Nisa Nur Fauziyah , dkk. "Penggunaan Media *scratch* Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024):1975-1986, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12694/9739/23283>

**Tabel 2.1**  
**Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Septia Ragilia Pratiwi, Apiek Gandamana, Irsan, Imelda Free Unita Manurung, Putra Afriadi, (2023), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi berbasis <i>scratch</i> Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN 105455 Sibatu-Batu".	Hasil validasi media oleh dosen ahli desain mencapai persentase 97% dengan kategori "Sangat Layak", sementara ahli materi mencapai 88% dengan kategori yang sama. Penilaian praktikalitas media pembelajaran oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 96,6% dengan kategori "Sangat Praktis". Respons siswa terhadap media ini mencapai persentase 92% dengan kategori "Sangat Praktis". Uji keefektifan media pembelajaran menunjukkan persentase 94,11% dengan kategori "Efektif". Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Berbasis scratch</i> layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.	1. Subjek peneliti ini tidak direalisasikan atau tidak ada karena kendala pandemi covid-19, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah 26 siswa kelas 5b. 2. Materi menggunakan kurikulum 13, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menyesuaikan kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan beberapa kegiatan P5 dalam setiap tahapannya 3. Validator media menggunakan 2 orang ahli media, sedangkan validator penelitian yang akan dilakukan menggunakan satu orang ahli dibidang media, satu ahli materi, dua ahli bahasa serta satu ahli uji kepraktisan guru. 4. Tujuan penelitian sebelumnya hanya terbatas sampai keberhasilan uji kevalidan, sedangkan tujuan penelitian ini	Mengembangkan media pembelajaran <i>scratch</i> . Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE.

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			sampai dinyatakan media sudah valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	
2.	Putri Mulanisya Ayu Wardani, Erwin Putera Permana, Dhian Dwi Nur Wenda, (2022), "Pengembangan Media Game Berbasis <i>scratch</i> Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan".	Validitas media Game <i>Berbasis scratch</i> telah terkonfirmasi dengan hasil validasi ahli dan materi sebesar 88% dan 89%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, evaluasi kepraktisan media oleh guru menghasilkan skor 92%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan persentase sebesar 87,5%, yang mengindikasikan tingkat efektivitas yang sangat baik. Dari kesimpulan penelitian ini, dapat disimpulkan yaitu pengembangan media pembelajaran ini dapat memudahkan seorang pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, serta mampu membawa peningkatan terhadap minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.	1. Subjek yang diteliti berbentuk kelas kecil dan kelas besar, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah fokus pada satu kelas saja. 2.Desain penelitian sebelumnya berbentuk kuis tanya jawab, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbentuk game interaktif melalui tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran agar lebih terasa berbentuk game, bukan hanya sekedar media yang berisi materi saja. 3.Materi menggunakan kurikulum 13, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menyesuaikan kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan kegiatan P5.	Mengembangkan media pembelajaran <i>scratch</i> . Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Menguji kelayakan dan efektivitas media.
3.	Nadhira Azra Khalil,	Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa	1. Model pembelajaran	Mengembangkan

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
	Muhammad Rizky Wardana, (2022), "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi <i>scratch</i> Untuk Meningkatkan <i>Higher Order Thinking Skill</i> Siswa Sekolah Dasar".	media pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 100,5, yang masuk klasifikasi sebagai "sangat valid". Uji praktisi dari perspektif ahli pembelajaran memperoleh nilai sebesar 90,00 dan dikriteriakan sangat praktis, sementara dari sudut pandang siswa memperoleh nilai sebesar 95,00 yang kriterianya masih sama. Uji efektivitas terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi memperoleh kenaikan sebesar 27%, dimana nilai pertama sebesar 56,33 meingkat dengan skor 83,33.	penelitian sebelumnya menggunakan <i>project based learning</i> sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>joyful learning</i> melalui setiap tahapan yang berbeda pada game yang dibuat. 2. Uji coba produk terbatas pada 4 siswa, sedangkan uji coba produk penelitian ini dalam satu kelas berjumlah 26 siswa. 3. Desain penelitian sebelumnya berbentuk lks offline, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbentuk game online interaktif. 4. Materi menggunakan kurikulum 13, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menyesuaikan kurikulum Merdeka. 5. Jenis penelitian dan pengembangan menggunakan jenis 4D yang didesain menjadi 3D, pada penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian dan pengembangan ADDIE.	media pembelajaran <i>scratch</i> . Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Menguji kelayakan dan efektivitas media.
4.	Husni Qodariah dan Sylvia Rabbani.	Temuan penelitian menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat	Penelitian menggunakan penelitian pengembangan model	Mengembangkan media pembelajar

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
	(2022), Pengembangan Media Pembelajaran Ayam MSP Materi Satuan Panjang Berbantuan Aplikasi <i>Scratch</i> Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD Kelas III.”	efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa. Hal tersebut terbukti berdasarkan skor hasil validitas ahli media dan tanggapan siswa mengenai pemahaman konsep materi satuan panjang berbantuan media pembelajaran Ayam MSP dengan pemanfaatan aplikasi <i>scratch</i> dan model pembelajaran berupa <i>discovery</i> . Data menunjukkan bahwa nilai validasi media mencapai 93% dengan kategori sangat baik, sementara penilaian peningkatan pemahaman konsep mencapai 73,46% yang masuk kategori baik. Oleh karena itu, pengaplikasian media pembelajaran Ayam MSP dengan bantuan aplikasi <i>scratch</i> dan model pembelajaran <i>discovery</i> adalah solusi yang sesuai, siswa dalam hal ini lebih mudah memahami konsep pembelajaran matematika pada pembahasan satuan panjang.	Borg & Gall, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Penelitian memvalidasi produk kepada tiga validator dengan tiga kali pertemuan, sedangkan penelitian ini memvalidasi produk ke 4 jenis validator, dengan total 5 validator ahli dengan 2 kali pertemuan.	an <i>scratch</i> . Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Menguji kelayakan dan efektivitas media. Analisis hasil menggunakan metode one group pretest postest desaign dengan uji N Gain Score.

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
5.	Amalia Putri Nabilah, and Afridha Laily Alindra , Ica Nurhikmah , Nisa Nur Fauziyah , dkk, (2024), "Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa".	Temuan dari penelitian mengemukakan yaitu peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar melalui penggunaan <i>scratch</i> mampu mengasah kreativitas, meningkatkan pemikiran matematis, serta logika mereka. Penggunaan media <i>scratch</i> dapat memancing keinginan dan dorongan pada siswa, menjadikan pembelajaran matematika terasa menarik, serta memudahkan mereka memahami materi lebih baik lagi.	Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini berbentuk pengembangan (R&D). Tujuan penelitian mengidentifikasi berbagai artikel tentang penggunaan media <i>berbasis scratch</i> dalam meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian ini mengembangkan media yang diuji kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.	Memanfaatkan media <i>scratch</i> .

Berdasarkan tabel diatas, perbedaan yang menjadi gap antara lima penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah:

1. Perbedaan pada desain dan bentuk media. Pada penelitian ini, konten didesain berbentuk paket lengkap proses kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir tapi versi penelitian, karena didalam media terdiri dari menu yang berisikan kegiatan awal yaitu menyanyikan lagu nasional dan kegiatan *pretest*, kegiatan inti yaitu pendalaman materi dan *ice breaking*, dan kegiatan penutup kegiatan evaluasi yakni *postest*. Sedangkan penelitian sebelumnya didapati pengembangan

media hanya dalam bentuk pendalaman atau penyajian materi saja. Media peneliti juga tersedia tujuan pembelajaran dan peta konsep pembelajaran.

2. Penelitian terdahulu hanya memasukkan materi saja kedalam media, sedangkan peneliti menambahkan kebudayaan belajar di madrasah tersebut dan kata untuk memotivasi semangat belajar peserta didik.
3. Penelitian terdahulu hanya sampai menyisipkan unsur permainan, sedangkan peneliti selain menambahkan *ice breaking game* juga menambahkan karakter yang menimbulkan interaksi,
4. Penelitian terdahulu menggunakan k13, sedangkan penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.
5. Penelitian ini dilengkapi buku materi dan buku panduan sebagai pendamping media. Sedangkan penelitian sebelumnya ada yang sebatas buku panduan saja, tanpa adanya buku pendamping.

## **B. Kajian TEORI**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan, dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*, merupakan sebuah kegiatan meneliti produk yang dimulai riset awal bertujuan guna memahami kebutuhan para pengguna (*needs assessment*), ditindaklanjuti dengan proses mengembangkan produk dan berakhir pada evaluasi keefektifan produk yang telah dibuat. Penelitian pengembangan memiliki dua

tahapan, yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Tahap pertama melibatkan penelitian dan analisis literatur untuk merancang produk yang akan dibuat, sedangkan tahap kedua yaitu pengujian efektivitas dan validitas media yang sudah bentuk jadi, sehingga menghasilkan produk yang telah teruji dan dapat digunakan oleh masyarakat secara luas.<sup>6</sup> Proses pengembangan bukan hanya mencakup fokus analisis kebutuhan, pertimbangan yang lebih luas termasuk analisis awal-akhir seperti analisis kontekstual juga menjadi bagian dari proses pengembangan. Tujuan dari pengembangan adalah menciptakan produk yang relevan dari hasil pengujian di lapangan.

Menurut Sugiyono, metode penelitian pengembangan adalah metode yang dibuat guna menciptakan produk khusus dan mengevaluasi kinerja produk tersebut. Untuk menciptakan produk tersebut, diperlukan analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji kinerja produk, diperlukan evaluasi keefektifannya. Tujuan adanya metode penelitian pengembangan yaitu menciptakan produk baru melalui proses pengembangan.<sup>7</sup>

Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan Penelitian dan Pengembangan, atau yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses maupun serangkaian tahapan

---

<sup>6</sup> Theresia Yohana Sembiring, "Pengembangan Media Pembelajaran *scratch* berbasis kearifan lokal pada materi himpunan di SMP Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi, Universitas HKPB Nommensen, 2022), 43.

<sup>7</sup> Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna, and Andika Triansyah, "Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9, no. 3 (2020): 1-8. <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7702/THERESIA%20YOHANA%20SEMBIRING.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

dalam menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya, dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>8</sup>

Iskandar Wiyokusumo mengungkapkan bahwa pada dasarnya pengembangan merupakan suatu proses pendidikan dengan dilaksanakannya secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab. Tujuannya tidak lain guna mengenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan dasar kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras, serta pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan, dan kemampuan individu. Hal ini bertujuan sebagai persiapan untuk mendorong inisiatif diri sendiri dalam peningkatan *value* diri menuju pencapaian martabat, mutu, dan kemampuan yang lebih optimal sebagai manusia, dan juga kemandirian perseorangan.

Gall, Borg, dan Gall mendefinisikan Penelitian dan Pengembangan (R&D) sebagai suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan pada bidang pendidikan. Proses ini melibatkan serangkaian tahapan yang dikenal dengan siklus R&D, hal itu mencakup kajian literatur terdahulu yang memiliki keterkaitan produk dengan yang akan dikembangkan, pembuatan produk sesuai hasil kajian literatur tersebut, pengujian produk di lapangan dalam situasi yang sesuai dengan penggunaan nantinya, dan melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi

---

<sup>8</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 77.

selama pengujian. Pada tahapan R&D yang lebih ketat, siklus tersebut dilakukan secara berulang sampai data uji lapangan memperoleh hasil produk telah memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku.<sup>9</sup>

Berdasarkan teori-teori yang sudah disebutkan, dapat diambil kesimpulan yaitu penelitian pengembangan, dengan sebutan lain *Research and Development* (R&D), merupakan suatu model penelitian dengan tujuan menciptakan sebuah produk. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan penelitian, lalu dilanjutkan dengan pengembangan produk yang telah diuji. Dalam konteks ini, pengembangan produk penelitian ini mengacu pada penciptaan media pembelajaran.

#### b. Tujuan Penelitian Pengembangan

Akker mengemukakan, tujuan penelitian pengembangan pada kategori pendidikan dibagi sesuai aspek pengembangan, yaitu bagian kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan instruksi, serta pendidikan guru didaktis.<sup>10</sup>

##### 1) Bagian Kurikulum

Bertujuan guna memberikan informasi tentang proses pengambilan keputusan selama proses pengembangan produk, yang akan memungkinkan pengembang untuk membuat berbagai produk yang lebih bervariasi.

<sup>9</sup> Ponco Tri Wahyono, "Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli" (Skripsi, STKIP PGRI Pacitan, 2021), 41.

<sup>10</sup> Aina Mulyana, "Penelitian Pengembangan ( Research And Development ) Pengertian, Tujuan, dan Langkah-langkah R&D" Filmed 22 February 2020, <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=67582>.

## 2) Bagian Teknologi dan Media

Bertujuan guna memperbaiki proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi instruksional berdasarkan konteks pemecahan masalah tertentu.

## 3) Bagian Pelajaran dan Instruksi

Bertujuan guna mengembangkan proses dalam merancang lingkungan pembelajaran, merumuskan kurikulum, serta mengevaluasi keberhasilan pengamatan pembelajaran, sambil secara bersamaan berkontribusi dalam pengetahuan ilmiah bagian dasar.

## 4) Bagian Pendidikan Guru dan Didaktis

Bertujuan guna memfasilitasi pembelajaran guru dalam bentuk keprofesionalan, juga memperbaiki transformasi pada konteks pendidikan yang spesifik. Secara khusus dalam aspek didaktis, tujuannya adalah untuk menjadikan penelitian pengembangan lebih interaktif.

### c. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" merupakan wujud plural dari kata "*medium*" yang bermula dari bahasa/kata Latin. Secara harfiah, "*medium*" berarti perantara atau pengantar. Selain itu, kata "media" juga memiliki akar dari bahasa arab, yakni "wasaaila," dan mengandung makna pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Proses pembelajaran memiliki definisi sebagai sebuah proses yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan dan minat siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran

berperan sebagai alat guna meningkatkan proses belajar tersebut.<sup>11</sup>

Menurut Hamid, dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai penyampai pesan dari pengirim yaitu guru kepada penerima yakni murid. Fungsinya adalah untuk mendorong cara berpikir, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Media yang didesain dengan baik dapat mempermudah proses pembelajaran bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga interaksi edukatif dapat terjadi secara efektif. Berdaya guna di sini mengacu pada relevansi informasi yang disampaikan bagi perkembangan masa depan siswa.

Menurut Hamijaya, media yakni segala bentuk perantara yang dipakai oleh manusia guna menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga media yang digunakan dapat menyalurkan isi pesan kepada subjek yang dimaksud.<sup>12</sup>

Dari kumpulan definisi yang telah disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala elemen, termasuk perangkat, objek, individu, dan pengalaman yang berperan sebagai sarana dalam mentransmisikan informasi pembelajaran kepada para siswa, dengan tujuan mencapai pemahaman materi dan tujuan

---

<sup>11</sup> Cecep Kustandi, and Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat" (Jakarta : KENCANA, 2020), 98.

<sup>12</sup> Mochamad Arsad Ibrahim et al., "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran" *AL-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2(2022),33-34. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>.

pembelajaran yang ditetapkan.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berbagai macam jenis media memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kreativitas dan kemampuan siswa pada saat memahami materi pembelajaran. Guru dapat memilih media yang mudah diakses, aman, dan dapat dimanfaatkan dengan beragam cara. Penggunaan media tidak harus memerlukan biaya besar dalam pembuatannya; model sederhana yang kerap ditemui di dalam kehidupan sehari-hari pun bisa menarik perhatian anak-anak atau siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis. Secara keseluruhan, media dapat dibagi menjadi tiga komponen utama, yakni suara, visual, dan gerak.

Ramli mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam lima jenis, yakni:

- 1) Media dua dimensi tanpa proyeksi (mempunyai dimensi panjang dan lebar saja), seperti gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, atau sejenisnya.
- 2) Media tiga dimensi tanpa proyeksi (memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi), seperti benda nyata, model, boneka, dan lain sebagainya.
- 3) Media audio (memiliki keterkaitan dengan pendengaran), seperti radio dan perekam tape.
- 4) Media dengan proyeksi (pemanfaatan proyeksi), contohnya film,

slide, filmstrip, proyektor overhead, dan lain sejenisnya.

- 5) Televisi (TV) dan Perekam Tape Video (VTR). TV digunakan untuk menampilkan gambar serta suara dalam jarak jauh, sementara VTR digunakan sebagai alat merekam, menyimpan, dan memutar ulang secara bersamaan antara suara dan gambar dari suatu objek.<sup>13</sup>

Media pembelajaran dari segi karakteristik fisik dapat dibagi menjadi empat kategori, yakni :

1) Media 2D

Media dua dimensi merupakan jenis media yang hanya bisa dilihat berdasarkan satu sudut pandang, dengan dimensi panjang dan lebar.

2) Media 3D

Media tiga dimensi adalah jenis media yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dari segi fisik, media 3D memiliki volume, dimensi, panjang, lebar, tinggi, serta ketebalan.

3) Media Pandang Diam

Media pandang diam adalah perangkat proyeksi yang dimana dapat mempresentasikan gambar yang tidak bergerak atau statis.

e. Media Pandang Gerak

Media pandang gerak adalah perangkat proyeksi yang mampu

---

<sup>13</sup>Ibrahim, 108.

memunculkan gambar bergerak di layar. Contohnya seperti televisi dan film-film yang tersedia dalam format VCD.<sup>14</sup>

Menurut para ahli, berbagai pembagian jenis media pembelajaran pada dasarnya memiliki kesamaan. Di antara ragam tersebut termasuk:

- 1) Media visual: Jenis media yang bisa dirasakan dan dinikmati melalui penglihatan. Contohnya adalah gambar, poster, atau elemen-elemen lain yang hanya dapat diamati tanpa adanya gerakan atau suara.
- 2) Media audio: Jenis media yang bisa dirasakan dan dinikmati melalui pendengaran. Contoh : voice note, radio, musik, dan lain sebagainya.
- 3) Media audiovisual: Jenis media ini bisa dinikmati oleh penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, film pendek, slideshow, dan media lainnya yang menggabungkan elemen visual dan audio. Media-media ini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan rasa keterlibatan siswa dan bentuk efektivitas penyampaian materi pada pembelajaran.

#### f. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar dikelas mampu menimbulkan semangat dan dorongan belajar baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan stimulus siswa

---

<sup>14</sup> Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI"(Skripsi, Uin Raden Inatan Lampung, 2020), 28.

untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pengguna media tersebut dapat berdampak pada aspek psikologis peserta didik.<sup>15</sup>

Media secara umum mempunyai kegunaan pada sebuah pembelajaran yakni mencakup memperbaiki hubungan dan komunikasi guru dengan siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan menginspirasi minat serta motivasi belajar yang baru. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dikelas dapat menimbulkan antusiasme serta semangat belajar yang lebih tinggi.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang beragam yaitu menunjang penyampaian materi oleh guru, menarik perhatian siswa dan membawa suasana pembelajaran menjadi lebih menarik serta tidak membosankan. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran datang dalam berbagai jenis bentuk maupun ukuran. Ada yang dapat dilihat dan didengar, ada yang hanya bisa dilihat, dan ada yang hanya bisa didengar. Dengan variasi ini, media pembelajaran bisa lebih mudah diakses dan sesuai berdasarkan kebutuhan pembelajaran.

g. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pada proses pembelajaran sebagai alat vital yang mampu menaikkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan

---

<sup>15</sup>Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Information Communication and Technology (ICT)*," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no.4 (2020), 20-31, <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26455/13403>.

pembelajaran. Wina Sanjaya mengutarakan, berikut adalah berbagai fungsi media pembelajaran sesuai aspeknya:

- 1) Fungsi komunikatif: Media pembelajaran dimanfaatkan guna memudahkan komunikasi dalam proses penyampaian dan penerimaan pesan antara guru dan siswa.
- 2) Fungsi motivasi: Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Diharapkan adanya media yang hadir siswa bisa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan semangat belajar siswa.
- 3) Fungsi kebermaknaan: Media pembelajaran bukan saja bertujuan untuk mengarahkan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, mencipta, serta mengembangkan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi: Melalui penggunaan media pembelajaran, setiap siswa diharapkan bisa mempunyai persepsi yang sekiranya sama terhadap pesan yang dijelaskan oleh guru.
- 5) Fungsi individualitas: Media pembelajaran membantu dalam memenuhi keperluan pribadi setiap siswa yang tentunya minat serta gaya belajar mereka beragam, sehingga bisa memberikan dukungan yang lebih baik dalam pembelajaran mereka.<sup>16</sup>

Menurut McKnown yang ditulis dalam buku berjudul "Audio

---

<sup>16</sup> Ananda Nurlaily Habibah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VA MI Miftahul Huda Ngreco" (Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Kediri, 2022), 43.

Visual Aids To Instruction",terdapat empat fungsi media pembelajaran:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal: Media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang awalnya bersifat imajiner berubah ke arah lebih konkret dan nyata dalam konteks pembelajaran formal.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar: Pemanfaatan media pembelajaran membawa peningkatan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih berfokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan kejelasan: Media pembelajaran memberikan kesan yang berbeda bagi siswa, memudahkan pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, khususnya rasa ingin tahu: Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa akan terdorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih mendalam terhadap informasi dan materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>17</sup>

## **2. Animasi 2D Interaktif Berbasis Scratch**

### **a. Pengertian Animasi 2D Interaktif**

Animasi 2D interaktif merupakan bentuk animasi yang dibuat dengan menggunakan gambar dua dimensi yang bergerak dan dapat berinteraksi dengan pengguna. Animasi ini sering digunakan dalam

---

<sup>17</sup> McKnown, Harry, C. (1949). *Audio Visual Aids To Instruction*. USA : Mc Graw Hill.

aplikasi perangkat lunak, situs web, dan permainan video. Interaktivitasnya memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen animasi, seperti mengklik objek untuk memicu suatu peristiwa atau menyentuh layar untuk memicu respons tertentu. Ini membuat situasi menjadi lebih hidup dan menarik dengan dinamika yang kuat bagi penggunanya.

b. Pengertian *Scratch*

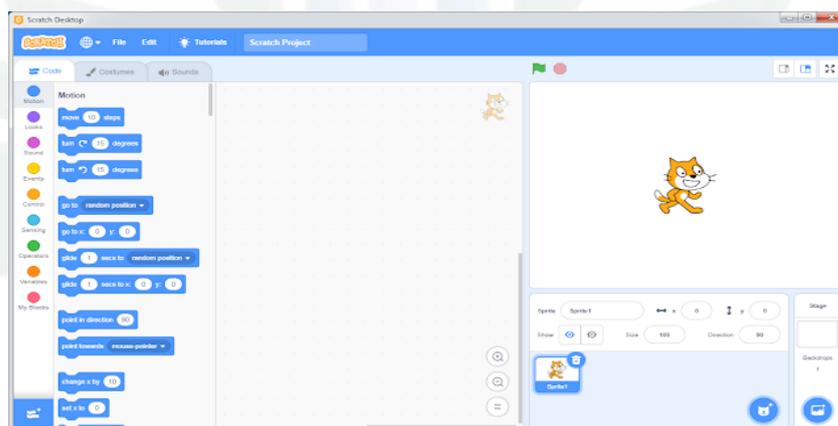
*Scratch* merupakan suatu platform pemrograman visual atau grafis open source yang dirilis dan dikerjakan oleh *Lifelong Kindergarten Research Group* di MIT Media Lab. Dengan menggunakan fungsi *drag* dan *drop*, pengguna *scratch* dapat membuat animasi, permainan, atau cerita interaktif tanpa perlu menulis kode secara langsung. Hasil kreativitas yang dihasilkan dapat diunggah ke internet dan dibagikan dengan orang lain. *Scratch* berbentuk bahasa pemrograman visual yang memungkinkan pembuatan proyek melalui manipulasi gambar, menyelipkan berbagai aspek, dan dapat digunakan dalam berbagai bidang untuk merangsang kreativitas.

Dalam pengertian yang lain, *scratch* didefinisikan sebagai perangkat yang membantu dalam pembuatan aplikasi tanpa perlu menulis kode secara langsung. Penggunaannya melibatkan merangkai puzzle-puzzle untuk mempermudah pembuatan karya. Pemanfaatan gambar adalah bentuk perantara dalam pembuatan proyeknya yang menjadi fitur khas dan membedakannya dari jenis pemrograman lain

yang masih memanfaatkan teks, yang sering kali memberi kesan rumit.

*Scratch* juga diartikan sebagai jenis bahasa pemrograman yang berbasis blok, dirancang untuk digunakan oleh anak muda dalam menciptakan media interaktif seperti permainan, simulasi, dan berbagai karya lainnya. Salah satu keunggulan *scratch* memiliki kemampuan untuk memungkinkan pengguna membagikan hasil karya mereka kepada komunitas kreator muda di seluruh dunia.<sup>18</sup>

Berikut ini adalah tampilan awal saat memasuki aplikasi *scratch* atau setelah memilih menu buat pada web *scratch*.



**Gambar 2.1**  
**Tampilan Awal Aplikasi *Scratch***

Konsep pemrograman dalam *scratch* direpresentasikan dalam bentuk blok-blok seperti puzzle, yang memungkinkan guru dan siswa bisa membuat program tanpa perlu berhadapan dengan kompleksitas penulisan sintaks pada bahasa pemrograman konvensional. Dengan

<sup>18</sup>Mega Ekka Hadi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Project Based Learning* Berbantuan *scratch* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika" (Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), 40.

adanya gambar-gambar yang disertakan, guru dan siswa dapat dengan mudah membuat karya atau program serupa aplikasi, animasi, dan permainan yang menyenangkan dan mudah dipergunakan. *Scratch* juga menyediakan fitur untuk menambahkan suara dan animasi, yang dapat digunakan sebagai pendukung ide cerita atau permainan yang ingin disampaikan. *Scratch* sebagai opsi diantara media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan sebagai bentuk interaktif melalui permainan yang dapat digunakan pada pelajaran apapun. Pemrograman yang diusung *scratch* secara simpel ini memudahkan guru dalam menciptakan karya sederhana namun memiliki daya tarik yang kuat, dalam hal ini, konsep *scratch* dapat melatih logika siswa, dan sebagai konsep *edutainment* bagi para guru.

Dalam *scratch*, terdapat tujuh konsep yang sangat berguna untuk pembuatan proyek *scratch* dimana kreator dapat membuat karya menjadi berbagai bentuk seperti pemrograman lain:

- 1) Sequence (Urutan): Mengidentifikasi serangkaian langkah untuk suatu tugas.
- 2) Loops (Pengulangan): Menjalankan serangkaian langkah yang sama secara berulang.
- 3) Parallelism (Paralelisme): Membuat beberapa tindakan terjadi secara bersamaan.
- 4) Events (Peristiwa): Suatu kejadian yang menyebabkan tindakan lain terjadi.

- 5) Conditional (Kondisional): Membuat keputusan berdasarkan kondisi tertentu.
- 6) Operator (Operator): Menyediakan simbol matematika dan logika untuk operasi tertentu.
- 7) Data: Menyimpan, mengambil, dan memperbarui nilai-nilai.

*Scratch* menghadirkan 100 lebih fitur blok pemrograman yang diklasifikasikan dalam 10 kategori:

- 1) Motion (Gerakan): Mengontrol pergerakan sprite (objek) di layar.
- 2) Looks (Tampilan): Mengubah penampilan sprite, termasuk kostum, latar, dan teks.
- 3) Sound (Suara): Mengatur suara dan efek suara pada proyek.
- 4) Events (Peristiwa): Mengatur respon terhadap peristiwa yang terjadi, seperti klik mouse.
- 5) Control (Kontrol): Mengatur alur eksekusi program, seperti pengulangan dan penundaan.
- 6) Sensing (Sensor): Mengatur sensor yang merespons interaksi dengan sprite.
- 7) Operators (Operator): Mengatur operasi matematika dan logika.
- 8) Variable (Variabel): Mengelola variabel untuk menyimpan nilai.
- 9) My blocks: Membuat blok khusus untuk penggunaan berulang dalam proyek.

Proyek *scratch* diawali dengan menambahkan *sprite* dan memprogram perilaku mereka yang disusun melalui blok-blok

berdasarkan kategori atau menu yang sudah tersedia. *Scratch* dapat digunakan secara online di situs web berbasis [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu) atau diunduh secara offline dari [scratch.mit.edu/download](http://scratch.mit.edu/download).

c. Kelebihan *scratch*

Kelebihan *scratch* dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) *Scratch* merupakan bahasa pemrograman yang gratis dan dapat diakses oleh siapa pun yang tertarik untuk mempelajari coding, tanpa ada versi berbayar atau premium yang membatasi akses.
- 2) *Scratch* mendukung berbagai jenis proyek diantaranya cerita, animasi, simulasi, dan lain sebagainya. kelebihan ini memungkinkan berbagai kalangan untuk tertarik dan terlibat dalam pembuatan proyek yang sesuai dengan minat mereka.
- 3) *Scratch* menyediakan fasilitas yang memudahkan pengguna untuk membuat proyek, seperti kemampuan untuk menyisipkan foto dan video, merekam suara, serta membuat grafik, sehingga proses pembuatan proyek menjadi lebih mudah dan intuitif.

d. Kelemahan *Scratch*

- 1) *Scratch* tidak menawarkan perkembangan ke bahasa pemrograman berbasis teks
- 2) Kurangnya fitur pengkodean tingkat lanjut
- 3) Tidak ada fitur untuk membuat proyek 3D
- 4) Orang lain dapat mengambil proyek/karya *scratch* suatu pengguna

dan menjadikannya milik mereka, sehingga pembuat karya original tidak mendapatkan penghargaan/royalty.<sup>19</sup>

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

#### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata ajar yang dimaknai sebagai petunjuk yang diberikan guna orang bisa mengetahui. Pembelajaran dijelaskan sebagai "proses, cara, pembuatan atau tindakan untuk memungkinkan individu atau makhluk hidup belajar".<sup>20</sup> Menurut Gage, belajar adalah transformasi perilaku suatu organisme yang dipicu oleh pengalaman. Robert M. Gagne menggambarkan belajar sebagai proses yang kompleks, di mana hasil belajar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan serta proses kognitif yang dilakukan oleh individu yang belajar. Istilah pembelajaran berkaitan erat dengan konsep belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran dapat berlangsung secara bersamaan. Belajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, mengubah perilaku, sikap, dan memperkuat kepribadian. Belajar dapat terjadi melalui pengalaman langsung atau bahkan tanpa intervensi pengajaran seperti dalam pembelajaran formal. Sementara itu, mengajar melibatkan semua tindakan yang dilakukan guru di dalam kelas untuk

<sup>19</sup>Pallabi Mohanty, "Batasan Awal, Apa Kelebihan, Kekurangan, dan Keterbatasan *scratch* ?", wiingy (blog), 16 Agustus 2022, <https://wiingy.com/blog/berbasis-scratch-limitations/>.

<sup>20</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Pembelajaran. <https://kbbi.web.id/ajar> . 5/10/2024.

memastikan kelancaran proses belajar-mengajar, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa, serta secara khusus berupaya menerapkan kurikulum di dalam kelas.<sup>21</sup>

Dari berbagai definisi yang sudah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan upaya pendidik (guru) untuk merangsang peserta didik agar menciptakan kondisi belajar yang paling efektif, dengan tujuan mencapai target yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Pancasila merupakan kata yang berasal dari bahasa Sansekerta “Panca” yang dimaknai sebagai lima dan “Sila” sebagai dasar. Pancasila dalam definisi tersebut dimaknai sebagai lima dasar negara yang menjadi sebuah kalimat pernyataan. Pancasila menjadi realitas nilai-nilai yang menjadi dasar fundamental setiap elemen kehidupan bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan yang menggarisbawahi pentingnya memahami nilai-nilai hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga setiap tindakan yang dilakukan searah dengan visi dan tujuan bangsa tanpa menyimpang dari harapan. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk pemikiran kritis dan sikap demokratis pada anggota masyarakat, dengan mengaktifkan kesadaran akan pentingnya demokrasi sebagai sistem yang menjamin hak-hak masyarakat, melalui berbagai kegiatan untuk menanamkan kesadaran ini pada generasi muda. Kementerian

---

<sup>21</sup> Lailatul Usriyah. “Perencanaan Pembelajaran”. Penerbit Adab : Indramayu, Jawa Barat. 2021.

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) telah memutuskan untuk mengubah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) menjadi Pendidikan Pancasila. Keputusan ini tercantum dalam Keputusan Mendikbud Ristek nomor 56 tahun 2022 mengenai pedoman penerapan kurikulum dalam upaya pemulihan pembelajaran. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menghasilkan siswa Indonesia yang memiliki motivasi belajar sepanjang hayat, memiliki kemampuan yang relevan secara global, dan berperilaku searah dengan nilai-nilai Pancasila.<sup>22</sup>

Pendidikan Pancasila dianggap penting karena mengajarkan siswa bagaimana berperan sebagai warga negara yang baik serta bertanggung jawab. Maka dari itu, pendidikan pancasila telah diterapkan sejak usia dini di semua tingkat pendidikan, diawali dari tingkat paling dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan menciptakan generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap untuk menjalani kehidupan sebagai bagian dari masyarakat dan negara.<sup>23</sup>

#### b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila bertujuan membangun warga negara untuk selalu memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya, cinta dan nasionalisme terhadap Indonesia, semangat kebangsaan yang tinggi, serta kepribadian yang sejalan sesuai falsafah, pandangan hidup,

---

<sup>22</sup> Mohamad Sutisna et al., "Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z," *Jurnal Citizenship Virtues* 2, no. 2 (2022):327-338, <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1518>.

<sup>23</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no.3 (2020): 418-30, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

ideologi, serta dasar negara, yakni Pancasila. Untuk memahami tujuan pendidikan Pancasila, penting untuk memahami landasan-landasan yang menjadi dasarnya. Terdapat beberapa landasan dalam pengembangan Pendidikan Pancasila yakni :

- 1) Landasan Historis: Ini merujuk pada kebenaran sejarah yang menjadi pedoman untuk pengembangan pendidikan Pancasila. Pancasila dirumuskan berdasarkan nilai-nilai pandangan hidup masyarakat yang terwujud dalam sejarah Indonesia, mulai dari masa prasejarah hingga masa perjuangan melawan penjajahan.
- 2) Landasan Kultural: ini menekankan pengembangan pendidikan Pancasila berdasarkan pada nilai-nilai yang dihargai dan disepakati pada kehidupan nasional. Pancasila adalah cerminan dari budaya bangsa yang patut diwariskan kepada generasi mendatang, terlihat dalam berbagai aspek kebudayaan Indonesia.
- 3) Landasan Yuridis: Ini berkaitan dengan peraturan-peraturan hukum yang menjadi dasar pelaksanaan pendidikan Pancasila. Pancasila secara yuridis menjadi dasar negara yang relevan dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.
- 4) Landasan Filosofis: Merujuk pada penggunaan pemikiran filsafat Pancasila untuk mengembangkan pendidikan Pancasila. Nilai-nilai Pancasila harus menjadi pandangan hidup yang mendasari tindakan para penyelenggara negara.

Dengan demikian, tujuan pendidikan Pancasila adalah agar

peserta didik dapat memperhatikan perkembangan nilai-nilai, moralitas, serta sikap dan perilaku baik pada diri sendiri maupun orang lain. Pembelajaran Pendidikan Pancasila relevansinya dengan era globalisasi generasi muda bangsa dalam mengimplementasi dan merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai ujung tombak dan penggerak, agar ideologi bangsa tetap bertahan dan utuh. Menjaga Pancasila dari generasi ke generasi adalah warisan menjagaa jatidiri bangsa agar teteap kokoh dan tumbuh disetiap hati warga Negara yang diyakini menjadi pedoman kehidupan bangsa.<sup>24</sup>



---

<sup>24</sup>Marinda Sari Sofiyana, dkk., Pancasila, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik. (Malang : Unisma Press, 2021), 10-12.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Peneliti mengadopsi model pengembangan pada penelitian ini yang di dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *research and development* (R&D). Metode *research and development* (R&D) adalah suatu metode penelitian dengan tujuan menciptakan atau memperbaiki suatu produk yang telah ada. Model penelitian pengembangan memiliki tujuan yaitu menguji kegunaan produk secara bertahap sampai bisa menghasilkan manfaat kepada khalayak umum. Metode penelitian dan pengembangan ini mencakup berbagai elemen, termasuk perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, interpretasi dan kesimpulan, pengembangan produk, evaluasi dan revisi, uji coba produk dan diseminasi.

Penelitian pengembangan adalah pendekatan riset yang bertujuan guna menciptakan sebuah produk baru dan menguji keefektifannya.<sup>1</sup> Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu kerangka kerja yang dibuat untuk kegiatan pembelajaran dan menunjukkan serangkaian langkah awal dalam merancang tatanan pembelajaran yang simpel serta mudah dipahami.

Peneliti memilih model ADDIE pada penelitian ini dengan alasan pada

---

<sup>1</sup>Dheada Sakila, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar" (S1 Thesis, Universitas Jambi, 2021), 33.

model ADDIE mempunyai tahapan yang sesuai dengan media yang peneliti kembangkan dan adanya tahapan evaluasi, peneliti bisa mengukur keberhasilan produk sebelum dan sesudah digunakan sehingga dapat dijadikan masukan agar produk dilakukan pembaruan supaya tetap digunakan meskipun pembelajaran dan kurikulum sudah terbarukan dan pengguna juga dapat kepuasan dalam menggunakan media yang telah dikembangkan peneliti.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ADDIE mempunyai lima prosedur tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap pertama dari model penelitian pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan pada produk yang akan dikembangkan (baik itu metode, media, model, atau bahan ajar) dan mengevaluasi kelayakan atau kualifikasi pengembangan produk tersebut. Pengembangan produk diawali dari identifikasi masalah terhadap produk temuan sebelumnya atau yang telah diterapkan. Masalah bisa timbul ketika produk yang ada tidak relevan lagi untuk kebutuhan pasar (pengguna), lingkungan belajar, perkembangan digital, karakteristik peserta didik, serta faktor-faktor lainnya.

#### **a. Analisis Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Berdasarkan Pasal 36 Ayat 2 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum di segala jenjang serta jenis pendidikan

dikembangkan melalui prinsip diferensiasi, yang relevan berdasarkan karakteristik masing-masing satuan pendidikan, kapasitas daerah, serta kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, tiap-tiap sekolah pada praktik pembelajarannya disesuaikan dengan kondisi dan potensi siswa. Ini berarti bahwa kurikulum pada pemanfaatannya perlu disesuaikan berdasarkan konteks satuan pendidikan dan karakteristik siswa. Dalam artian meliputi kondisi daerah, situasi satuan pendidikan, dan karakteristik peserta didik. Maka dalam pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* peneliti memilih materi Pendidikan Pancasila yang dapat dianimasikan, perlu ditampilkan gambar dalam bentuk nyata karena hal ini menyesuaikan esensi dari media *scratch* sendiri yang dapat memvisualisasi materi yang dirasa masih abstrak.

Analisis materi pembelajaran Pendidikan Pancasila diambil pada materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan didapatkan bahwa guru kelas perlu menjelaskan materi menggunakan media yang bisa mempresentasikan beberapa gambar sekaligus, sehingga *scratch* dirasa bisa untuk menjadi solusi dalam menyusun materi menjadi bagian didalam media.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Untuk mengetahui hal-hal terkait kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas 5B MIN 3 Jember guna memperoleh data terkait ketersediaan bahan ajar.

Tujuannya adalah untuk memperoleh data tentang sumber media pembelajaran yang sudah diaplikasikan guru kepada siswanya pada saat pembelajaran dikelas. Berdasarkan perolehan wawancara bersama Ibu Uyunul Chusniah, S.Pd.I, selaku guru kelas 5B di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini sseringkali penyampaian materi hanya berbekal buku siswa terutama dilakukan pemberian tugas-tugas kepada siswa. Pemanfaatan media biasanya dalam bentuk digital dengan memanfaatkan video di youtube itupun jarang sekali digunakan pada proses pembelajaran. Maka, diharapkan adanya inovasi baru dalam media pembelajaran untuk memfasilitasi tenaga pendidik pada saat penyampaian materi dan siswa bisa lebih mudah memahami pembelajaran, sehingga proses belajar di sekolah menjadi lebih menarik dan menghindari kejenuhan serta kebosanan siswa.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Fase selanjutnya, peneliti memasuki tahap analisis karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 5 yang berkaitan dengan kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang telah ada pada diri siswa, dan disesuaikan sejauh mana perkembangan mereka dari segi psikologi maupun emosional. Analisis karakteristik siswa juga dilakukan untuk mengevaluasi seberapa pentingnya penggunaan media pembelajaran animasi 2D interaktif *berbasis scratch* dalam mendukung proses pembelajaran mereka. Media ini menyesuaikan

karakteristik sesuai usia dan perkembangan siswa Madrasah Ibtidaiyah digenerasi z.

Teori Jean Piaget mengemukakan bahwa anak dengan seumurannya 7 – 11 tahun menghadapi tahap perkembangan yang disebut Operasional Konkret. Hal ini mengindikasikan dimana anak-anak pada rentang umur tersebut mempunyai pemikiran logis yang dapat anak tersebut terapkan terhadap situasi-situasi konkret. Saat diposisikan pada masalah yang memiliki keterkaitan hubungan antara pikiran dan persepsi, anak-anak pada tahap tersebut cenderung memberikan keputusan sesuai logika, tidak hanya didasarkan pada persepsi selayaknya anak-anak di tahap praoperasional (2-7 tahun).<sup>2</sup> Di era revolusi industri yang ditandai dengan transformasi masyarakat yang secara keseluruhan mulai memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang pesat, anak-anak usia sekolah dasar telah mampu dan terampil mengoperasikan berbagai jenis perangkat teknologi layaknya komputer, ponsel dan video game. Anak-anak di era ini beranjak dewasa dengan menghabiskan waktu lebih banyak bersama gadget baik itu memainkan game online, interaksi antarteman, saudara dan keluarga dengan menggunakan media sosial ataupun video game, sehingga kegiatan yang terkait dengan teknologi telah menjadi bagian yang signifikan dalam kehidupan anak-anak pada usia ini.

---

<sup>2</sup> Nuryati, Darsinah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021):153-162, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/download/1186/679/>.

## 2. Desain (*Design*)

Pada model penelitian pengembangan ADDIE kegiatan desain adalah suatu prosedur terencana yang diawali dengan perancangan konsep serta isi dari produk media pembelajaran yang akan dibuat, yang terdiri dari serangkaian langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.

Tahap identifikasi capaian pembelajaran merupakan tahap untuk menentukan kompetensi belajar dan peserta didik wajib menguasainya diakhir setiap fase.

**Tabel 3.1**  
**Capaian Pembelajaran**

<b>Capaian Pembelajaran</b>
Elemen : Negara Kesatuan Republik Indonesia
Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten, kota provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

Setelah mengetahui capaian pembelajaran, selanjutnya perlu menyusun alur tujuan pembelajaran guna menentukan sub bab materi pada fase yang ditentukan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi yang dipelajari, yang mana akan disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 3.2**  
**Alur Tujuan Pembelajaran**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Materi</b>
5.8 Peserta didik dapat menjelaskan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan benar.	Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia
5.9 Peserta didik dapat menyebutkan sikap dan perilaku menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan benar.	

b. Penyusunan Materi

Dalam penyusunan materi ini peneliti menggunakan materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia pada tujuan pembelajaran 5.8 saja karena dalam mengenalkan karakteristik negara mulai dari sistem pemerintahan, tokoh bangsa, kebudayaan di Indonesia, karakteristik daerah, dan karakteristik wilayah seperti pembagian garis waktu, letak geografis dan iklim Indonesia diperlukan waktu yang cukup lama dan diperlukan visualisasi dalam bentuk nyata pada media agar peserta didik tidak bingung dan menebak isi pikiran yang masih belum ada pengetahuan yang dipelajarinya.

c. Menyusun Dasar Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *scratch*

Untuk menyusun dasar media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* diperlukan laptop dan internet karena *scratch* merupakan aplikasi/web yang harus diakses secara online dalam persiapan membuat media pembelajaran materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

d. Menentukan Sarana dan Prasarana yang Dibutuhkan Selama Proses Pembelajaran

Perlengkapan serta fasilitas untuk dipergunakan selama proses pengembangan antara lain buku materi Pelajaran Pendidikan Pancasila, buku panduan penggunaan media pembelajaran *scratch* serta modul ajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada sebuah model penelitian pengembangan ADDIE, terdapat tahap pelaksanaan berdasarkan rancangan produk yang sudah disiapkan sebelumnya. Jika di tahapan desain telah dibuat rancangan konseptual untuk produk baru, maka kerangka yang sudah ada untuk selanjutnya diaktualisasikan sehingga menghasilkan produk layak pakai. Di tahap pengembangan penting untuk menyusun sebuah instrumen guna mengevaluasi kinerja produk.

4. Implementasi (*Implementation*)

Penggunaan produk pada kerangka penelitian pengembangan ADDIE bertujuan agar mendapatkan evaluasi pada produk yang telah dikembangkan atau dihasilkan. Evaluasi dasar bisa diperoleh melalui penerapan uji coba langsung di dalam kelas sebenarnya. Proses penerapan ini mengikuti desain produk yang sudah disiapkan sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam penelitian pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan agar dapat memberikan feedback kepada pengguna produk, yang mana

revisi ini dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi terkait kekurangan dan saran yang belum terpenuhi dari produk tersebut. Tujuan yang ingin dicapai diakhir dari evaluasi yaitu untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

### C. Uji coba produk

Uji coba produk pada penelitian ini bertujuan guna menggabungkan data yang difungsikan untuk menjadi dasar dalam menilai tingkat kelayakan dan keefektifan pada produk yang sudah dibuat. Dalam tahap ini peneliti menyajikan bentuk runtut mulai dari rancangan uji coba, subjek uji coba, jenis data yang akan dikumpulkan, instrumen pengumpulan data, serta metode analisis data. Uji coba produk yang dikaji oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* berupa penilaian validitas dari ahli bidang media, ahli materi, ahli bahasa, serta ahli pembelajaran (uji coba pengguna).

### D. Desain Uji Coba

Pada tahap ini bertujuan untuk menilai layak tidaknya produk berdasarkan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan serta relevansi antara materi dan tujuan pembelajaran.

#### 1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian pengembangan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada penelitian ini adalah siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang berjumlah 26 siswa. Sebelum uji coba sebenarnya, produk pengembangan media di uji coba awal melalui

validator terlebih dahulu yaitu ahli bidang media Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., ahli materi M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., serta 2 ahli bahasa bapak Erisy Syawiril Ammah., M.Pd., dan Dr. Hartono., M.Pd., dimana semua ahli tersebut adalah dosen PGMI Uin Khas Jember dengan minimal Pendidikan terakhir S2. Validasi media digunakan untuk mengetes tingkat kelayakan serta keefektifan media. Selain itu, media juga diuji oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas Ibu Uyunul Chusniah, S.Pd.I agar kemudian bisa di ujicobakan kepada siswa, pada uji coba produk awal subjek responden adalah siswa kelas 2, kemudian subjek dirubah dengan pertimbangan media *scratch* terlalu berat untuk diterapkan di kelas 2 yang masih kurang dalam hal membaca, mendengar, dan mengoperasikan media dalam bentuk digital sehingga subjek uji coba diganti menjadi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

## 2. Jenis data

Peneliti memakai dua jenis data pada penelitian ini yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara informasi terkait analisis kebutuhan peserta didik dan media, penjabaran deskriptif dari hasil implementasi pengembangan media pembelajaran dikelas. Sementara data kuantitatif didapatkan berdasarkan uji coba ahli bidang media, bahasa dan materi, serta uji coba pengguna (ahli pembelajaran) dan juga implementasi produk media pembelajaran dilokasi penelitian yang memperoleh hasil belajar peserta didik pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.

### 3. Instrumen Pengumpul Data

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, tes, angket, dan wawancara.

#### a. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas untuk mengamati dan mencatat gejala yang terlihat didalam lokasi penelitian. Pengamatan tersebut dipraktikkan langsung di tempat penelitian yang bermaksud guna memperoleh data maupun informasi yang tepat tentang objek yang diteliti.

Metode observasi ada dalam bentuk dua jenis yakni observasi partisipasi aktif dan observasi partisipasi pasif. Observasi partisipasi aktif berarti peneliti menjadi bagian kelompok yang ditelitinya atau peneliti terlibat langsung. Observasi partisipasi pasif yaitu peneliti berperan sebagai pihak yang hanya mengamati objek yang akan diteliti tanpa campur tangan secara langsung.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti memanfaatkan pendekatan observasi partisipasi aktif. Peneliti mengunjungi lokasi penelitian guna melakukan pengamatan terhadap kegiatan subjek dilapangan serta ikut aktif pada kegiatan yang mereka lakukan. Metode observasi dimanfaatkan agar mendapatkan informasi berupa proses pembelajaran sebelum penerapan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.

## b. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data tentang variabel melalui catatan, transkrip, buku, notulensi rapat, ledger, agenda, serta sumber-sumber lainnya. Metode dokumentasi digunakan agar bisa mendapatkan data baik itu catatan-catatan maupun dokumen yang tetap relevan untuk isu penelitian yang akan dikaji.

Pada konteks penelitian ini, metode dokumentasi digunakan dalam pencatatan data dokumentasi hasil belajar siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember sebelum diberlakukan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* mengenai materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## c. Tes

Tes adalah pengukuran aspek kognitif yang dimanfaatkan sebagai instrumen tes guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dalam pembuatan instrumen tes mengacu berdasarkan indikator yang sudah dibuat sebelumnya. Soal tes mencakup pertanyaan pada materi yang akan digunakan pada penelitian yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes ini dilaksanakan sebanyak dua kali dalam bentuk sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) terhadap peserta didik kelas VB. Soal yang digunakan sebagai instrument telah di *judgemen* oleh ahli soal. Berikut akan disajikan instrumen kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Kisi-Kisi *Pretest* Dan *Postest***

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Nomor butir soal	
			<i>pretest</i>	<i>post est</i>
5. Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia	5.8 Peserta didik dapat mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan baik dan benar.	Menganalisis bentuk pemerintahan	1	1
		Mengemukakan Provinsi dan letak kota	2, 15	2, 15
		Menganalisis dan menjelaskan makna alat pemersatu bangsa	3, 12	3, 12
		Menjelaskan Nusantara	4	4
		Menganalisis dan menjelaskan pembagian daerah waktu	5, 14	5, 14
		Mengemukakan tokoh negara	6	6
		Menganalisis letak geografis	7	7
		Menganalisis karakteristik wilayah	8	8
		Menganalisis bentuk perilaku, hak dan kewajiban warga negara	9, 18	9, 18
		Menganalisis makna dan letak garis bujur dan lintang	10, 13	10, 13
		Menjelaskan waktu sejarah	11	11
		Menganalisis iklim	16	16
		Menganalisis musim di Indonesia	17	17
Menganalisis cita-cita dan tujuan NKRI	19, 20	19, 20		

#### d. Angket

Angket atau kuesioner adalah sebuah teknik dalam mengumpulkan data di mana peneliti tidak berinteraksi secara langsung dengan responden (tanya jawab). Instrumen ini berupa serangkaian pertanyaan yang sudah dibuat dengan sistematis dan responden diharuskan menjawab berdasarkan persepsi sendiri. Kuesioner dimanfaatkan dalam penelitian ini guna menganalisis hasil dan kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* serta merangkum respon peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan kuesioner tertutup di mana jawaban untuk setiap pertanyaan sudah tersedia dalam lembar kuesioner. Instrumen angket atau kuesioner ini terdiri dari:

- 1) Kuesioner validasi untuk validator ahli bidang media.
- 2) Kuesioner validasi untuk validator ahli bidang materi.
- 3) Kuesioner validasi untuk validator ahli bidang bahasa 1 dan 2.
- 4) Kuesioner tanggapan atau respons untuk guru kelas.

Kuesioner validasi untuk media pembelajaran ini mencakup lembar validasi satu ahli dibidang materi, satu ahli media, dua ahli bahasa, serta ahli pembelajaran yang kemudian dinilai oleh validator. Validator yang dipilih mempunyai riwayat pendidikan minimal S2 kecuali ahli pembelajaran. Validator meninggalkan komentar atau

saran pada lembar validasi media animasi pembelajaran yang peneliti kembangkan guna perbaikan selanjutnya supaya relevan dengan standar yang ditetapkan.

e. Wawancara

Wawancara adalah dialog langsung tatap muka di mana salah satu pihak mengumpulkan informasi dari lawan bicaranya. Dalam penelitian ini, instrumen wawancara digunakan untuk mewawancarai kepala madrasah secara umum mengenai kegiatan pembelajaran, dan mewawancarai guru kelas VB, Ibu Uyunul Cusniah S.Pd.I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember agar mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Wawancara juga dilakukan terhadap siswa mengenai respon dan tanggapan selama pembelajaran menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.

### E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian yang dilakukan, teknik analisis data mencakup analisis data kualitatif serta data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dimanfaatkan dalam menilai kelayakan dan efektivitas produk, serta untuk mengevaluasi validitas pengembangan produk. Data kuantitatif diukur dengan memakai analisis *desain one group pretest posttest* terhadap hasil belajar siswa. Analisis tersebut memakai satu kelompok dan tidak diambil secara acak untuk kemudian diperoleh hasil skor *pretest* yang bisa didapatkan sebelum penggunaan media pada pembelajaran dan hasil skor *posttest* yang didapat

setelah diberlakukan media pembelajaran. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain Score untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Data kualitatif dimanfaatkan guna memahami informasi dan masukan yang didapat selama proses observasi serta validasi produk dari para validator.

#### 1. Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini, analisis data kuantitatif mencakup evaluasi kelayakan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran melalui hasil penilaian validitas oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta hasil *pretest posttest* siswa.

##### a. Analisis Kelayakan

kelayakan dapat diperoleh melalui lima ahli validator penelitian, meliputi ahli bidang media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi pembelajaran. Analisis data dilaksanakan untuk mengevaluasi dan menguji produk pengembangan media berdasarkan teori yang sesuai. Data kuantitatif diperoleh melalui checklist yang diisi oleh validator di lembar validasi. Analisis data diperoleh menggunakan perhitungan skala *likert* untuk mengukur tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan sesuai indikator berikut : skor 5 sangat layak, 4 layak, 3 cukup layak, 2 kurang layak, 1 tidak layak.<sup>3</sup> Berikut merupakan pedoman interpretasi skor penilaian validasi produk :

---

<sup>3</sup> Aina Fauziah “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizziz Pada Tema 3 Subtema 2Di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021.”.Instrumen Penelitian dan Pengembangan Untuk Ahli Validasi. (2021).

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Skor Penilaian Validasi Produk**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak, revisi

(Sumber : Arikunto : 2009 )

Persentase kevalidan media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 =$$

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

Tsh = Total skor maksimal

Evaluasi yang telah didapat dari penilaian validator media pembelajaran digunakan dalam menilai kelayakan produk yang digunakan. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia dikatakan valid jika sudah mencapai skor 69 – 84 % dan dikatakan sangat valid dengan kriteria sangat layak jika mencapai skor 85 – 100 %.

b. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* didapat dari analisis uji *desain one group pretest posttest* untuk kemudian mengetahui N Gain Score siswa dan diperkuat hasil wawancara pada siswa kelas 5B Min 3 Jember yang dijabarkan pada analisis data kualitatif.

c. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch*

Instrumen yang dipakai dalam mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik yaitu melalui tes. Peneliti memberikan tes sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) dan setiap tes terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda untuk masing-masing. Alasan peneliti mengambil soal pilihan ganda karena soal *pretest* dan *posttest* yang ada didalam media animasi 2D interaktif *scratch* jika jawaban tidak sesuai dengan yang sudah ditetapkan (objektif) maka akan dianggap salah menjawab dalam algoritma media *scratch*, sehingga peneliti menggunakan soal pilihan ganda dengan rasio tingkat kemudahan soal lebih sedikit daripada soal dengan tingkat sedang sampai sulit.

Setelah hasil *pretest-posttest* didapat, tahap selanjutnya mencari skor N-Gain. N-Gain Score dan N-Gain Present dapat diketahui melalui rumus yang menetapkan kriteria skor gain dan tafsiran skor N-Gain sebagai berikut :

$$\frac{N - \text{Gain Score Posttest} - \text{Score Preetest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 3.5**  
**Kriteria N-Gain Score**

Nilai Gain Score	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$G=0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0$	Terjadi penurunan

(Sundayana, 2016 : 151)

Dengan melihat tabel di atas mengenai kriteria Gain Score serta pengelompokan kategori perolehannya, peneliti juga bisa merujuk pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.6**  
**Kategori Tafsiran Efektivitas Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
76	efektif

Dari kedua tabel tersebut, peneliti dapat memilih salah satu opsi kategori atau kriteria N-Gain Score yang akan dipergunakan dalam penelitian.

## 2. Analisis data kualitatif

Miles dan Huberman mengemukakan teori dimana aktivitas saat menganalisa data kualitatif diberlakukan secara interaktif serta berkesinambungan sehingga datanya sudah jenuh atau tidak ada lagi informasi yang akan didapatkan. Tahapan analisis data kualitatif meliputi

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>4</sup>

a. Reduksi data

Pada tahap ini dimanfaatkan untuk proses pemilihan, pengelompokan dan penyederhanaan data terkait materi, kebutuhan, dan karakteristik siswa yang dilakukan saat observasi dan wawancara sebelum penelitian dan data wawancara siswa setelah penggunaan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dimana data yang sebelumnya mentah di kelompokkan dan disederhanakan agar lebih terorganisir.

b. Penyajian data

Penyajian data pada penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis dan mudah dipahami.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah proses ikhtiar untuk mengetahui makna data. Penarikan kesimpulan dilakukan secara berangsur untuk mendapatkan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan.

---

<sup>4</sup> Rony zulfirman, “Implementasi Metode *Outdoor Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 3, no 2 (2022): <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php>

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Dan Objek Penelitian**

##### **1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember**

###### **a. Latar Belakang Madrasah**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada awalnya didirikan pada tahun 1997 yang sebelumnya bernama Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumbersari, madrasah ini berlokasi di daerah sumbersari tepatnya di Jalan Mahoni Nomor 20 Wirolegi-Sumbersari. Madrasah ini menjadi salah satu naungan lembaga Kementerian Agama. Min 3 Jember dulunya sebelum resmi didirikan dikelola oleh sebuah Yayasan Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim yang sudah ada dari tahun 1980. Tokoh-tokoh masyarakat yang ikut andil dan mempunyai peranan dalam pendirian Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim yaitu sebagai berikut :

- 1) Haji Abu Hasim
- 2) Haji Kusnu Syaifuddin
- 3) Haji Suryohadi Sholeh

Dari nama Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim kemudian berganti nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumbersari, dan pada tahun 2018 tepat 1 Januari, madrasah resmi berubah nama menjadi Madrasah ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Berdasarkan para tokoh sebelumnya, madrasah ini kemudian dilanjutkan jejak perjuangannya dengan tokoh berikut :

- 1) Moh. Dalil, A.Ma (1997 – 2000)
- 2) Moh. Rifa'I Toha, A.Ma (2000 – 2005)
- 3) Abdul Kohar, S.Ag (2005 – 2009)
- 4) Dra. Hindanah (2009-2013)
- 5) Didik Mardianto, S.Pd, M.Pd (2013 -2020)
- 6) Nasirudin F, S.Pd.I, M.Pd.I (2020-2022)
- 7) Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd ( 2022-sekarang)

MIN 3 Jember mempunyai letak geografis yang cukup strategis dimana bangunan madrasah agak masuk dari jalan raya utama, sehingga untuk proses pembelajaran terhindar dari kebisingan dan bangunan madrasah ini juga terletak di tengah pemukiman penduduk dan persawahan. Berdasarkan sejarahnya, Madrasah ini dibangun sesuai penilaian terhadap tata letak bangunan yang menghadirkan kenyamanan dalam kegiatan belajar. Hal itu bisa dirasakan di madrasah ini yang mana mempunyai lingkungan yang sejuk, asri, dan juga dekat dengan rumah siswa yang sedang menimba ilmu di madrasah tersebut.

Sampai sekarang MIN 3 Jember ini masih tetap di kepalai oleh Bapak Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd, Total jumlah siswa pada tahun 2022 mencapai 525 siswa. namun jumlah calon siswa madrasah terus mengalami kenaikan pendaftar dari tahun ke tahun, pada tahun 2024, Madrasah Ibtidaiyah negeri 3 jember membangun beberapa kelas yang sebelumnya menjadi lapangan olahraga dan taman madrasah untuk menampung lebih banyak peserta didik yang belajar di madrasah tersebut.

b. Sarana dan Prasana

Ketersediaan fasilitas dan infrastruktur merupakan faktor vital yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Di MIN 3 Jember, sarana pembelajaran tersedia dengan baik. Salah satu contohnya, Madrasah menyediakan LCD, layar proyektor di beberapa ruang kelas sebagai media pembelajaran. Selain itu, tersedia juga akses WIFI yang mendukung proses pembelajaran. Berikut yaitu fasilitas yang tersedia di MIN 3 Jember, yang dapat ditemukan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Sarana dan Prasarana MIN 3 Jember 2023/2024**

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang tata usaha	1	Baik
4.	Ruang kelas	17	Baik
5.	Aula	1	Baik
6.	Masjid	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Sedang
8.	Laboratorium computer	-	-
9.	Toilet Guru	1	Baik
10.	Toilet Siswa	3	Baik
11.	Koperasi/Kantin	1	Baik
12.	Gudang	1	Baik
13.	Tempat Parkir	1	Baik
13	Dst.		

c. Peserta Didik

Memasuki tahun pelajaran baru 2023/2024, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember mempunyai siswa dengan jumlah secara keseluruhan yaitu 525 siswa, dimana mencakup 265 laki-laki dan 260 perempuan.

**Tabel 4.2**  
**Jumlah Siswa MIN 3 Jember**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III – A	20	18	38
III – B	14	15	29
III – C	14	14	28
VI – A	15	16	31
VI - B	14	16	30
VI - C	14	16	30

### B. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah berfokus pada media yang dibuat untuk proses pembelajaran di kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil yakni sebuah produk media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*. Pada penelitian ini mengadopsi metode penelitian pengembangan, yang merupakan bagian dari kategori penelitian R&D. Tujuan utamanya adalah guna mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang hendak diterapkan pada konteks pendidikan dan pembelajaran.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ini memiliki lima langkah-langkah dalam penelitiannya, antar lain *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, serta *(E)valuation*. Berikut akan disajikan data hasil uji coba dari kelima langkah tersebut :

#### 1. Hasil Analysis (Analisis)

Langkah awal dalam model ADDIE adalah analisis, yang dimulai dengan melaksanakan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember guna mengumpulkan informasi mengenai sekolah tersebut. Hal-hal yang

dianalisis oleh peneliti mencakup pemahaman materi, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan peserta didik.

Analisis karakteristik dilaksanakan di kelas VB sebagai fokus penelitian. Metodenya melibatkan wawancara dengan beberapa peserta didik di kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember sebagai subjek penelitian. Hasilnya menunjukkan rasio umur usia peserta didik antara 10-12 tahun.

Analisis materi dilakukan guna memahami konsep materi yang sesuai saat diterapkan dalam media yang hendak dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Peneliti memilih materi Pendidikan Pancasila, Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan mengusulkan penggunaan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.

Hasil analisis serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwasanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat dalam menyampaikan materi sangat jarang dimanfaatkan. Guru cenderung mengandalkan buku pegangan guru berupa buku cetak dan menitikberatkan pada pengerjaan latihan-latihan soal yang terdapat di dalamnya sebagai metode utama pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan, terlihat perlunya pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sarana untuk memfasilitasi penyampaian materi secara lebih interaktif dengan tujuan agar materi lebih mudah dicerna

dan dapat menyuguhkan materi yang masih samar dibenak siswa menjadi lebih nyata atau realita. Selain itu, media pembelajaran dibutuhkan untuk memberikan suasana baru belajar yang lebih menyenangkan dan menyegarkan, yang mana media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dilihat sebagai satu dari banyaknya media yang cocok dalam mengatasi kekurangan seperti memvisualisasi materi secara interaktif dengan membawa suasana yang ceria melalui backsound yang menjadi pengiring pembelajaran. Media *scratch* merupakan jenis media audio visual berbentuk animasi 2 dimensi yang dapat disuguhkan dalam bentuk video animasi, cerita, game, percakapan dan kegiatan interaktif lainnya sebagai sarana pendukung yang dapat dibuat dengan mudah oleh seorang guru.

## 2. Hasil Design (Desain)

Pada tahapan desain bertujuan guna merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk yang hendak dikembangkan, yaitu media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*. Langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk menetapkan hasil desain yaitu sebagaimana berikut:

### a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bab 2 materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia tujuan sebuah pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi yang wajib dicapai siswa selama pembelajaran menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.



**Gambar 4.1**  
**Capaian dan Tujuan Pembelajaran**

### 1) Merumuskan Materi

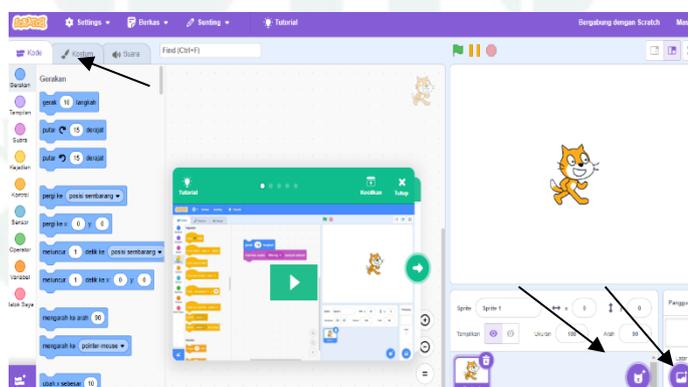
Sebelum mengembangkan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, penting bagi peneliti memastikan pemilihan materi terlebih dahulu agar sesuai dengan pembuatan produk media pembelajaran. Peneliti menentukan materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Semester 2 Bab 2.



**Gambar 4.2**  
**Peta Konsep Materi Pembelajaran**

## 2) Pembuatan Media Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch*

Media pembelajaran animasi 2D dibuat menggunakan aplikasi atau web *scratch* yang cukup mudah untuk diakses dan praktis, bisa melalui laptop, PC dan HP, tetapi disarankan menggunakan PC/Laptop karena fiturnya lebih lengkap dan penggunaannya tidak berat atau mudah dijalankan. Untuk masuk ke dalam *scratch* di perlukan koneksi internet yang lancar, *scratch* ini bisa diunduh sebagai aplikasi sehingga bisa langsung masuk ke aplikasinya atau masuk melalui google, Yahoo, atau Mozilla Firefox dan ketik berbasis *scratch* di pencarian lalu masuk ke dalam web *scratch*, kemudian jika sudah masuk klik buat sehingga diarahkan ke dalam proyek membuat karya. Jika ingin memiliki aplikasinya ada pilihan download sebelum masuk ke dalam web *scratch*. Langkah selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran, jika dalam bahasa *scratch* yaitu membuat proyek atau karya.



**Gambar 4.3**  
**Halaman Membuat Proyek/Karya**

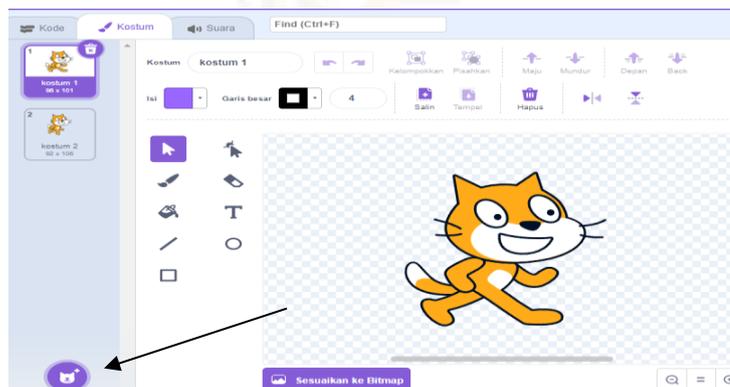
Pada gambar diatas, ada 3 menu yang dapat digunakan untuk menyusun dan membuat karya yang terletak dibagian kiri layar yaitu kode, kostum dan materi. Dasar pertama dalam membuat karya adalah dengan menambahkan sprite/ karakter yang akan digunakan dalam media dan menambahkan latar belakang yang menjadi background dari media yang dibuat. Menu sprite dan latarbelakang terletak di bagian kanan bawah layar. Karakter dan latarbelakang media sudah tersedia didalam aplikasi, namun kreator bisa menambahkan sendiri secara kostum dengan mengunggah file yang ingin dimasukkan pada media *scratch*. Kode memiliki fungsi untuk membuat jalan cerita/ bentuk media seperti apa yang akan dibuat, didalamnya terdapat menu yang terdiri dari gerakan, tampilan, suara, kejadian, kontrol, sensor, operator, variabel dan balok saya. Berikut fungsi masing-masing menu kode :

- a) Gerakan, berfungsi untuk memerintahkan karakter bergerak
- b) Tampilan, berfungsi untuk merubah ukuran karakter menjadi besar dan kecil dan membuat karakter bisa melakukan percakapan
- c) Suara, berfungsi untuk menambahkan suara yang ingin dimasukkan kedalam
- d) karakter atau rentetan cerita didalam karya
- e) Kejadian, berfungsi untuk memerintahkan karakter maupun jalan cerita yang

- f) dibuat berjalan sendiri sesuai dengan waktu yang ingin ditentukan oleh kreator.
- g) Kontrol, berfungsi untuk memberi jeda sesuai waktu yang dibuat, dan membuat jalan cerita interaktif seperti mengulang soal yang dijawab salah.
- h) Sensor, berfungsi untuk membuat kegiatan menjadi interaktif seperti jika menyentuh suatu warna akan berakibat apa, bisa membuat pertanyaan yang dapat menjeda jalan cerita sampai pertanyaan sudah dijawab
- i) Operator, berfungsi untuk membuat algoritma penghitungan atau menentukan jawaban yang bersifat objektif
- j) Variabel, berfungsi untuk membuat hasil dari suatu pekerjaan karakter, seperti nama, skor jawaban, timer, dll.
- k) Balok saya, berfungsi untuk membuat perintah baru yang belum tersedia pada balok-balok yang sudah ada.

Selain kode, ada menu kostum yang berfungsi untuk mendesain karakter ataupun tulisan. Pada aplikasi *scratch* ada karakter dan tulisan yang sudah disediakan didalam aplikasi/web *scratch*, karakter juga bisa ditambahkan sendiri dengan cara mengunggah kostum file yang akan digunakan. Audio, berfungsi untuk mengedit suara yang ditambahkan pada pembuatan proyek, seperti halnya menu kostum, audio juga menyediakan suara dan efek suara dalam aplikasi *scratch*, audio juga bisa ditambahkan

secara kostum dengan cara mengunggah audio, pilih file yang ingin diunggah. File audio ataupun kostum karakter yang sudah diunggah tersimpan otomatis didalam proyek yang dibuat.



**Gambar 4.4**  
**Menu Untuk Menambahkan File Karakter dan Tulisan**

. Dalam mengunggah file, *scratch* membatasi format tertentu yang bisa diunggah pada proyek seperti MP3, JPG dan PNG, sedangkan file dengan jenis seperti MP4, GIF, dan WAV harus diubah dalam bentuk file yang sesuai ketentuan *scratch*.

Aspek-aspek yang perlu menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a) Tujuan yang perlu dicapai melalui pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*
- b) Kejelasan materi dalam media, karena tujuan dibuatnya media untuk peserta didik guna memudahkan pemahaman mereka pada materi yang disampaikan.

- c) Penyelenggaraan latihan dan evaluasi kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.



**Gambar 4.5**  
**Pembuatan Rancangan Animasi 2D Berbasis *Scratch***

### 3. Hasil Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* meliputi beberapa langkah yakni sebagai berikut :

#### a. Bentuk Produk

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini terbilang cukup mudah, bagi pemula bisa belajar melalui tutorial di youtube, narasi google, atau tutorial yang sudah tersedia didalam *scratch*.

Media pembelajaran ini disesuaikan berdasarkan yang sudah ada pada materi kelas V yaitu materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Rancangan materi awal yang disetujui oleh dosen pembimbing dan beberapa validator adalah materi kelas 2 yaitu materi

lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Setelah produk media materi kelas 2 sudah jadi, selanjutnya peneliti melaksanakan tahap validasi yang dikonsultasikan kepada empat validator yang sudah ahli dibidangnya yakni satu validator ahli dalam media, satu validator ahli dalam materi, dan dua validator ahli dalam bahasa, kemudian salah satu validator meminta agar produk media yang dibuat diganti kelas dari kelas rendah ke kelas tinggi dengan pertimbangan skill dan pemahaman anak kelas rendah dalam mengoperasikan media digital masih sangat kurang, kemampuan baca dan berpikir yang masih rendah, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat ulang produk media menggunakan materi di kelas V dan kemudian produk tersebut divalidasi serta diuji coba kembali.

#### b. Komponen - Komponen Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif

##### *Scratch*

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* bisa dibuat oleh siapa saja. Dalam pembuatan media peneliti menyesuaikan materi dan juga harus berfokus pada kebutuhan peserta didik. Proses pengembangan media pembelajaran animasi ini menggunakan alat dan bahan yang setiap hari dilakukan oleh manusia. Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yaitu :

- 1) Bahan dan alat
  - a) PC/Laptop
  - b) Internet (Wifi/Data)
- 2) Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* adalah :
  - a) Nyalakan PC/Laptop dan hubungkan ke koneksi internet
  - b) Masuk ke google chrome, mozilla firefox lalu ketik *scratch* di pencarian, jika sudah masuk kedalam web *scratch* klik buat, jika sudah mempunyai aplikasinya bisa langsung buka melalui aplikasi *scratch*. Jika membuka *scratch* di web bisa masuk menggunakan akun *scratch*, caranya klik masuk, isi nama pengguna dan kata sandi kemudian klik masuk. Cara membuat akun *scratch* yaitu masukkan informasi yang diminta oleh *scratch*, tunggu sampai akun berhasil dibuat.
  - c) Setelah masuk kedalam proyek/pembuatan karya, peneliti menambahkan objek dan membuat animasi melalui menu sprite dan background
  - d) Tambahkan objek ke proyek baik itu karakter, tulisan, ataupun background stage yang sudah tersedia di aplikasi *scratch* atau dengan cara mengunggah file yang ingin ditambahkan kedalam proyek media pembelajaran
  - e) Edit objek jika diperlukan
  - f) Dari beberapa objek yang sudah diunggah pada proyek, langkah

selanjutnya yaitu menyusun rangkaian objek agar menjadi narasi/video animasi pembelajaran interaktif melalui menu kode, latar, dan suara.

g) Tambahkan audio melalui menu suara, didalam *scratch* sudah tersedia berbagai efek suara, audio juga bisa ditambahkan secara kostum dengan cara mengunggah file MP3 di menu suara.

h) Untuk mempermudah merangkai objek, ada beberapa langkah dasar yang dilakukan yang pertama yaitu menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan pada setiap background, contoh : slide background merah putih untuk kegiatan opening media pembelajaran dengan menampilkan judul dan materi yang dipelajari. Hal ini bisa dibuat seperti kerangka dasar di kertas. Langkah kedua, menentukan urutan background dari slide pertama, kedua dan seterusnya, caranya dengan menambahkan 1 background ke stage kemudian tambahkan perintah balok di menu kode kejadian, contoh : Ketika di klik enter, maka background yang diinginkan muncul, begitu juga dengan background yang lain. Selanjutnya langkah ketiga yaitu, setelah menyusun background tambahkan objek karakter dan tulisan pada setiap background mulai dari background yang pertama sampai terakhir secara bertahap, saat menambahkan karakter, buat juga percakapan atau kegiatan pembelajaran interaktif, caranya yaitu klik sprite, pilih karakter yang ingin ditampilkan, setelah itu klik

menu kode tampilan untuk menambahkan percakapan pada karakter tersebut, untuk memberi jeda percakapan klik menu kode kontrol, untuk memunculkan soal tanya jawab interaktif, klik menu kode sensor. Langkah keempat yaitu menambahkan aksi pada karakter agar bisa memberi efek seperti bergerak, memperbesar, atau berganti karakter maupun objek, caranya klik menu kode gerakan. Langkah kelima yaitu menambahkan audio suara untuk melengkapi percakapan karakter dan backsound pengiring kegiatan, caranya klik sprite atau background yang ingin diisi suara, kemudian klik menu suara, pilih suara yang tersedia atau tambahkan secara kostum dengan mengunggah file.

- i) Koreksi rangkaian objek atau kegiatan yang telah dibuat secara teliti, edit, hapus, atau tambahkan objek jika diperlukan.
- j) Jika sudah selesai, simpan berkas proyek/karya dengan cara klik berkas kemudian simpan ke komputermu, beri nama file.
- k) File akan tersimpan dalam bentuk SB3 file yang merupakan format file proyek berbasis *scratch*.
- l) Jika ingin menyimpan file diakun *scratch* klik simpan karya.
- m) Langkah selanjutnya yaitu, membagikan karya caranya klik bagikan maka proyek *scratch* yang telah dibuat akan dibagikan, salin link untuk dibagikan melalui whatsapp, telegram, dll.

c. Validasi Produk

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dinilai lima ahli validator, termasuk satu ahli bidang media, satu ahli materi, dua ahli bahasa, serta satu ahli praktisi pembelajaran (guru kelas). Validasi untuk media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dengan validasi dua dosen ahli bahasa, karena pertimbangan saran dari dosen dan teman-teman sehingga dapat memaksimalkan perbaikan media. Selain untuk menilai kelayakan media melalui validasi produk, soal *pretest* dan *postest* juga di lakukan validasi kepada ahli soal yaitu guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk menilai apakah soal yang nantinya diberikan kepada siswa sudah memenuhi kriteria HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau belum sehingga instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sudah teruji dan layak. Profil para validator media pembelajaran akan tersaji didalam tabel berikut ini :

**Tabel 4.3**  
**Validator Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch***

Nama Validator	Keahlian
Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Khas Jember)	Penguji media
M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Khas Jember)	Penguji materi
Dr.Hartono, M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,	Penguji bahasa 1

Nama Validator	Keahlian
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Khas Jember)	
Erisy Syawiril Ammah M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Khas Jember)	Penguji bahasa 2
Uyunul Chusniah, S.Pd.I (Guru Kelas VB &Waka Kurikulum Min 3 Jember)	Penguji ahli praktisi pembelajaran

Tujuan dari proses validasi untuk menilai kelayakan pengembangan media sebelum diuji cobakan. Validator diminta untuk menilai desain media pembelajaran *scratch* yang telah dibuat dengan melalui angket sekaligus memberi kritik, saran, serta masukan guna memperbaiki produk media pembelajaran supaya lebih baik. Validasi produk pertama dilakukan pada tanggal 26 Februari – 1 Maret 2024.

a. Validasi ahli media

Dari penilaian yang didapat saat validasi oleh ahli media diperoleh saran untuk perbaikan media yang kemudian di validasi ulang pada pertemuan kedua. Masukan yang didapat antara lain penggunaan dan pemilihan gambar yang perlu disesuaikan lagi dengan tema dan sub bab, lengkapi media dengan sarana dan prasarana meliputi buku materi pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negara Kesatuan Republik Indonesia, buku panduan penggunaan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, berikan opsi untuk jawaban pada sebuah pertanyaan agar berbentuk interaktif, penambahan qr code dan link pada buku panduan, soal *pretest* dan *posttest* diubah ke bentuk pilihan ganda semua yang sebelumnya dua opsi yaitu pilihan ganda dan isian. Hasil

instrumen angket validasi media pembelajaran dari ahli bidang media pada pertemuan pertama disajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.4**  
**Validator Ahli Media**

No.	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Media	1. Petunjuk penggunaan media			✓		
			2. Kemudahan penggunaan media			✓		
			3. Kualitas warna background dan warna huruf			✓		
			4. Kualitas tata tampilan		✓			
			5. Kualitas tampilan gambar		✓			
			6. Kualitas tampilan video		✓			
			7. Struktur dan kepraktisan video			✓		
2	Kelayakan Penyajian	Visual	8. Kejelasan teks				✓	
			9. Tampilan layar dan media proposional		✓			
			10. Penggunaan sound effect media	✓				
			11. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓				
			12. Penggunaan ukuran huruf yang proposional		✓			
		Manfaat	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran		✓			
			14. Daya tarik media		✓			
			15. Media mempermudah proses pembelajaran		✓			
Jumlah				10	32	12	2	

Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$	$\frac{56}{75} \times 100 = 75 \%$
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

(Sumber : Rahmantiwi 2012: 143)

Hasil validasi media pembelajaran pada validator ahli media pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil perolehan dengan kategori layak, tidak revisi dengan rata-rata 75 %.

b. Validasi ahli materi

Pada pelaksanaan validasi ahli materi diperoleh saran yaitu materi yang digunakan untuk pengembangan media dirasa sudah cukup, namun alangkah baiknya pada buku materi ditambahkan soal-soal sebagai tambahan latihan belajar. Hasil penilaian lembar validasi media pembelajaran oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 4.5**  
**Validator Ahli Materi**

No	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kualitas materi pembelajaran	Kesesuaian materi	✓				
			Kejelasan petunjuk dalam pembelajaran	✓				
			Kemudahan memahami kalimat pada teks		✓			
			Kemudahan memahami pembelajaran	✓				
2	Kelayakan penyajian	Kualitas penyajian	Ketepatan urutan penyajian		✓			
			Kecukupan latihan		✓			
			Kejelasan umpan balik			✓		

No	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
3	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman intelektual		✓			
		Kekomunikatifan	Keterbacaan pesan		✓			
			Ketepatan kaidah bahasa			✓		
			Keefektifan kalimat	✓				
			Ketercernaan materi		✓			
			Kemudahan pemahaman Bahasa		✓			
4	Kelayakan Kegrafikan	Kualitas desain	Keindahan tampilan layar	✓				
			Keterbacaan teks		✓			
			Kualitas gambar		✓			
			Komposisi warna		✓			
			Navigasi		✓			
			Interaksi			✓		
Jumlah skor				25	44	9		
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumah skor keseluruhan}} \times 100$				$\frac{78}{95} \times 100 = 82 \%$				

(Sumber : Rahmantiwi 2012: 163)

Hasil validasi media pembelajaran pada validator ahli materi pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil perolehan dengan kategori layak, tidak revisi dengan rata-rata 82 %.

c. Validasi ahli bahasa

Pada penilaian validasi bahasa, peneliti menggunakan 2 ahli bahasa dengan lembar instrumen yang sama berdasarkan saran dari dosen dan teman-teman. Pada penilaian validator oleh ahli bahasa 1

diperoleh saran dan masukan antara lain media *scratch* yang dikembangkan oleh peneliti tidak efektif untuk di laksanakan penelitian di kelas 2 karena kekurangan anak kelas 2 dalam hal membaca, mendengarkan, ditambah dengan minimnya usia tersebut untuk mampu mengoperasikan sejenis media *scratch*, saran selanjutnya yaitu perbaiki penulisan ejaan, sesuaikan karakter bahasa dengan usia peserta didik, font dan tulisan didalam media diganti dengan yang lebih jelas, usahakan agar gambar animasi saat percakapan agar tidak terlalu banyak bergerak, ubah suara dengan suara milik peneliti sendiri. Adapun saran dan masukan dari ahli bahasa 2 diperoleh hasil yaitu tambahkan bahasa yang bisa memotivasi siswa, gunakan bahasa yang sesuai, lebih luwes dan tidak terlalu kaku, bahasa juga harus bisa meningkatkan antusiasme peserta didik, koreksi lagi penggunaan ejaan, dan ganti karakter animasi yang lebih sesuai dengan tipe madrasah. Berikut peneliti sajikan hasil evaluasi media pembelajaran dari penilaian ahli bahasa 1 serta ahli bahasa 2 :

**Tabel 4.6**  
**Validator Ahli Bahasa 1**

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap	✓				

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
			mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.					
		Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	✓				
		Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓			
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia		✓			
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang di gunakan membangkitkan rasa senang peserta didik.		✓			
			Bahasa yang di gunakan meningkatkan antusias belajar.			✓		
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.		✓			

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.		✓			
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
		Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan		✓			
Jumlah				15	24	3	-	-
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumah skor keseluruhan}} \times 100$				$\frac{42}{50} \times 100 = 84 \%$				

(Sumber KKS Dewi, 2020: 69)

Hasil validasi media pembelajaran pada validator ahli bahasa 1 pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil perolehan dengan kategori layak, tidak revisi dengan rata-rata 84 %. Namun, hasil ini diperoleh setelah media diganti dari validasi yang mulanya menggunakan kelas 2 menjadi kelas 5.

**Tabel 4.7**  
**Validator Ahli Bahasa 2**

No	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.	✓				
		Keefektifan kalimat	Kaliamat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.		✓			
		Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓			
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia	✓				
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang di gunakan membangkitkan rasa senang peserta didik.				✓	
			Bahasa yang di gunakan meningkatkan antusias belajar.				✓	

No	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
4	Kesesuaian dengan perkembangan an peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	✓				
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	✓				
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			
		Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	✓				
Jumlah				25	12	-	4	-
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumah skor keseluruhan}} \times 100$				$\frac{41}{50} \times 100 = 82 \%$				

(Sumber KKS Dewi, 2020: 69)

Hasil validasi media pembelajaran pada validator ahli bahasa 2 pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil perolehan dengan kategori layak, tidak revisi dengan rata-rata 82 %. Namun, dari dosen menyarankan untuk tetap revisi.

d. Validasi ahli pembelajaran

Untuk mengetahui praktikalitas media, diperlukan validasi oleh ahli praktisi atau ahli pembelajaran yaitu guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil yang didapat dari evaluasi validitas ahli pembelajaran antara lain font yang digunakan pada media pembelajaran kurang besar, sebaiknya jika ada reward harus ada sanksi, belum ada sanksi yang bagi santri yang kurang memperhatikan pembelajaran, untuk tiap bab lagu untuk backsound pembelajaran usahakan berubah-ubah, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Berikut peneliti sajikan hasil penilaian validasi media pembelajaran oleh ahli pembelajaran :

**Tabel 4.8**  
**Validator Ahli Uji Praktisi Pembelajaran**

No.	Aspek	Variabel Penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Media	1. Media pembelajaran <i>scratch</i> mudah dioperasikan	✓				
			2. Kesesuaian dengan modul ajar	✓				
			3. Sesuai dengan indikator pembelajaran	✓				
			4. Kualitas tata tampilan	✓				
			5. Kualitas tampilan gambar	✓				
			6. Kualitas tampilan animasi	✓				

No.	Aspek	Variabel Penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
			7. Penyampaian materi pada media pembelajaran <i>scratch</i> ini mudah dipahami	✓				
2	Kelayakan Penyajian	Visual	8. Kejelasan teks		✓			
			9. Tampilan layar dan media proposional		✓			
			10. Penggunaan <i>sound effect</i> media	✓				
			11. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓				
			12. Penggunaan ukuran huruf yang proposional		✓			
		Manfaat	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
			14. Daya tarik media		✓			
			15. Media mempermudah proses pembelajaran	✓				
	Jumlah			55	16			
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseturuhan}} \times 100$				$\frac{71}{75} \times 100 = 95 \%$				

(Sumber Putri, 2019:35)

Hasil validasi media pembelajaran pada validator ahli uji ahli praktisi(guru) pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil perolehan dengan dinyatakan sangat layak, tidak revisi dan mencapai rata-rata 95 %.

e. Validasi ahli soal

Pada penilaian lembar validasi soal, peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan dari ahli soal yaitu pada beberapa soal sudah termasuk kategori HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) namun ada beberapa soal yang masih perlu direvisi agar mencapai level HOTS. Soal yang sudah termasuk kategori HOTS pada *pretest* yaitu soal nomor 8, 9, 18, 19. Pada *posttest* soal yang sudah memenuhi kriteria HOTS yaitu 1, 2, 3, 7, 10, 12, 13, 16, 17, 19, 20. Revisi lagi soal-soal yang belum memenuhi kriteria HOTS, buat soal yang berkaitan dengan kegiatan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan dari informasi yang diberikan, serta menghubungkannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Adapun soal nomor 2, 4, 5, 7, 10, dan 13 tidak perlu direvisi karena merupakan soal pemahaman faktual. Berikut akan disajikan tabel hasil validasi ahli soal :

**Tabel 4.9**  
**Validator Ahli Soal**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Butir soal sesuai dengan KD		✓			
2	Soal dirumuskan singkat dan jelas		✓			
3	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas		✓			
4	Soal yang diberikan dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat				✓	

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
	tinggi (Higher Order Thinking Skill)					
5	Soal menggunakan kaidah bahasa yang baku dan sesuai dengan EYD		✓			
6	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif			✓		
7	Soal mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓			
Jumlah skor yang diperoleh			20	3	2	
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$		$\frac{25}{35} \times 100 = 71 \%$				

Hasil validasi soal melalui validator ahli soal yaitu guru pendidikan pancasila pertemuan pertama sebelum revisi mendapatkan hasil layak dengan catatan tidak revisi yang mencapai skor rata-rata 71 %. Namun soal-soal yang belum memenuhi kriteria HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) perlu untuk direvisi lagi.

#### 4. Implementasi

Pada saat implementasi produk media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* di lokasi penelitian tepatnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang telah disetujui kelayakannya oleh validator, Media ini diujicobakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menilai keefektifan dari media pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan implementasi dilakukan pada tanggal 25 April 2024 , di kelas VB, untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pelaksanaan ini berlangsung melalui

pembelajaran tatap muka mulai dari jam 09.10, istirahat paada jam 09.30, kemudian berlanjut lagi jam 10.00-12.30, dan dilanjutkan wawancara pada jam 12.40-01.00. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan kegiatan pembuka dimulai dari salam, menanyakan kabar siswa, berdoa, dan menanyakan kehadiran siswa. Kemudian peneliti, melanjutkan kegiatan inti dengan mengimplementasikan produk media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* menggunakan proyektor, LCD, dan sound. penjelasan materi yang akan di pelajari pada media ini yaitu mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Media animasi 2D interaktif *scratch* ini dibuka dengan pengenalan pokok bahasan materi, jenjang kelas dan identitas lembaga. Setelah itu, muncul tombol *play* untuk memulai, peserta didik diminta untuk mengisi identitas pribadi atau kelas. Memasuki slide selanjutnya pada halaman utama atau beranda ada karakter guru yang masuk dan menyapa siswa, mengenalkan media, memotivasi siswa dan agar karakter tersebut bisa berbicara, pengguna media harus mengklik gambar atau karakter didalamnya. Kegiatan selanjutnya, ada beberapa menu tahapan kegiatan dimulai dari menyanyikan lagu nasional, kegiatan latihan soal *pretest*, pendalaman materi, *ice breaking*, dan kegiatan latihan soal *posttest*. Kegiatan interaktif selama pembelajaran yang dimaksud yaitu mencakup keterlibatan langsung siswa agar mereka aktif saat pembelajaran berlangsung, meliputi kegiatan latihan *pretest* sebelum masuk ke pendalaman materi dimana soal berupa pilihan ganda yang berjumlah 20

soal dan setiap soal memiliki bobot 5 untuk jawaban benar dan 0 jika jawaban salah, pada penerapannya peserta didik menjawab serentak secara bersama-sama dan jawaban yang sama dan paling banyak akan dipilih untuk kemudian menentukan benar atau tidaknya jawaban soal di media, pendidik atau peserta didik dapat mengklik pilihan jawaban A,B,C,D dan jika jawaban benar akan memunculkan tanda centang dan suara *applause*, jika jawaban salah akan muncul tanda silang dan suara salah. Bentuk interaktif selanjutnya yaitu tanya jawab dengan karakter animasi saat penjelasan materi yang ditujukan selain menambah latihan soal untuk meningkatkan kemampuan kognitif, pertanyaan-pertanyaan disela penjelasan materi juga ditujukan untuk meningkatkan fokus siswa terhadap pembahasan materi di dalam media, kemudian ada *ice breaking* didalam media yang dilaksanakan setiap sela tahapan pendalaman materi yang terbagi menjadi 3 penjelasan dimana peserta didik yang kalah mendapatkan hukuman dengan menjelaskan materi atau menunjukkan bakat dan kreativitas di depan teman-teman sekelasnya, lalu dilanjutkan dengan mengisi soal *posttest* dengan menebak jawaban bersama-sama yang hasilnya keluar secara langsung didalam media pembelajaran. Dari kegiatan pembelajaran tersebut beberapa peserta didik dilibatkan menggunakan media secara langsung menggunakan laptop sehingga juga menambah semangat belajar siswa, dan menjadikan suasana di kelas lebih menyenangkan. Produk media tersebut dirancang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyisipkan aspek afektif dan

psikomotorik. Dalam hal ini, aspek afektif yang dimaksud adalah melalui penjelasan materi dengan penggunaan media animasi 2d interaktif berbasis *scratch* peserta didik dapat mengapresiasi setiap keragaman budaya disetiap daerah yang berbeda, peserta didik diajarkan bahwa bentuk pembullying karena perbedaan adalah tidak diperbolehkan karena merupakan hal negatif yang dapat memecah belah persatuan. Peserta didik juga diminta untuk berdiskusi dengan temannya dan mengemukakan pendapatnya pentingnya persatuan dan kesatuan. Adapun aspek psikomotorik yang dimaksud yaitu peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya untuk bisa mengoperasikan media pembelajaran digital melalui beberapa kegiatan interaktif.

Keefektifan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia didapatkan dari meningkat tidaknya hasil belajar peserta didik dan hasil wawancara peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran animasi 2D interaktif *scratch*. Uji coba pada produk pengembangan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik adalah melalui uji *Desain One Group Pretest-Postest N-Gain Score*. Data yang didapat sebelum materi pembelajaran disampaikan mendapat skor rata-rata *pretest* hasil belajar peserta didik kelas VB sebesar 68,95, sementara setelah penerapan media pembelajaran mendapat rata-rata nilai sebesar 85,41. Selain itu, tanggapan dari peserta didik pada penggunaan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* juga diukur

melalui wawancara. Hasil nilai *pretest* serta *posttest* peserta didik akan dipresentasikan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.10**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No.	Nama siswa	Skor <i>pre test</i>	Skor <i>post test</i>	Skor maksimal
1	Abdullah Khairul Azam	70	85	100
2	Ahmad Saiful Bahri Ardiansyah	60	85	100
3	Alfan Rahmatullah	-	-	100
4	Ameylia Dwi Puspitasari	70	90	100
5	Ananda Bayu Laksana	70	85	100
6	Azahra Khoirina Fatima	70	90	100
7	Bahrul Alam	70	85	100
8	Bisma Oktaviano Wijaya	65	85	100
9	Bunga Citra Fitriana	80	90	100
10	Evan Julian Rezky Ardhana	65	85	100
11	Fitriah Nur Fadhilah	85	95	100
12	Gibran Ariyanta Irawan	70	85	100
13	Kiandra Anggara Setya	70	85	100
14	Mirna Noviani Fajrin	70	85	100
15	Mohammad Dani Al-Fawaid	70	90	100
16	Mohammad Samsul Arifin	60	80	100
17	Muhammad Fian Maulana	50	85	100
18	Muhammad Jaa'far Ramadhani	70	90	100
19	Qotrun Nada Meilia	65	80	100
20	Rafardhan Mahardika Basofi	85	95	100
21	Reyhan Imtiaz Hubbillah	75	60	100
22	Ridho Romadhon Al-Muzakky	55	90	100
23	Sakina Tri Aisyah	-	-	100
24	Siti Dinda Ayu Lestari	80	95	100
25	Tristan Adrian Maulana	60	65	100
26	Vida Azahra Ayu antika	70	90	100
Jumlah siswa yang hadir 24 dari 26		1655	2050	2400
		68,95/69	85,41/85	100

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran pendidikan

Pancasila di kelas VB yang notabeneanya diisi oleh siswa reguler dengan

kemampuan tidak sama, skor perolehan nilai siswa sebelum menggunakan media atau *pretest* mendapatkan hasil dengan kriteria cukup yaitu rata-rata nilai 69% dari 26 siswa, dimana nilai terbesar yang didapat peserta didik adalah 85, dan KKM yang harus diperoleh yaitu 75, siswa yang mampu mencapai nilai KKM hanya berjumlah 5 anak. *Pretest* berjumlah 20 soal berupa pilihan ganda dan di satu soalnya bernilai 5 karena dalam hal menjawab media *scratch* memiliki algoritma objektif, jika menggunakan uraian maka ada jawaban yang salah sedikit dalam penulisan akan dianggap salah. *Pretest* adalah teknik evaluasi yang dimanfaatkan seorang pendidik guna menilai pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran. Hasil *pretest* menjadi pedoman bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

Dari perolehan hasil *posttest*, nilai rata-rata peserta didik sejumlah 24 siswa adalah 85. Nilai tertinggi adalah 95, dan dari 24 siswa tersebut, 22 siswa sudah mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil tersebut menunjukkan jika pembelajaran menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Pada *posttest*, peserta didik diberikan serangkaian soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 pertanyaan, dengan jawaban benar di masing-masing soal bernilai 5 poin. *Posttest* adalah kegiatan evaluasi yang diterapkan setelah peserta didik menerima materi pembelajaran dari pendidik, dengan tujuan untuk menilai tingkat penguasaan materi akhir.

Evaluasi ini mengukur seberapa jauh pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik terhadap materi yang telah diberikan oleh pendidik. Jika nilai *posttest* meningkat, maka bisa diartikan peserta didik telah menguasai materi pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, penurunan nilai *posttest* jika dibandingkan dari nilai *pretest* menandakan kegagalan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan nilai *posttest* mengindikasikan penerimaan yang baik terhadap materi dan media pembelajaran oleh peserta didik.

Berdasarkan data diatas pengembangan media pembelajaran dikatakan telah layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran karena mengalami sebuah peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 85,41 % dan hal ini diperkuat lagi oleh respon wawancara peserta didik yang berjumlah 6 orang dari 24 siswa yang hadir antara lain vida, fadhilah, mirna, dinda, azahra dan bunga citra yang hadir saat penerapan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, siswa berpendapat dari pertanyaan poin 1 yang menanyakan perasaan peserta didik saat belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, mereka menjawab siswa merasa lebih mengenal dan memahami pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa merasa capek tapi senang, siswa senang dan bahagia karena menggunakan media *scratch*, siswa senang karena tema medianya bagus, dan dua lainnya menjawab senang. Lalu pada pertanyaan poin ke 2 yang menanyakan apakah peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan

animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, mereka menjawab pertanyaan yang hasilnya kurang lebih sama yaitu sedikit lebih bisa memahami dari pembelajaran biasanya karena pembelajarannya lama, karena membosankan. Lalu pada pertanyaan poin ke 3 menanyakan apakah peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* memperhatikan atau tidak, mereka menjawab kurang memperhatikan karena banyak yang rame, kurang memperhatikan karena diganggu temannya, dan sedikit memperhatikan karena lebih banyak guyon. Lalu pada pertanyaan poin 4 yang menanyakan apakah peserta didik lebih menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila seperti biasanya atau pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, dan mereka menjawab iya, yaitu lebih menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* karena jika menggunakan buku lebih membosankan, tidak lagi membaca hanya menyimak, karena lebih menyenangkan dan seru karena ada lagunya. Pada poin pertanyaan ke 5 yang menanyakan apakah media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* menarik untuk digunakan didalam pembelajaran, mereka menjawab menarik karena ada *ice breaking*, ada orangnya di dalam media yang bisa ngomong, ada animasi kelinci yang lucu dan melompat-lompat, dan ada juga yang menjawab kurang menarik karena susah dikit soalnya.

## 5. Hasil Evaluasi

Pada hasil evaluasi, yang merupakan langkah final pada penelitian pengembangan model ADDIE, tujuan utamanya adalah guna menilai kesuksesan sebuah penelitian. Hasil evaluasi terjawab berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik, yang menunjukkan peningkatan nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Hasil dari tahapan evaluasi ini juga dimanfaatkan guna memberikan feedback untuk para pengguna media pembelajaran, sehingga revisi bisa dilakukan berdasarkan hasil dari evaluasi yang menunjukkan kekurangan dalam produk pengembangan media pembelajaran. Tujuan akhir pada tahap evaluasi sebagai sarana mengevaluasi pencapaian tujuan pengembangan media pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* selama proses pembelajaran dikelas.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan yaitu mengacu pada perolehan kevalidan yang didasarkan dari data dan hasil validitas media pembelajaran dari sejumlah ahli. Peneliti melibatkan lima validator yang mencakup ahli bidang media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran pada proses ini.

Adapun hasil dari ahli validasi media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, peneliti menyajikan hasil validator gabungan guna mendapatkan hasil akhir dari validasi media *berbasis scratch* sebelum revisi pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.11**  
**Hasil Validasi Media Pembelajaran Sebelum Revisi**

<b>Validator</b>	<b>Skor empiris</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli media	56	75	75 %	Layak, tidak revisi
Ahli materi	74	95	78 %	Layak, tidak revisi
Ahli bahasa 1	42	50	84 %	Layak, tidak revisi
Ahli bahasa 2	41	50	82 %	Cukup layak, perlu revisi(dicentang dosen sendiri, antara persentase dan kategori tidak sesuai).
Ahli praktisi pembelajaran	71	75	95 %	Sangat layak, tidak revisi
Validator gabungan	<b>284</b>	<b>345</b>	<b>82 %</b>	<b>Layak, tidak revisi</b>

Berdasarkan analisis hasil validasi dari data tersebut, media pembelajaran pada pertemuan awal sebelum revisi bersama para validator ahli pada materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia mendapatkan hasil perolehan dengan kategori layak, tidak revisi dengan rata-rata 82 %. Setelah validasi produk media pembelajaran tahap pertama selesai, peneliti merevisi produk sesuai kritik dan saran para validator. Kemudian validasi produk tahap kedua dilakukan pada tanggal 1-3 April 2024. Adapun penilaian validator dilampirkan pada bagian akhir dan hasil validasi gabungan media pembelajaran sesudah revisi dipresentasikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.12**  
**Hasil Validasi Media Pembelajaran Sesudah Revisi**

Validator	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Ahli media	72	75	96 %	Sangat layak, tidak revisi
Ahli materi	90	95	95 %	Sangat layak, tidak revisi
Ahli bahasa 1	46	50	92 %	Sangat layak, tidak revisi
Ahli bahasa 2	45	50	90 %	Sangat layak, tidak revisi
Ahli praktisi pembelajaran	73	75	97 %	Sangat layak, tidak revisi
Validator gabungan	<b>326</b>	<b>345</b>	<b>94 %</b>	<b>Sangat layak, tidak revisi</b>

Berdasarkan analisis hasil validasi dari data tersebut, media pembelajaran pada pertemuan kedua sesudah revisi dengan para validator ahli, pada materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia menunjukkan hasil kategori "sangat layak" tanpa perlu revisi, dengan persentase rata-rata mencapai 94%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dianggap sangat layak untuk keperluan pembelajaran. Rekomendasi dari validator digunakan sebagai pedoman dalam melakukan revisi produk agar tetap sesuai dengan tolak ukur kelayakan pada pengembangan media pembelajaran.

## 2. Analisis Keefektifan

Dalam penilaian efektivitas media pembelajaran, informasi didapat melalui wawancara dengan peserta didik serta pencapaian nilai atau hasil yang dicapai oleh peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.

### a. Analisis Hasil

Hasil belajar peserta didik pada media pembelajaran animasi

2D interaktif berbasis *scratch* yang dianalisis adalah hasil tes pilihan ganda yang didapat dari kegiatan *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk menilai efektivitas media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tes yang dimanfaatkan pada penelitian pengembangan yang peneliti lakukan merupakan kegiatan pemberian soal (*pretest*) sebelum pembelajaran dan (*posttest*) setelah pembelajaran. *Pretest dan posttest* mencakup 20 soal pilihan ganda, dan setiap soal yang dijawab benar memperoleh nilai 5, jika dijawab salah mendapat skor 0. Analisis hasil belajar peserta didik dalam penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode pengukuran N-Gain Score. Adapun data hasil tes *pretest* serta *posttest* akan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.13**  
**Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan N Gain Score**

Nama siswa	Post test	Pre test	Post -pre	Ideal -pre	N Gain Score	N Gain Score (%)
Abdullah Khairul Azam	85	70	15	30	0,5	50
Ahmad Saiful Bahri Ardiansyah	85	60	25	40	0,62	62
Alfan Rahmatullah	-	-	-	-	-	-
Ameylia Dwi Puspitasari	90	70	20	30	0,6666667	66,66667
Ananda Bayu Laksana	85	70	15	30	0,5	50
Azahra Khoirina Fatima	90	70	20	30	0,6666667	66,66667
Bahrul Alam	85	70	15	30	0,5	50

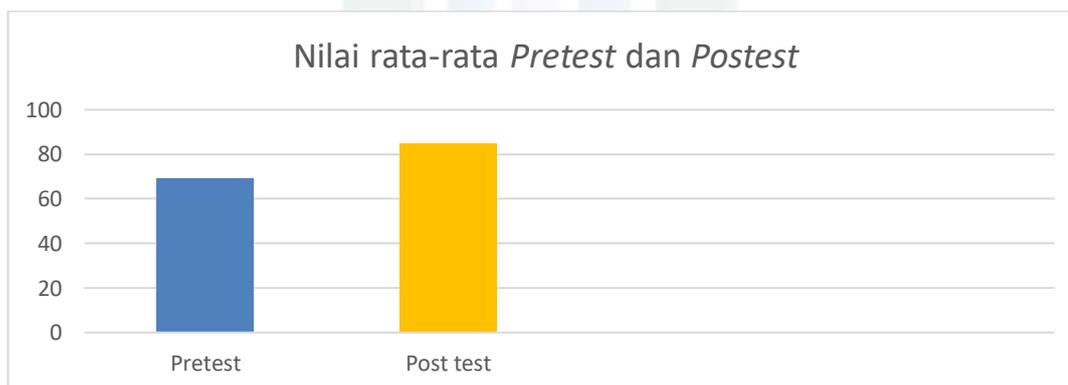
Nama siswa	Post test	Pree test	Post -pre	Ideal -pre	N Gain Score	N Gain Score (%)
Bisma Oktaviano Wijaya	85	65	20	35	0,5714285714	57,14285714
Bunga Citra Fitriana	90	80	10	20	0,5	50
Evan Julian Rezky Ardhana	85	65	20	35	0,5714285714	57,14285714
Fitriah Nur Fadhillah	95	85	10	15	0,6666667	66,66667
Gibran Ariyanta Irawan	85	70	15	30	0,5	50
Kiandra Anggara Setya	85	70	15	30	0,5	50
Mirna Noviani Fajrin	85	70	15	30	0,5	50
Mohammad Dani Al-Fawaid	90	70	20	30	0,6666667	66,66667
Mohammad Samsul Arifin	80	60	20	40	0,5	50
Muhammad Fian Maulana	85	50	35	50	0,7	70
Muhammad Jaa'far Ramadhani	90	70	20	30	0,6666667	66,66667
Qotrun Nada Meilia	80	65	15	35	0,4285714286	42,85714286
Rafardhan Mahardika Basofi	95	85	10	15	0,6666667	66,66667
Reyhan Intiaz Hubbillah	60	75	-15	25	-0,6	-60
Ridho Romadhon Al-Muzakky	90	55	35	45	0,777777778	77,777778
Sakina Tri Aisyah	-	-	-	-	-	-
Siti Dinda Ayu Lestari	95	80	15	20	0,75	75
Tristan Adrian Maulana	65	60	5	40	0,125	12,5

Nama siswa	Post test	Pre test	Post -pre	Ideal -pre	N Gain Score	N Gain Score (%)
Vida Azahra Ayu antika	90	70	20	30	0,6666667	66,66667
Jumlah siswa yang hadir 24 dari 26	2050	1655			12,6108732494	1381,08732494
Mean	85,4 1/85	68,9 5/69			0,525453052058 3333	57,5453052058 3333

Dari uraian tabel diatas, hasil skor rata-rata dari N-Gain Score didapat sebesar 0,5254530520583333, efektivitas media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* berdasarkan kriteria N-Gain Score memiliki interpretasi sedang, dan dengan persentase 57,54530520583333 % yang dalam tafsiran Gain berarti efektivitas pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran dikatakan cukup efektif. Dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas 5B secara acak, siswa menyukai pembelajaran menggunakan media *scratch*, siswa beralasan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis *scratch* lebih menyenangkan karena ada musik yang diambil dari lagu-lagu kebangsaan dan daerah sebagai *backsound* media pembelajaran, ada karakter animasi lucu yang memberikan penyemangat bagi siswa, dan kegiatan *ice breaking* yang cukup seru didalam media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* sehingga selama proses pembelajaran siswa cukup menikmati dan memerhatikan materi yang disampaikan. Dapat disimpulkan dari hasil analisis dan hasil wawancara siswa, efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif diterapkan pada

proses pembelajaran.

Analisis skor *pretest* dan *posttest* pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dapat dilihat pada grafik. Grafik berikut menampilkan meningkatnya hasil belajar pada peserta didik kelas VB, yang direpresentasikan berdasarkan data yang didapat dari hasil skor rata-rata *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 4.6**  
**Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Grafik tersebut dapat dijabarkan dimana sebelum penerapan produk media pembelajaran atau perlakuan diberikan, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang didapat saat *pretest* yaitu 68,95. Namun, setelah perlakuan diberikan, hasil skor rata-rata nilai belajar peserta didik saat *posttest* mengalami peningkatan menjadi 85,41. Berdasarkan data yang telah dijabarkan mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* membawa pengaruh berupa peningkatan hasil belajar dan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini efektif, terutama dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

#### D. Revisi Produk

Setelah proses validasi, peneliti merevisi media pembelajaran yaitu menyesuaikan media berdasarkan saran dari validator. Berikut perubahan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* sebelum direvisi dan setelah direvisi.



**Gambar 4.7**  
**Beranda Media Sebelum Direvisi**

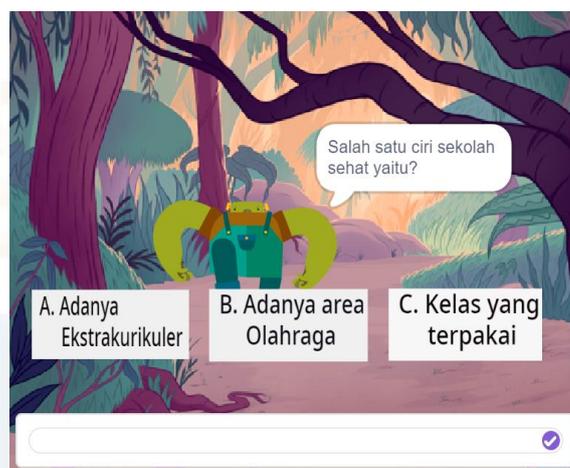
Pada gambar 4.6 diatas merupakan halaman utama atau beranda media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* sebelum melalui tahap revisi, dimana pada slide tersebut pemilihan warna yang digunakan antara background dan tulisan saling bertabrakan sehingga tulisan tidak terlalu terlihat dan kontras warnanya tidak cocok. Saran dari ahli bahasa 1 untuk merubah komposisi warna agar tulisan terlihat jelas dan nyaman untuk dilihat. Selain itu, ahli bahasa dan dan ahli praktisi pembelajaran memberi saran agar karakter animasi yang digunakan diganti menyesuaikan dengan karakter siswa berkerudung dan bapak guru dengan pakaian dan tampilan yang lebih pantas.



**Gambar 4.8**  
Kegiatan Postest Sebelum Revisi

Dari pemaparan gambar 4.7 yang merupakan slide kegiatan *post test* sebelum melalui tahap revisi, soal pada kegiatan *posttest* berupa uraian dan masih bersifat subjektif dalam artian memiliki kemungkinan beberapa jawaban, sedangkan jika jawaban yang diisi tidak sesuai dengan yang diinput pada *scratch*, maka jawaban dianggap salah. Saran dari ahli media agar diubah dari soal uraian menjadi pilihan ganda semua.

Pada gambar 4.8 merupakan slide kegiatan *pretest*, pada slide tersebut sudah ada pilihan jawaban dari soal pilihan ganda, akan tetapi jawaban tidak bisa di klik, dan harus diisi secara manual, kemudian animasi dalam slide tersebut bergerak terus-menerus dan percakapan dilayar menjadi bergerak keatas bawah. Saran dari ahli bahasa 1 agar jawaban bisa langsung di klik tanpa harus mengisi, dan animasi agar dibuat tidak bergerak terus-menerus saat sedang melakukan percakapan sehingga tidak membuat bingung siswa.



**Gambar 4.9**  
Kegiatan Pretetst Sebelum Revisi



**Gambar 4.10**  
**Buku Materi Sebelum Revisi**

Pada gambar 4.9 merupakan buku materi sebelum revisi, saran dari ahli materi agar menambahkan soal-soal didalamnya.



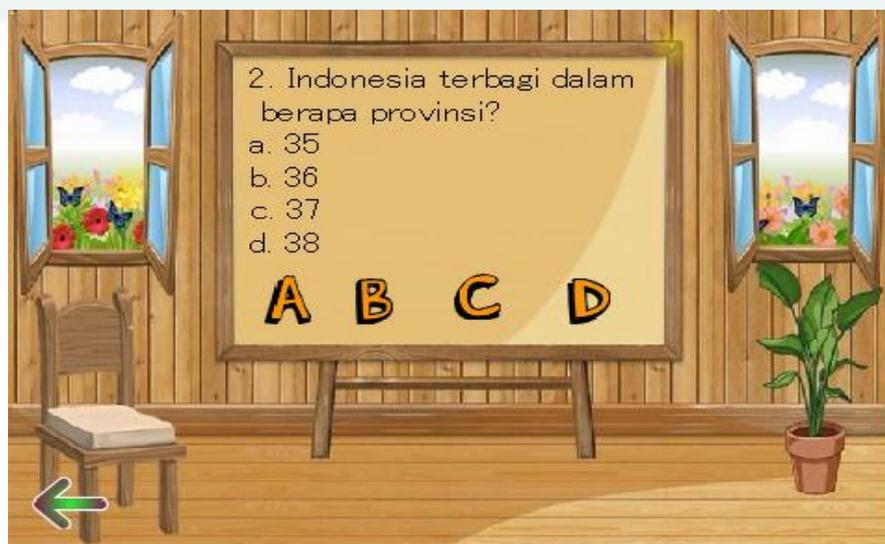
**Gambar 4.11**  
**Penjelasan Materi Sebelum Revisi**

Pada gambar 4.10 merupakan penjelasan materi yang disampaikan dengan menggunakan percakapan. Saran dari ahli bahasa 2 agar bahasa yang digunakan dirubah menjadi lebih luwes dan seperti halnya saat guru mengajar, sehingga tidak terkesan kaku dan monoton.



**Gambar 4.12**  
**Beranda Media Sesudah Direvisi**

Pada Gambar 4.11 menunjukkan media yang telah direvisi, dimana karakter animasi yang menjadi guru, tampilan dan pakaiannya sudah lebih menyesuaikan dengan penampilan guru, dan warna antar tulisan dan background sudah berbeda atau tidak bertabrakan.



**Gambar 4.13**  
**Kegiatan *Pretest* Sesudah Direvisi**

Pada gambar 4.12 merupakan slide kegiatan *pretest* sesudah revisi dimana jawaban bisa di klik secara langsung, dan peneliti memilih untuk tidak

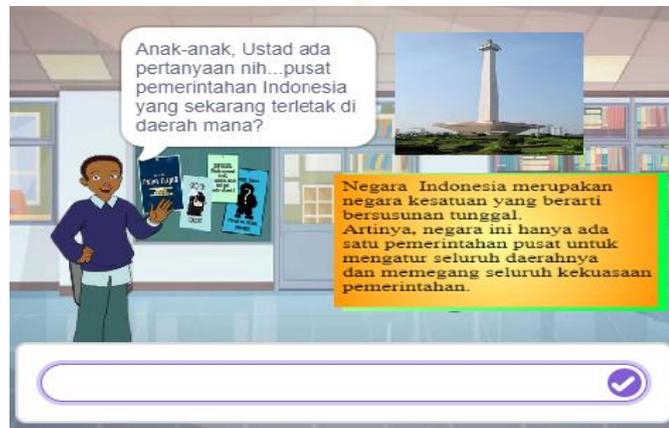
menambahkan animasi di kegiatan pretest agar tidak mengganggu fokus siswa. Selain itu di slide kegiatan *pretest* dan *posttest*, soal sudah dirubah menjadi pilihan ganda semua agar jawaban itu sudah pasti dan tidak subjektif lagi.



**Gambar 4.14**  
**Buku Materi Sesudah Direvisi**

Pada gambar 4.13 menunjukkan revisi buku materi yang sudah ditambahkan soal *pretest* dan *posttest* beserta kunci jawabannya dengan desain yang lebih sederhana.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**Gambar 4.15**  
**Penjelasan Materi Sesudah Direvisi**

Gambar 4.14 menampilkan media setelah direvisi, khususnya pada slide yang menjelaskan materi. Bahasa yang digunakan lebih bersifat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan lebih luwes dari sebelumnya.

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SASARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif *scratch* merupakan sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi atau web *scratch* melalui beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan. Dalam hal ini, analisis tersebut sesuai dengan teori penelitian dan pengembangan milik sugiyono bahwa metode penelitian pengembangan memang diperuntukkan untuk menciptakan produk khusus atau produk baru melalui serangkaian tahapan proses pengembangan.<sup>1</sup>

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini berbentuk media digital yang isinya berbentuk game animasi 2D interaktif pembelajaran dan dapat diakses melalui link yang sudah dibagikan ataupun file produk media pembelajaran *scratch* yang sudah diunduh. Media ini berisi materi Pendidikan Pancasila mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia jenjang kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Bentuk dan fungsi pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk menjadi

---

<sup>1</sup> Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna, and Andika Triansyah, "Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9, no. 3 (2020): 1-8. <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7702/THERESIA%20YOHANA%20SEMBIRING.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

menjadi produk yang lebih baik lagi salah satunya milik Septia Ragilia Pratiwi, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN 105455 Sibatu-Batu” yang dikembangkan dalam bentuk desain materi yang unik dengan menggunakan animasi untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media untuk proses kegiatan pembelajaran dikelas.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini media dijadikan sebagai sarana dan alat untuk mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran kepada siswa melalui media yang dapat memberikan daya tarik dan menumbuhkan rasa antusiasme siswa terhadap materi dan kegiatan pembelajaran berupa media yang dapat menyajikan visualisasi materi yang dirasa masih abstrak dan berbagai menu kegiatan interaktif untuk atmosfer belajar yang lebih menyegarkan.

Media ini menjadi bagian dari jenis media audio visual karena berbentuk video animasi yang didalamnya berisi beberapa pendalaman materi serta tahapan kegiatan dalam proses pembelajaran, didalamnya juga terdapat backsound musik pembelajaran yang ringan. Media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini adalah salah satu alat bantu yang relatif mudah dibuat oleh setiap pendidik atau guru, karena pembuatan media cukup membutuhkan laptop dan koneksi internet saja dan pengoperasiannya bisa dipelajari secara otodidak. Media pembelajaran dikembangkan dari desainnya yang dibuat unik

---

<sup>2</sup> Septi Ragilia Pratiwi, et.al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *scratch* pada Tema Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no.3 (2022): 21427-21438. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9902>

seperti game dengan beberapa animasi dari awal masuk ke beranda dan menu-menu kegiatan secara terpisah yang didalamnya disajikan dengan cukup menarik dan cocok untuk pembelajaran santai. Peneliti memilih materi Pendidikan Pancasila tentang mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia, kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember karena peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diantara beberapa mata Pelajaran yang lain dikarenakan pembahasan materinya dianggap membosankan bagi siswa hal itu dikarenakan hampir di setiap pertemuannya guru menggunakan metode ceramah, selain itu wawasan nilai-nilai kebangsaan siswa kurang dalam sehingga problematika ini menjadi hal penting bagi peneliti untuk menawarkan solusi berupa media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch*.

Hasil pengembangan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini sudah disesuaikan dengan saran validator, dimana media ini dibuat untuk kepraktisan pembelajaran dan manfaat yang dapat digunakan jangka lama. Media ini bisa dikembangkan oleh siapapun dengan ditawarkannya kemudahan alat dan sarana yang diperlukan, serta kemudahan pengoperasian aplikasinya.

Kelayakan media ini telah memenuhi kriteria karena melalui serangkaian tahapan uji validitas yaitu validator ahli media, ahli materi, dua ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi pertemuan pertama ahli media memperoleh presentase 75 %, dan dikategorikan layak, kemudian dari ahli materi mendapatkan penilaian 82% dan dinilai layak, dari ahli bahasa 1

mendapatkan penilaian 84% dan juga dinilai layak. Ahli bahasa 2 memberikan persentase 82% yang juga dikategorikan sebagai layak. Dan dari ahli pembelajaran meraih nilai 95% dengan nilai sangat layak. Dengan demikian, hasil validasi gabungan mencapai persentase 82% dengan kategori layak, tidak revisi. Kemudian peneliti merevisi produk dan pada validasi kedua terjadi peningkatan hasil validator gabungan dengan presentase yaitu 94 % dengan kategori sangat layak. Dengan ini media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* telah memenuhi standar kelayakan pengembangan media pembelajaran dan dapat diterapkan selama proses pembelajaran.

Efektivitas media ini diukur menggunakan hasil belajar peserta didik dengan dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan rumus N Gain Score dan juga wawancara peserta didik setelah menggunakan pembelajaran. Hasil *pretest* mendapatkan rata-rata 68,95 dan mengalami peningkatan sebesar 16,46% pada hasil *posttest* dengan rata-rata 85,41. Hasil analisis N Gain Score peserta didik mencapai 57,54530520583333 % dengan tafsiran Gain efektif. Data tersebut diperkuat dengan respon siswa saat wawancara bahwa mereka mengatakan lebih menyukai pembelajaran menggunakan animasi 2D interaktif berbasis *scratch*, karena tidak mudah bosan dengan terciptanya atmosfer belajar yang hidup dan ceria dan desain medianya dirasa menarik bagi para siswa sehingga media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini telah memenuhi standar keefektifan media pembelajaran selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Peneliti berharap hasil media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan ini dimanfaatkan dengan baik, termasuk diantaranya :

- a. Peserta didik dapat menggunakan media untuk belajar dan mendalami materi pada setiap kesempatan yang ada.
- b. Peserta didik diharapkan berpartisipasi secara aktif, memperhatikan, dan disiplin selama proses pembelajaran.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan ini dapat digunakan secara lebih luas di jenjang Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah terutama sekolah dengan fasilitas yang mumpuni. Dalam diseminasi, perlu mengidentifikasi serta memahami target audien (siswa) agar tujuan yang diharapkan dari diseminasi tercapai.

### **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

- a. Penelitian ini terbatas di kelas V, materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia, diharapkan untuk peneliti yang akan penelitian dengan media yang sama agar bisa diperluas di berbagai tingkatan kelas atau lembaga lain Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Bagi tenaga pendidik atau pengembang yang hendak mengembangkan

media *scratch* lebih lanjut, agar merancang media dengan daya tarik yang tinggi seperti memperluas cakupan materi dengan tetap menjaga kemudahan pemahaman.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ini menggunakan pendekatan model ADDIE yang mempunyai lima tahap dalam pelaksanaannya: menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, diperoleh dari hasil validasi, dan kemudian di berlakukan dalam proses pembelajaran sebagai acuan. Pemeriksaan validitas dilakukan oleh sejumlah validator yang terdiri dari ahli dalam bidang media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran dan rata-rata presentase yang didapat dari 5 validasi mendapat 82 % pada tahap pertama dan 94 % pada tahap kedua, dengan artian media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis

*scratch* sudah memenuhi kriteria kelayakan pengembangan media untuk digunakan.

3. Keefektifan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, diperoleh dari data pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media berbasis *scratch*, serta wawancara dengan peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk menilai hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan *pretest* dan *postest*. Hasil keefektifan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* ini diketahui berdasarkan perhitungan N Gain Score, dimana pada penelitian ini mendapat hasil rata-rata 57,54530520583333 % dengan tafsiran Gain efektif dan diperkuat lagi dari hasil wawancara peserta didik dimana beberapa dari mereka yang diwawancarai mengatakan lebih menyukai pembelajaran dengan media jenis audiovisual daripada sekedar belajar biasa menggunakan buku karena daya tarik media yang menarik dan suasana yang tercipta meningkatkan antusiasme pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprili, Isnani Sara, and Eka Supriatna, and Andika Triansyah. "Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9, no. 3 (2020): 1-8. <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7702/THERESIA%20YOHANA%20SEMBIRING.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Aulia, Syarah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *scratch* dengan Metode *Computational Thinking* pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau." Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.
- Azra Khalil, Nadhira, and Muhammad Rizky Wardana, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi *Berbasis scratch* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, No 3 (2022): 121-130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>.
- Fauziah, Aina "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizziz Pada Tema 3 Subtema 2 Di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021." Instrumen Penelitian dan Pengembangan Untuk Ahli Validasi. (2021).
- Gunawan, Jovan "Pengembangan Media Pembelajaran *Computational Thinking* Berbantuan *scratch* Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sd Citra Cemara)." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.
- Habibah, Ananda Nurlaily. "Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VA MI Miftahul Huda Ngrecu." Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Kediri, 2022.
- Hadi, Mega Ekka. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Project Based Learning* Berbantuan *scratch* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika." Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, and Muhamad lufti Yasin Fauzan , Paqih Raihan , Siti Nuriyah Nurhadi , Usep Setiawan , Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran." *AL-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no.2(2022)33-34. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>.
- Izzun Nisa, Fatia. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Berbasis scratch* Materi Bentuk Al-Jabar di Mtsn 5 Kediri," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 3, no.1 (2021):

10-27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah Dan Warna Al-Hasib*. Jakarta Pusat : Samad, 2014.

Known, Mc, and Harry, C. *Audio Visual Aids To Instruction*. 2021. USA : Mc Graw Hill.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta : KENCANA, 2020.

Magdalena, Ina, and Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no.3 (2020): 418-30, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Mohanty, Pallabi. "Batasan Awal, Apa Kelebihan, Kekurangan, dan Keterbatasan Berbasis *scratch* ?", wiingy (blog), 16 Agustus 2022, <https://wiingy.com/blog/berbasis-scratch-limitations/>.

Muhtar, Nurul Azizah, and Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Information Communication and Technology* (ICT)," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no.4 (2020), 20-31, <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26455/13403>.

Mulanisya Ayu Wardani , Putri, and Erwin Putera Permana, and Dhian Dwi Nur Wenda, "Pengembangan Media Game Berbasis *scratch* Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan" *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi* 9, no.1 (2022): 40-49, <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>

Mulyana, Aina. "Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan, dan Langkah-langkah R&D" Filmed 22 February 2020, <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=67582>.

Nabilah, Amalia Putri, and Afridha Laily Alindra , Ica Nurhikmah , Nisa Nur Fauziyah , Pani Herlina , Rika Febriyanti , Rizki Prayoga. "Penggunaan Media Berbasis *scratch* Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024):1975-1986, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12694/9739/23283>.

Nuryati, Darsinah. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" *Jurnal Papeda* 3, no. 2

(2021):153-162, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/download/1186/679/>

“Pembelajaran”, Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses 5 Mei 2024, <https://kbbi.web.id/ajar>.

Rafli Ananda Putra, Ahmad, and Dindin Abdul Muiz Lidinillah, and Asep Nuryadin, “Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Berbantuan *Berbasis scratch* Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.2 (2023): 911-920. <http://repository.upi.edu/109216/>

Ragilia Pratiwi, Septi, and Apiek Gandamana, Irsan, Imelda Free Unita Manurung, Putra Afriadi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Berbasis scratch* pada Tema Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 no.3 (2022): 21427-21438, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9902>

Rahimi, Rahimi. “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Ilmuna:Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87-101, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

Rohani, Ima. “Pengembangan Lembar Kerja Pembuatan Grafik Gerak Lurus Berbantuan Simulasi *Berbasis scratch* Untuk Siswa Sma/Ma.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2022.

Rohani, Ima, and Andi Fadllan, and Sheila Rully Anggita, “Pengembangan Lembar Kerja Pembuatan Grafik Gerak Lurus Berbantuan Simulasi *Berbasis scratch* untuk Siswa SMA/MA” *Lontar Physics Forum* VI 2022 VI, 2022.

Sakila, Dheada. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar.” S1 Thesis, Universitas Jambi, 2021.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sembiring, Theresia Yohana. “Pengembangan Media Pembelajaran *scratch* berbasis kearifan lokal pada materi himpunan di SMP Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2022/2023.” Skripsi, Universitas HKPB Nommensen, 2022.

Sofiyana, Marinda Sari dkk., Pancasila, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik. (Malang : Unisma Press, 2021), 10-12.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sutisna, Mohamad, and Us Us Sucherman, and Dedi Suandi, and Sukatmi, and Siti Kumalasari. "Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z," *Jurnal Citizenship Virtues* 2, no. 2 (2022):327-338, <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1518>.
- "Teknologi", Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses 16 Desember, 2023, <https://kbbi.web.id/teknologi>.
- Ulfa, Ellistya Hayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI." Skripsi, Uin Raden Inatan Lampung, 2020.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu : Penerbit Adab : 2021.
- Wahyono, Tri Ponco. "Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli." Skripsi, STKIP PGRI Pacitan, 2021.
- Zetriulista, Nofriyandi, and Endang Istikomah, "The Effect of GeoGebra-Assisted Direct Instruction on Students' Self-Efficacy and Self-Regulation," *Infinity Journal* 9, no.1 (2020): 41-48, <https://doi.org/10.22640/infinity.v9i1.p41-48>.
- Zetrulista, Nofriyandi, and Endang Istikomah. "The Increasing Self-Efficacy and Self-Regulated through GeoGebra Based Teaching Reviewed from Initial Mathmeatical Ability (IMA) Level," *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2020): 587-98, <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14135A>.
- Qodariah, Husni dan Sylvia Rabbani. "Pengembangan Media Pembelajaran Ayam MSP Materi Satuan Panjang Berbantuan Aplikasi Berbasis scratch Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD Kelas III." *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)* 1, no. 2, (2022) : 49-65, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp>
- Zulfirman, Rony "Implementasi Metode *Outdoor Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan" *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 3, no 2 (2022):<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php>.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

MATRIK PENELITIAN

NO.	JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	METODE/OBJEK	FOKUS/RUMUSAN MASALAH
1	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024.	Variabel bebas : 1. Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis <i>scratch</i>	Langkah-langkah pembuatan media berbasis <i>scratch</i> : 1. menganalisis kebutuhan media 2. merancang desain media 3. mengembangkan media  Langkah - langkah penggunaan media di kelas : 1. menyiapkan sarana dan prasarana media 2. masuk ke web <i>scratch</i> untuk membuka media melalui link/file media yang sudah	1. Menganalisis materi 2. Menganalisis kebutuhan peserta didik 3. Menganalisis karakteristik peserta didik 4. Menyusun materi 5. Membuat desain media interaktif dan menarik  1. Menyiapkan buku panduan, buku materi, papan, proyektor, dan kelas. 2. Mengakses media <i>scratch</i> melalui laptop/computer menggunakan koneksi internet 3. Melaksanakan proses	1. Metode penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development ( R&amp;D )</i> model ADDIE. Jenis data : 1. Kualitatif dan kuantitatif  Instrumen penelitian : Observasi, dokumentasi, angket, tes, Wawancara. Validator : 1. Ahli media (Muhammad Suwignyo	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Interaktif berbasis <i>scratch</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ? 2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif

		<p>diunduh.</p> <p>3. Produk media diuji cobakan di dalam proses pembelajaran menggunakan proyektor sesuai tahapan kegiatan yang sudah tersusun didalamnya.</p> <p>Materi : Menenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas 5 semester 2 bab 2.</p> <p>Variabel terikat :</p> <p>1. Hasil validasi media, hasil belajar peserta didik dan respon guru serta peserta didik.</p>	<p>3. Produk media diuji cobakan di dalam proses pembelajaran menggunakan proyektor sesuai tahapan kegiatan yang sudah tersusun didalamnya.</p> <p>Materi : Menenal Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas 5 semester 2 bab 2.</p> <p>1. Validator 2. Peserta didik kelas 5B Min 3 Jember berjumlah 24 siswa yang hadir dari total 26 siswa.</p>	<p>pembelajaran dan penelitian</p> <p>Tujuan pembelajaran :</p> <p>1. Peserta didik dapat mengenal mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>1. Validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa1 dan 2, ahli pembelajaran. 2. Nilai <i>Pretest Posttest</i>, Wawancara peserta didik setelah menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis <i>scratch</i></p>	<p>Prayogo, M.Pd.I) 2. Ahli materi (M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.) 3. Ahli bahasa (Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.I dan Dr.Hartono, M.Pd.) 4. Ahli pembelajaran : Uyunul Chusniah, S.Pd.I.</p> <p>Objek : Kelayakan media yang dikembangkan Keefektifan media (Peningkatan hasil belajar siswa).</p>	<p>Berbasis <i>scratch</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ? 3. Bagaimana keefektifan media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis <i>scratch</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ?</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulana Ichsan

NIM : 205101040017

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” secara keseluruhan adalah hasil karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

Jember, 02 Juni 2024

Saya yang menyatakan



Maulana Ichsan

NIM. 205101040017

## LAMPIRAN

## MODUL AJAR

### Identitas Penyusun Modul

Nama Penyusun : Maulana Ichsan  
Nama Institusi : MIN 3 Jember  
Tahun Pelajaran : 2023 - 2024  
Satuan : MI  
Pendidikan  
Kelas : V  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
Alokasi Waktu : 3 JP (3 x 30 menit)  
Fase : C  
Elemen : Negara Kesatuan Republik Indonesia

### Kompetensi Awal

Sebelum mempelajari materi ini, di harapkan peserta didik sudah memiliki pengetahuan tentang Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia.

### Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berahlak mulia; berkebinekaan Global; kreatif, bernalar kritis bergotong royong. Cinta tanah air dan *muwatanah* ditunjukkan dengan bekerja keras rajin belajar dan menghargai usaha teman; *Ta,addub* mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas.

### Sarana dan Prasarana

a. Media	:	Digital (Game animasi 2D interaktif scratch)
b. Sumber belajar	:	Buku pegangan siswa, LKS, Buku Pegangan guru

### Materi Pembelajaran

Mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia (mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia).

Berikut link video pembelajaran yt sebagai salah satu acuan materi pada bab ini :

<https://www.youtube.com/watch?v=rgBtPGJcEms>

<https://www.youtube.com/watch?v=qaYjTPyi18s>

<https://www.youtube.com/watch?v=E-mcMNYODz0>

### Target Peserta Didik

Peserta didik reguler  
Jumlah 26 siswa

## LAMPIRAN

### PEDOMAN WAWANCARA RESPON PENGGUNAAN MEDIA UNTUK PESERTA DIDIK

1. Apa yang dirasakan peserta didik saat belajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media animasi 2D interaktif berbasis *scratch*?
2. Apakah peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan animasi 2D interaktif berbasis *scratch*?
3. Apakah selama pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan animasi 2D interaktif berbasis *scratch* peserta didik memperhatikan atau tidak?
4. Apakah peserta didik lebih menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila seperti pembelajaran Pendidikan Pancasila biasanya atau lebih menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *scratch*?
5. Apakah media animasi 2D interaktif berbasis *scratch* menarik untuk digunakan didalam pembelajaran?

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## LAMPIRAN

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Pertanyaan

1. Apa kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ?
2. Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas VB saat ini?
3. Model pembelajaran apakah yang dilakukan anda dalam proses pembelajaran berlangsung?
4. Materi Pendidikan Pancasila apakah yang dirasa sulit dipahami oleh siswa?
5. Media pembelajaran apakah yang biasa anda gunakan di kelas VB?
6. Seberapa seringkah anda menggunakan media pembelajaran tersebut pada saat pembelajaran dikelas?
7. Apakah terdapat kekurangan dalam media pembelajaran yang anda gunakan?
8. Apakah anda sudah pernah menggunakan media pembelajaran lainnya seperti video animasi pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V?
9. Apakah anda membutuhkan media pembelajaran lainnya seperti video animasi, untuk menarik minat siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila?
10. Bagaimana pendapat anda mengenai “Media pembelajaran Animasi 2D interaktif berbasis *scratch*”?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## LAMPIRAN

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK KEPALA MADRASAH

1. Bagaimana Sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Siapakah pendiri Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
3. Bagaimana perkembangan penggunaan media ketika proses pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?



## LAMPIRAN

### PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
2. Sejarah singkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
3. Dokumentasi beberapa foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan penelitian

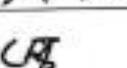
### PEDOMAN OBSERVASI

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* muatan Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* muatan Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* muatan Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

LAMPIRAN 6

JURNAL PENELITIAN

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	4 Maret 2024	Silataturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	Dedi Ependi S.Ag., M.M.Pd	
2	4 Maret 2024	Koordinasi dengan wali kelas 5B	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
3	4 Maret 2024	Melakukan wawancara terkait dengan data-data MIN 3 Jember	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
4	25 April 2024	Validasi pembelajaran oleh ahli praktisi pembelajaran	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
5	25 April 2024	Pelaksanaan Pre Test	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
6	25 April 2024	Pemberian materi pada kelas 5B dengan uji coba media animasi 2D interaktif scratch	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
7	25 April 2024	Pelaksanaan Postest	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	
8	25 April 2024	Wawancara dengan peserta didik	Siswa- siswi kelas 5B	
9	25 April 2024	Wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan pancasila setelah uji coba media pembelajaran	Uyunul Chusniah S.Pd.I.	

Jember, 13 - 05 - 2024

Kepala Min 3 Jember



Dedi Ependi S.Ag., M.M.Pd

KI

JEMBER

LAMPIRAN

**SURAT SELESAI PENELITIAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**  
Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Bumbensari Jember 68124  
Telp. (0331) 326062 email: [minsumberari@gmail.com](mailto:minsumberari@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 222/ML.13.32.3/PP.00.4/05/2024

Sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-5819/In.20/3.a/PP.009/03/2024 tanggal 04 Maret 2024 tentang pelaksanaan Penelitian Mahasiswa atas nama :

Nama : MAULANA ICHSAN  
NIM : 205101040017  
Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember  
Jurusan Prodi : PGMI

Dengan ini Kepala MIN 3 Jember menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut:

Telah melaksanakan : Penelitian di MIN 3 Jember  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.  
Hari/Tanggal : - / 04 Maret s.d. 25 April 2024  
Tempat : MIN 3 Jember  
Lama Penelitian : 40 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Mei 2024  
Kepala Madrasah,  
  
**DEDI EPENDI**



## LAMPIRAN

## VALIDASI AHLI MEDIA

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

#### Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2d interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian Media

No.	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Media	1. Petunjuk penggunaan media			✓		
			2. Kemudahan penggunaan media			✓		
			3. Kualitas warna background dan warna huruf			✓		
			4. Kualitas tata tampilan		✓			
			5. Kualitas tampilan gambar		✓			
			6. Kualitas tampilan video		✓			
			7. Struktur dan kepraktisan video			✓		
2	Kelayakan Penyajian	Visual	8. Kejelasan teks				✓	
			9. Tampilan layar dan media proposional		✓			

		10. Penggunaan sound effect media	✓			
		11. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓			
		12. Penggunaan ukuran huruf yang proposional		✓		
	Manfaat	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran		✓		
		14. Daya tarik media		✓		
		15. Media mempermudah proses pembelajaran		✓		
Jumlah		75	10	32	12	2
Total			56 x 100 = 75			
			75			

B. Masukan, Kritik dan Saran.

Sarankan diperbaiki sesuai saran dan arahan.  
 Mulai dari pemilihan musik yang tepat, penggunaan  
 & pemilihan gambar yang sesuai tema & tidak kabur.  
 Sajikan segera direvisi!

C. Kesimpulan.

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	✓
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak, revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli media



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

198610022015031004

(sudah)

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

**Petunjuk**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2d interaktif berbasis scratch yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Media**

No.	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Media	1. Petunjuk penggunaan media	✓				
			2. Kemudahan penggunaan media	✓				
			3. Kualitas warna background dan warna huruf		✓			
			4. Kualitas tata tampilan	✓				
			5. Kualitas tampilan gambar		✓			
			6. Kualitas tampilan video	✓				
			7. Struktur dan kepraktisan video	✓				
2	Kelayakan Penyajian	Visual	8. Kejelasan teks	✓				
			9. Tampilan layar dan media proposional	✓				

		10. Penggunaan sound effect media	✓				
		11. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓				
		12. Penggunaan ukuran huruf yang proposional		✓			
	Manfaat	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
		14. Daya tarik media	✓				
		15. Media mempermudah proses pembelajaran	✓				
Jumlah		75	60	12			
Total			$\frac{72}{75} \times 100 = 96$				

B. Masukan, Kritik dan Saran.

Selama keseluruhan isi Materi dan sudah diperbaiki  
 secara baik dan sesuai arahan.  
 Sajikan bisa di uji coba di lapangan

C. Kesimpulan.

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak ,revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli media



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

198610022015031004

## LAMPIRAN 7

## VALIDASI AHLI MATERI

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran animasi 2D Interaktif berbasis *scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB Diponegoro MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

#### Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian Materi

No.	Aspek	Subaspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kualitas materi pembelajaran	Kesesuaian materi	✓				
			Kejelasan petunjuk dalam pembelajaran	✓				
			Kemudahan memahami kalimat pada teks			✓		
			Kemudahan memahami pembelajaran	✓				
2	Kelayakan penyajian	Kualitas penyajian	Ketepatan urutan penyajian			✓		
			Kecukupan latihan			✓		
			Kejelasan umpan balik				✓	
3	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa Kekomunikatifan	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman intelektual			✓		
			Ketepatan kaidah bahasa				✓	
			Keefektifan kalimat	✓				
			Ketercernaan materi			✓		
4	Kelayakan Kegrafikan	Kualitas desain	Kemudahan pemahaman Bahasa			✓		
			Keindahan tampilan layar	✓				
			Keterbacaan teks			✓		
			Kualitas gambar			✓		
			Komposisi warna			✓		
			Navigasi Interaksi	✓		✓		

Presentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor yang diperoleh}} \times 100$	$\frac{71}{92} \times 100 = 78$
--------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

B. Kebesaran Materi.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kesimpulan.

Materi pada media pembelajaran game animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan ;

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
65% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	✓
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli materi

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

199210132019031006

(resu lah)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran animasi 2D Interaktif berbasis *scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB Diponegoro MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek	Subspek	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kualitas materi pembelajaran	Kesesuaian materi	✓				
			Kejelasan petunjuk dalam pembelajaran	✓				
			Kemudahan memahami kalimat pada teks	✓				
			Kemudahan memahami pembelajaran		✓			
2	Kelayakan penyajian	Kualitas penyajian	Ketepatan urutan penyajian		✓			
			Kecukupan latihan	✓				
			Kejelasan umpan balik		✓			
3	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman intelektual	✓				
			Keterbacaan pesan	✓				
		Kekomunikatifan	Ketepatan kaidah bahasa		✓			
			Keefektifan kalimat	✓				
			Ketercernaan materi	✓				
			Kemudahan pemahaman Bahasa	✓				
			Keindahan tampilan layar	✓				
4	Kelayakan Kegrafikan	Kualitas desain	Keterbacaan teks	✓				
			Kualitas gambar	✓				
			Komposisi warna	✓				
			Navigasi	✓				
			Interaksi	✓				
							✓	

Jumlah skor	95 = 95				
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$		70	20		

90  
95 100 205

B. Kebenaran Materi.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kesimpulan.

Materi pada media pembelajaran game animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan ;

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak ,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak, revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli materi

M. Sholahuddin Amrolloh, M.Pd.

199210132019031006

## LAMPIRAN 8

### VALIDASI AHLI BAHASA 1

#### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

#### Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian Media

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.	✓				
		Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.		✓			
		Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia			✓		
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lizim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia	✓				
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang peserta didik.					✓
			Bahasa yang digunakan meningkatkan antusias belajar.					✓
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	✓				
			Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	✓			
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa		Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓		

	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	✓			
	Jumlah	50	28	12	-	4
	Total		$\frac{41}{50} \times 100 = 82$			

B. Masukan, Kritik dan Saran.

1. Tambahkan bahasa yang memotivasi
2. Perhatikan gaya penyusunan animasi serta
3. Perhatikan penyusunan ejaannya.

C. Kesimpulan.

Bahasa pada media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	✓
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak ,revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli bahasa

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd

199006012019031012

(satu)

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



## LAMPIRAN 9

## VALIDASI AHLI BAHASA 2

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maslana Ichsan

#### Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian Media

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.	✓				
		Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	✓				
		Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	✓				
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia	✓				
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang peserta didik.	✓				
			Bahasa yang digunakan meningkatkan antusias belajar.		✓			
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	✓				
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	✓				
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				

	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	✓		
	Jumlah	6 x 5 = 30	6	29	3
	Total		42	48	50

$\frac{48}{50} \times 100 = 96$

**B. Masukan, Kritik dan Saran.**

- Perbaiki gambar ejaan
- Sertakan bahan daya karakter peserta didik.

**C. Kesimpulan.**

Bahasa pada media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	✓
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak ,revisi	

Jember, 1 April 2024  
Validator ahli bahasa

  
Dr. Hartono, M.Pd  
198609022013031001



(satu data)

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

**Petunjuk**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Skor					
				5	4	3	2	1	
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.	✓					
		Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	✓					
		Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓				
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia	✓					
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang peserta didik.		✓				
			Bahasa yang digunakan meningkatkan antusias belajar.		✓				
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	✓					
			Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.		✓			
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓					

Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	5	4	3	2	1
	✓					
Jumlah	56	37	16			
Total		96	56			

$96 \times 100 = 92$   
56

B. Masukan, Kritik dan Saran.

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan.

Bahasa pada media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak, revisi	

Jember, 1 April 2024

Validator ahli bahasa

  
Dr. Hartono, M.Pd

198609022015031001

## LAMPIRAN

### RESPON AHLI PEMBELAJARAN (GURU)

(Lampiran)

#### LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTIKI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB MIN 3 Jember.

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ichsan

#### Penunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli Praktisi(Guru) terhadap kelayakan media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian Media

No.	Aspek	Variabel Penelitian	Indikator	Skor				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Media	1. Media pembelajaran <i>scratch</i> mudah di operasikan	✓				
			2. Kesesuaian dengan modul ajar	✓				
			3. Sesuai dengan indikator pembelajaran	✓				
			4. Kualitas tata tampilan	✓				
			5. Kualitas tampilan gambar	✓				
			6. Kualitas tampilan animasi	✓				
			7. Penyampaian materi pada media pembelajaran <i>scratch</i> ini mudah dipahami	✓				
2	Kelayakan Penyajian	Visual	8. Kejelasan teks		✓			
			9. Tampilan layar dan media proposional	✓				
			10. Penggunaan <i>sound effect</i> media	✓				
			11. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓				
			12. Penggunaan ukuran huruf yang proposional		✓			

	Manfaat	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
		14. Daya tarik media	✓				
		15. Media mempermudah proses pembelajaran	✓				
		Jumlah	75	65	8		

$$\frac{73}{75} \times 100 = 97$$

B. Masukan, Kritik dan Saran.

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan.

Media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak, tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak, tidak revisi	✓
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Tidak layak, revisi	

Jember, 24 April 2024

Validator ahli praktisi

*UCA*  
 Uyunul Chusniyah, S.Pd.I  
 NIP.197503262005012001

Catatan :

1. Font untuk soal & layar . Kurang Besar ..
2. Belum ada sanksi bagi santri yg kurang ..  
 Mengeratkan pelajaran .
3. Kalau ada Reward sebaiknya ada sanksi ..
4. Bsm tidak tiap bab layar berbeda ..  
 atau layar tetap bisa di tampilkan  
 Bab I : .. ..  
 Bab II : .. ..  
 Bab III : .. ..
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran .

## LAMPIRAN

## LEMBAR VALIDASI AHLI SOAL

**LEMBAR VALIDASI AHLI SOAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran animasi 2D Interaktif berbasis *scratch* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas VB Diponegoro MIN 3 Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Peneliti : Maulana Ihsan

Penunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli soal terhadap kriteria soal HOTS pada latihan *pretest* dan *posttest* di media pembelajaran animasi 2D interaktif berbasis *scratch* yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Indikator skala pada penelitian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Butir soal sesuai dengan KD		✓			
2	Soal dirumuskan singkat dan jelas		✓			
3	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas		✓			
4	Soal yang diberikan dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill)				✓	
5	Soal menggunakan kaidah bahasa yang baku dan sesuai dengan EYD		✓			
6	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif			✓		
7	Soal mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓			
Jumlah skor			20	0	0	0
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$			$\frac{20}{20} \times 100$	=	100%	

B. Kritik, saran, dan masukan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	soal belum memuat kata-kata HOTS	Perbaiki soal <del>menyebutkan</del> <i>Perbaiki soal dengan menambahkan kata-kata HOTS dan partikel yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, buat soal so. balasan sangat menganalisis, menganalisis, dan membuat kesimpulan</i>

C. Kesimpulan

Soal *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran game animasi 2D interaktif berbasis *scratch* dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	✓
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak ,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak, revisi	

Jember, 25-09-2024

Validator ahli soal

  
Uyunul Chusniah, S.Pd.I

**LAMPIRAN**

**HASIL PRETEST DAN POSTTEST**

LEMBAR PRE TEST

Nama : Bisma Oktaviano Wijaya  
 Mapel : PP  
 Kelas : 5B



Petunjuk !

1. Simaklah soal pre test pada media scratch
2. Dengarkan arahan guru kelas dengan seksama
3. Jawablah soal pre test di lembar ini sesuai dengan waktu yang ditentukan
4. Jika sudah selesai kumpulkan ke guru kelasmu

Jawaban

Pilihan Ganda

1. C.	6. c	<del>A</del>	16. A
2. b	7. B	12. b	17. b
3. C	8. d	<del>C</del>	18. C
4. d	9. c	14. A	19. B
5. b	<del>d</del>	15. d	20. A

5 = 7      65

*Pretest atas nama  
Bisma Oktaviano Wijaya*

*Posttest atas nama  
Muhammad Jaa'far Romadhoni*

LEMBAR POST TEST

Nama : Muhammad Jaa'far Romadhoni  
 Mapel : PP  
 Kelas : 5B



Petunjuk !

1. Simaklah soal post test pada media scratch
2. Dengarkan arahan guru kelas dengan seksama
3. Jawablah soal post test di lembar ini sesuai dengan waktu yang ditentukan
4. Jika sudah selesai kumpulkan ke guru kelasmu

Jawaban

Pilihan Ganda

<del>X</del> c.	6. d.	<del>a</del> b.	16. d
2. d.	7. b	<del>X</del> c.	17. a
3. a.	8. <del>C</del>	13. c.	18. c
4. a.	9. c.	14. c.	19. b.
5. d.	10. c.	15. c.	20. b.

90      5 = 2

85

## LAMPIRAN

## DOKUMENTASI PENELITIAN



**Gambar 1. Penjelasan Materi**



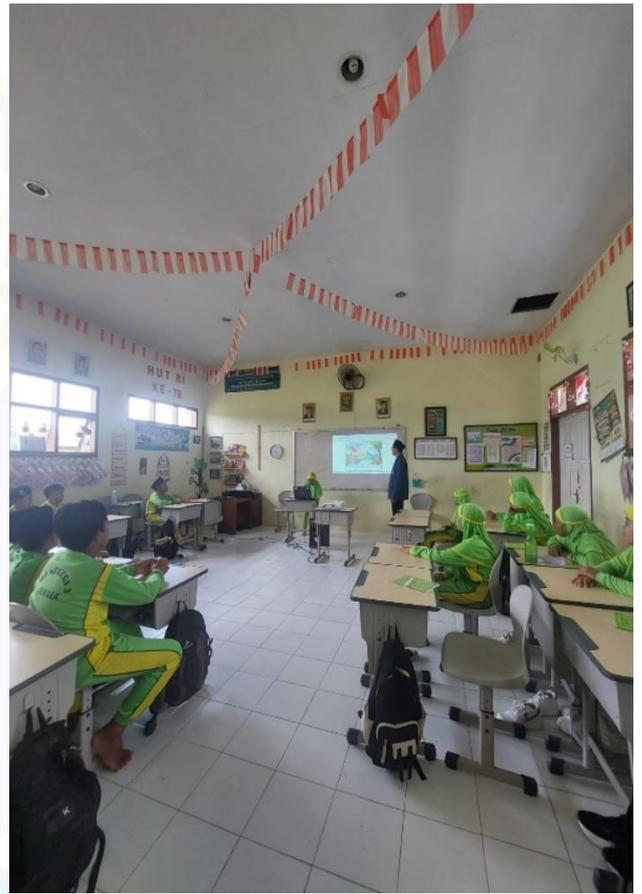
**Gambar 2. Hukuman *Ice Breaking***



**Gambar 3. Kegiatan Awal Pembelajaran**



**Gambar 4.**  
**Menyanyikan Lagu Nasional**



**Gambar 5.**  
**Pendalaman Materi**



**Gambar 6.** Kegiatan Mengerjakan *Pretest* dan *Post Test*

## LAMPIRAN

### Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tariyah.iainjember@gmail.com](mailto:tariyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-5819/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember  
Jl. Mahoni No.20, Area Sawah/Kebun, Wirolegi, Kec. Sumbersari,  
Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 205101040017

Nama : MAULANA ICHSAN

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

" selama 40 ( empat puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi S.Ag, M.M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 04 Maret 2024  
Dian Dedi  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

## BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Maulana Ichsan  
NIM : 205101040017  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 Mei 2001  
Alamat : Dusun Krajan Lor, Gumelar,  
Kecamatan Balung, Jember, Jawa Timur  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Angkatan : 2020  
No.HP : 085807478066  
E-mail : [ihsansantzuy@gmail.com](mailto:ihsansantzuy@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. RA Al-Hidayah Gumelar (2005-2007)
2. MIMA 1 Al-Amin Gumelar (2007 – 2013)
3. MTS Wahid Hasyim Balung (2013 – 2016)
4. MA Wahid Hasyim Balung (2016 – 2019)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2020-2024)