

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Aryan Wirawan^{1*}, Kurnia Bektiningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*aryanwirawan01@students.unnes.ac.id

Submit
24 Februari 2026

Review
6 Maret 2026

Publish
14 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respons pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, ditunjukkan oleh perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Scratch, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Scratch for Pancasila Education and to test its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. This study uses a research and development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, learning outcome tests (pretest and posttest), and documentation. Data analysis is carried out quantitatively and qualitatively. Quantitative data are analyzed using descriptive statistics to determine the improvement in student learning outcomes, while qualitative data are used to describe the feasibility of the media based on the assessment of material experts, media experts, and user responses. The results of the study indicate that the interactive learning media based on Scratch is declared feasible to use based on the results of expert validation with a very valid category. In addition, the results of the effectiveness test show an increase in student learning outcomes after using the developed learning media, indicated by the difference in pretest and posttest scores. The conclusion of this study is that the interactive learning media based on Scratch is feasible and effective to be used as an alternative learning media for Pancasila Education to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: Interactive Learning Media, Scratch, Pancasila Education, Learning Outcomes, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dari aspek pengetahuan, tetapi juga dari segi karakter dan nilai kebangsaan. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan sejak dini (Aufarel & Prasetyo, 2023). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak, normatif, dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini terlihat dari kecenderungan siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Fitri, (2021) menjelaskan bahwa rendahnya mutu pembelajaran di sekolah dasar salah satunya dipengaruhi oleh kurangnya inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Dewi, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berorientasi pada metode ceramah cenderung tidak mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa secara maksimal.

Kondisi pembelajaran yang kurang interaktif tersebut berdampak pada capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator penting yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui aktivitas pembelajaran. Yogi Fernando et al., (2024) menegaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, karena aktivitas belajar yang tinggi akan mendorong pemahaman materi yang lebih baik. Temuan Simanjuntak, (2020) juga menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara proses pembelajaran yang efektif dengan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan dan media yang mampu mendukung pemahaman siswa secara lebih optimal agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami dan diinternalisasi secara lebih bermakna (Hasanah et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pratama & Hasanah, (2024) menegaskan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui tampilan visual, animasi, dan aktivitas interaktif yang menarik. Menurut Sudihartini et al., (2021) Scratch sebagai aplikasi pemrograman visual berbasis blok memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Luthfiyyah et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis Scratch mampu meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan keaktifan siswa karena pembelajaran disajikan dalam bentuk animasi dan permainan edukatif. Selain itu, Scratch juga mendukung pengembangan berpikir logis dan problem solving melalui interaksi langsung antara siswa dan media pembelajaran (Khalil & Wardana, 2022).

Secara teoretis, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana yang mampu menyalurkan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Pagarra, 2022). Media interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan suara dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak secara lebih konkret (Fadilah et al., 2023). Chaerunnisa & Bernard, (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan interaktif sangat relevan dalam pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep dan nilai, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam konteks ini, Scratch memungkinkan penyajian materi melalui simulasi, animasi, dan aktivitas interaktif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Scratch dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran sains, matematika, atau pemrograman dasar. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Hanifah et al., (2025) membuktikan bahwa media interaktif berbasis Scratch dinilai sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penerapan Scratch dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memiliki karakteristik materi berbasis nilai dan konteks kehidupan sosial. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian

(research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya terkait pengembangan media interaktif Scratch yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar (Sembring et al., 2023). Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch berperan sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebagai variabel terikat yang diukur melalui tes hasil belajar. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, animasi, simulasi, serta evaluasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan.

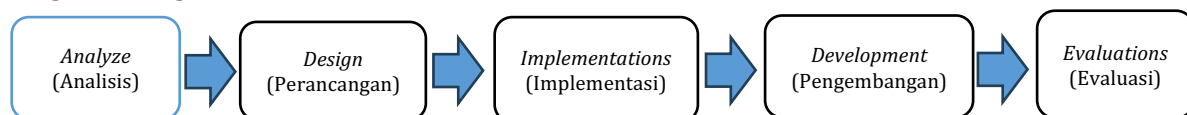
Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan memadukan penyajian materi berbasis nilai, animasi kontekstual, dan evaluasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian media pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila serta memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, dan bagi peneliti selanjutnya sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Nongkosawit 02. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan sekolah ini relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut melalui prosedur yang sistematis dan terstruktur (Sugiyono, 2019). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch pada tahun 2009, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Lilih Parlina, 2024). Model ADDIE dipandang relevan karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Tahapan pengembangan dalam model ADDIE pada penelitian ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Penelitian (ADDIE)

Analyze (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik siswa serta analisis materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis Scratch.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penyusunan storyboard, perancangan tampilan antarmuka, pemilihan materi, serta penyusunan instrumen penelitian seperti angket validasi, angket respons pengguna, dan soal tes hasil belajar.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas IV. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar untuk mengetahui respons pengguna serta efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, respons pengguna, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Desain uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design, yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek yang diberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pembelajaran. Desain ini dipilih karena penelitian difokuskan pada pengujian efektivitas produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam satu kelompok pengguna tanpa kelompok kontrol. Dengan desain ini, peneliti dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch melalui perbandingan nilai pretest dan posttest.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran, guru kelas IV, dan siswa kelas IV SDN Nongkosawit 02 sebagai pengguna media. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa dan uji kelompok besar yang melibatkan 22 siswa kelas IV. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Nongkosawit 02, (2) siswa yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian, dan (3) siswa yang hadir pada saat pelaksanaan pretest dan posttest. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi siswa yang tidak mengikuti seluruh tahapan penelitian atau tidak hadir pada saat pelaksanaan tes.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch. Data kuantitatif berupa skor hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal terkait kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengukur kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan respons pengguna. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan (Munandar, 2020).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data respons guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase kelayakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Selanjutnya, data hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan nilai pretest dan posttest menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, serta perhitungan N-gain. Seluruh analisis statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

Pengukuran variabel hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif siswa yang mencakup pemahaman konsep, penerapan nilai-nilai Pancasila, serta kemampuan menjawab soal evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran. Tingkat peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan skor N-gain dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Scratch

Presentase	Kriteria
$V \geq 0,80$	Sangat Layak
$0,60 - 0,79$	Layak
$0,40 - 0,59$	Cukup Layak perlu revisi
$< 0,40$	Tidak Layak

HASIL

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dilakukan berdasarkan tahapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini pengembangan media dibatasi sampai pada tahap *pilot-test* berupa uji coba terbatas (*small group*). Subjek uji coba terdiri atas siswa kelas IV sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 5 siswa pada tahap uji coba awal, sedangkan populasi penelitian berjumlah 21 siswa. Pembatasan tahap pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan, keterpahaman, dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan sebelum diterapkan secara lebih luas.

1. Analisis (Analisis)

Tahapan analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi pembelajaran yang terjadi di lapangan (Rahayu & Sukenti, 2024). Penelitian ini berawal dari ditemukannya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada pencapaian hasil belajar siswa yang masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila yang bersifat konseptual dan kontekstual, seperti penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, meskipun secara umum siswa telah mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini sejalan dengan (Fitri, 2021) dan (Rozak, 2021) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif dan pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menghambat keterlibatan siswa serta menurunkan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, jumlah siswa pada kelompok besar sebanyak 21 siswa dan kelompok kecil sebanyak 5 siswa, yang selanjutnya digunakan pada tahap uji coba *small group*. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang dirancang untuk menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar (Anis et al., 2023).

2. Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan fase kedua dalam model ADDIE yang berfokus pada perencanaan sistematis pengembangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran (Sudihartini et al., 2021). Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dirancang secara terstruktur dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar serta capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Perancangan diawali dengan pengumpulan referensi yang relevan, penentuan tujuan pembelajaran, serta pemilihan platform Scratch sebagai media pengembangan karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah dioperasikan oleh siswa. Materi Pendidikan Pancasila disusun secara runtut meliputi pengenalan konsep, pemaparan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, contoh kontekstual, serta latihan dan evaluasi interaktif yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Scratch menyediakan lingkungan belajar berbasis proyek yang memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, dan suara dalam satu media pembelajaran yang utuh (Kusumawati, 2022).

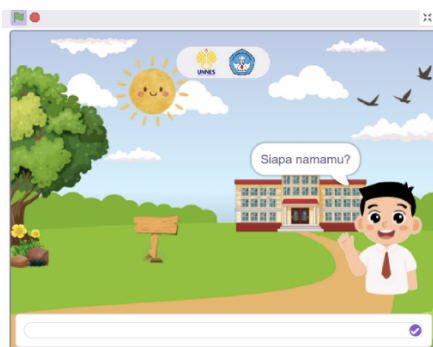
Desain visual media dirancang menggunakan aplikasi pendukung seperti Canva sebelum diimplementasikan ke dalam Scratch agar tampilan media menarik, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, media dilengkapi dengan audio pendukung yang membantu siswa memahami materi secara lebih optimal melalui kombinasi visual dan auditori. Hal ini sejalan dengan (Sari et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman materi pembelajaran. Desain media yang telah disusun pada tahap ini direncanakan untuk diuji pada tahap *small group* dengan jumlah siswa kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 21 siswa. Selain perancangan media, pada tahap ini juga disusun kisi-kisi instrumen penilaian untuk validasi ahli materi dan ahli media, yang meliputi aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kelengkapan dan keakuratan isi, keruntutan penyajian, kejelasan bahasa, desain tampilan, interaktivitas, serta aspek evaluasi hasil belajar siswa (Utami, 2023). Seluruh hasil perancangan pada tahap desain ini selanjutnya diwujudkan dan direalisasikan pada tahap pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



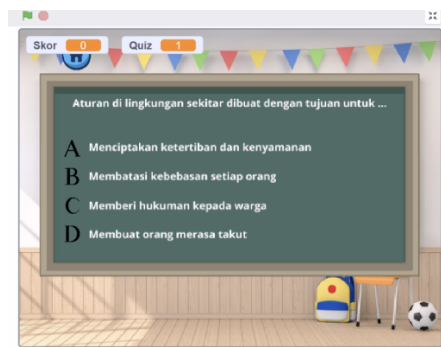
Gambar 2. Aplikasi SCRATCH



Gambar 5. Aplikasi SCRATCH



Gambar 3. Aplikasi SCRATCH



Gambar 6. Aplikasi SCRATCH



Gambar 4. Aplikasi SCRATCH



Gambar 7. Aplikasi SCRATCH

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk dikembangkan dan direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Pengembangan produk selanjutnya melalui proses penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.

Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli. Adapun rekapitulasi hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil rata-rata validator ahli media, materi dan bahasa

Validator	Total	Skor	Kategori
Validator ahli media	41	0,91	Sangat Layak
Validator ahli materi dan bahasa	47	0,71	Layak

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 41 dengan nilai validitas 0,91 yang berada pada kategori sangat layak. Sementara itu, hasil penilaian dari validator ahli materi dan bahasa menunjukkan skor total sebesar 47 dengan nilai validitas 0,71 yang termasuk dalam kategori layak. Secara keseluruhan, hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan sesuai masukan dari para ahli.

Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang telah direvisi sesuai dengan saran dari ahli media serta ahli materi dan bahasa selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Langkah berikutnya adalah pelaksanaan uji coba *pilot-test small group* dengan melibatkan 5 siswa kelas IV sebagai kelompok kecil. Tahap ini difokuskan pada pengujian awal produk untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi, kejelasan tampilan, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi Pendidikan Pancasila yang akan dipelajari. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch hingga siswa memahami materi dan mampu mengoperasikan media secara mandiri. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur kemampuan akhir serta angket respons siswa guna mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan sudut pandang pengguna. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch berada pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Data hasil pretest dan posttest pada uji coba *small group* kemudian dianalisis untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diterapkan pada kelompok besar dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Selanjutnya, hasil analisis data pretest dan posttest direkapitulasi melalui uji normalitas, yang hasilnya disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pilot Test Small Group*

Shapiro Wilk		Statistik	Df	Sig
Nilai Pretest	Kelas Kecil (small group)	881	5	0,314
Nilai Posttest	Kelas Kecil (small group)	852	5	0,201

Tabel 3 menyajikan hasil analisis uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap data pretest dan posttest pada uji coba *pilot test small group*. Berdasarkan hasil pengujian, data pretest pada kelas kecil dengan jumlah subjek sebanyak 5 peserta didik memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,314, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas pada data posttest kelas kecil menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,201, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data posttest pada uji coba *small group* dinyatakan berdistribusi normal. Secara keseluruhan, data pretest dan posttest pada tahap *pilot test small group* telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak digunakan untuk pengujian pada skala yang lebih besar.

Setelah data pretest dan posttest pada uji coba skala kecil memenuhi asumsi normalitas, tahap analisis data selanjutnya dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest setelah siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengujian tersebut selanjutnya disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. *Paired Sample Test (Pilot test small group)*

	t-statistik	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	-2.982	4	0,041

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *Paired Sample test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,041, yang lebih kecil dari 0,05. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok kecil. Dari data diatas, berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba skala kecil, media yang dikembangkan dinyatakan layak, efektif, dan siap digunakan untuk dilanjutkan pada uji coba skala besar dalam penelitian lapangan.

4. Implementations (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan untuk menilai fungsi, tingkat keterlaksanaan, serta efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Scratch ketika diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas (Wardani et al., 2022). Setelah media dinyatakan layak melalui hasil validasi ahli serta uji coba skala kecil, peneliti melaksanakan uji coba skala besar pada siswa kelas IV yang berjumlah 21 peserta didik. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch, dan diakhiri dengan pemberian posttest serta angket respons siswa setelah pembelajaran selesai.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai antara pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji statistik. Berdasarkan hasil analisis *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga diperkuat oleh hasil analisis N-gain yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Nilai N-gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui animasi, visualisasi, serta kuis interaktif dalam media pembelajaran membantu siswa memahami konsep Pendidikan Pancasila secara lebih konkret dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain hasil tes, efektivitas media juga didukung oleh respons positif dari pengguna. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kejelasan materi yang disajikan. Guru kelas juga memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran karena media dinilai membantu menjelaskan materi secara lebih sistematis dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch tidak hanya dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli serta uji coba skala kecil, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba skala besar dengan melibatkan satu kelas IV yang berjumlah 21 peserta didik di SDN Nongkosawit 02. Pada tahap ini, perlakuan yang diberikan kepada peserta didik sama seperti pada uji coba *small group*, yaitu pemberian pretest sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Scratch, serta pemberian posttest dan angket respons siswa setelah pembelajaran selesai. Hasil angket respons siswa menunjukkan nilai kelayakan sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, guru kelas juga mengisi angket respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dengan perolehan nilai kelayakan sebesar 0,96 yang berada pada kategori "Sangat Layak".

Uji coba skala besar dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya serta untuk mengetahui konsistensi peningkatan hasil belajar siswa pada jumlah subjek yang lebih besar. Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba lapangan selanjutnya dianalisis dan direkapitulasi melalui uji normalitas, dengan hasil pengujian disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Uji coba lapangan

Shapiro Wilk				
		Statistik	Df	Sig
Nilai Pretest	Kelas Besar	931	21	0,143
Nilai Posttest	Kelas Besar	915	21	0,071

Tabel 5 menyajikan hasil analisis uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap data pretest dan posttest pada uji coba lapangan (kelas besar). Berdasarkan hasil pengujian, data pretest pada kelas besar dengan jumlah subjek sebanyak 21 peserta didik memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,143, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas terhadap data posttest pada kelas besar menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,071, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data posttest pada uji coba lapangan dinyatakan berdistribusi normal. Secara keseluruhan, data pretest dan posttest pada uji coba lapangan telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak digunakan untuk analisis statistik parametrik.

Setelah data *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar dinyatakan berdistribusi normal, analisis data dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest setelah peserta didik diberikan perlakuan berupa penggunaan media digital *dialogue storybook*, dengan hasil analisis disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. *Paired Sample Test (Pilot test small group)*

	t-statistik	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	-5.879	20	0,001

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,0001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar awal (pretest) dan hasil belajar akhir (posttest) pada kelompok besar setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok besar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016) yang menyatakan bahwa apabila nilai signifikansi hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05, maka perlakuan yang diberikan dinyatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 7. *N-gain Test*

	Statistik	Df	sig
Nilai Pretest	0,931	21	0,143
Nilai Posttest	0,915	21	0,071

Berdasarkan hasil analisis uji N-gain pada uji coba skala besar, diperoleh data deskriptif dengan jumlah subjek sebanyak 21 siswa. Nilai N-gain skor memiliki nilai minimum sebesar 0,17 dan maksimum sebesar 1,00, dengan rata-rata sebesar 0,5952 serta standar deviasi sebesar 0,30274. Sementara itu, nilai N-gain dalam bentuk persentase menunjukkan nilai minimum sebesar 16,67% dan maksimum sebesar 100,00%, dengan rata-rata sebesar 59,5238% serta standar deviasi sebesar 30,27426. Batas uji N-gain digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest. Kriteria gain ternormalisasi menurut Hake dikategorikan menjadi tiga, yaitu kategori tinggi (N-gain $\geq$ 0,70), sedang ($0,30 \leq$ N-gain < 0,70), dan rendah (N-gain < 0,30). Selain itu, berdasarkan persentase efektivitas, peningkatan hasil belajar diklasifikasikan menjadi tidak efektif (< 40%), kurang efektif (40–55%), cukup efektif (56–75%), dan efektif (> 76%). Berdasarkan rata-rata N-gain sebesar 0,5952 atau 59,5238%, peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dan termasuk dalam kriteria cukup efektif, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV secara cukup efektif.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini disusun berdasarkan hasil temuan yang diperoleh pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dengan merujuk pada tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Berdasarkan hasil analisis pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh ahli media serta ahli materi dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan nilai kelayakan dari ahli media sebesar 0,91 dengan kategori sangat layak, sedangkan dari ahli materi dan bahasa memperoleh nilai 0,71 dengan kategori layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan bahasa, tampilan, interaktivitas, dan kelengkapan evaluasi, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang menuntut media konkret, visual, dan kontekstual.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Fadilah et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria kesesuaian materi, kejelasan pesan, dan daya tarik visual agar mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, teori multimedia dari Chaerunnisa & Bernard, (2021) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi yang terintegrasi secara tepat (multimedia principle). Hal ini mendukung temuan bahwa media berbasis Scratch yang memadukan animasi, audio, dan evaluasi interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran konkret dan kontekstual di sekolah dasar. Penggunaan media digital interaktif juga semakin relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 karena mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap uji coba skala kecil (small group) yang melibatkan 5 siswa, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,314 dan 0,201 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi statistik untuk analisis lebih lanjut. Uji coba skala kecil juga bertujuan untuk mengetahui keterpahaman siswa terhadap media, kemudahan penggunaan, serta respons awal terhadap tampilan dan fitur interaktif. Hasil angket respons siswa pada tahap ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak, sehingga media dapat dilanjutkan pada tahap uji coba skala besar setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan. Tahapan ini penting dalam penelitian pengembangan karena memberikan kesempatan untuk melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan secara lebih luas.

Selanjutnya, pada uji coba skala besar yang melibatkan 21 siswa kelas IV, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,143 dan posttest sebesar 0,071 yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan layak digunakan untuk analisis statistik parametrik. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan.

Temuan efektivitas media juga diperkuat oleh hasil uji N-gain pada uji coba skala besar dengan jumlah subjek 21 siswa yang menunjukkan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,5952 atau 59,5238%. Berdasarkan kriteria gain ternormalisasi, nilai tersebut berada pada kategori sedang dan termasuk dalam kriteria cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup efektif dari kondisi awal (pretest) ke kondisi akhir (posttest). Peningkatan ini terjadi karena media menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui integrasi animasi, audio, dan kuis evaluasi yang dapat membantu siswa memahami konsep Pendidikan Pancasila secara lebih konkret dan menarik.

Efektivitas media juga diperkuat oleh hasil uji N-gain sebesar 0,5952 (kategori sedang/cukup efektif). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Hal ini relevan dengan pandangan Lev Vygotsky

tentang pentingnya dukungan atau scaffolding dalam pembelajaran. Media interaktif berfungsi sebagai scaffolding digital yang membantu siswa memahami materi secara bertahap melalui visualisasi dan latihan soal. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara aktif.

Selain itu, hasil angket respons siswa (0,84) dan guru (0,96) menunjukkan kategori sangat layak. Tingginya respons positif ini menunjukkan bahwa media berbasis Scratch mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Luthfiyyah et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Scratch dalam pembelajaran mampu mendorong kreativitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran bermakna pada anak. Lingkungan pembelajaran berbasis pemrograman visual memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil temuan penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Media yang dikembangkan terbukti memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui media interaktif berbasis Scratch, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar melalui tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran berbasis Scratch dirancang sebagai media interaktif yang mengintegrasikan teks materi, animasi, visual kontekstual, audio pendukung, serta kuis evaluasi untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media serta ahli materi dan bahasa, media dinyatakan layak digunakan dengan nilai validitas sebesar 0,91 pada aspek media (kategori sangat layak) dan 0,71 pada aspek materi dan bahasa (kategori layak). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, interaktivitas, kesesuaian materi, serta kejelasan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Uji coba penggunaan media dilakukan melalui tahap small group dengan melibatkan 5 siswa serta uji coba skala besar dengan melibatkan 21 siswa kelas IV SDN Nongkosawit 02. Hasil analisis paired sample t-test pada uji coba skala besar menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, yang menandakan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Scratch. Selain itu, hasil analisis N-gain pada kelompok besar menunjukkan rata-rata sebesar 0,5952 atau 59,5238% yang berada pada kategori sedang dan termasuk cukup efektif, sehingga media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten. Respons siswa memperoleh nilai 0,84 dan respons guru sebesar 0,96 yang keduanya berada pada kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media praktis digunakan serta diterima dengan sangat baik dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch layak, praktis, dan cukup efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis Scratch yang dirancang secara interaktif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan bermakna.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan materi yang masih berfokus pada satu muatan pembelajaran serta implementasi yang hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, yaitu kelas IV SDN Nongkosawit 02. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch pada materi atau jenjang kelas yang berbeda serta menguji efektivitasnya pada jumlah sampel dan lokasi penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch layak dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Secara praktis, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media dapat dilakukan pada tahap penyampaian materi maupun pada tahap evaluasi pembelajaran melalui aktivitas kuis interaktif yang tersedia dalam media. Guru juga dapat mengintegrasikan penggunaan media ini dengan kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab, atau refleksi pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam memahami materi serta mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer atau proyektor di kelas serta akses terhadap perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran. Sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga penggunaan media digital dapat diterapkan secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui integrasi unsur visual, animasi, dan evaluasi interaktif. Sementara itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch pada materi atau mata pelajaran lain, menguji efektivitas pada jumlah subjek yang lebih besar dan beragam, serta mengombinasikan media dengan model pembelajaran inovatif sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam terkait peningkatan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, tetap berkomitmen, dan menyelesaikan seluruh proses penelitian meskipun menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan skripsi. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta kesabaran dalam mendampingi penulis hingga penelitian ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas Negeri Semarang beserta seluruh civitas akademika yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, dan dukungan selama proses perkuliahan dan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN Nongkosawit 02, khususnya kepala sekolah, guru kelas IV, dan seluruh siswa yang telah memberikan izin, kerja sama, serta partisipasi aktif dalam pelaksanaan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis Scratch sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan doa yang tidak dapat disebutkan satu per satu, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). *Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini*. 4(2).
- Aufarel, B., & Prasetyo, W. H. (2023). *Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menanggulangi Perilaku Kenakalan Remaja Di Smp Negeri 2 Teras Boyolali*.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Scratch*.
- Dewi, A. C. (2025). Media Visual Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks. *Journal Of Humanities*, 1(3).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fitri, S. F. N. (2021). *Problematisasi Kualitas Pendidikan Di Indonesia*. 5.
- Hanifah, H., Reinita, R., Ladiva, H. B., & Ahmad, S. (2025). Efektifitas Media Interaktif Scratch Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Journal Of Economics And Management Sciences*, 71-77. <https://doi.org/10.37034/Jems.V7i3.87>
- Hasanah, A., Indrawadi, J., & Montessori, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn) Di Daerah Tertinggal. *Journal Of Moral And Civic Education*, 4(2), 69-77. <https://doi.org/10.24036/8851412412020223>
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121-130. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i3.45>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500-1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2220>
- Lilih Parlina. (2024). Implementasi Teori Sosial Kognitif Albert Bandura Dalam Pembelajaran Fikih Di Mi Al Ikhlas Pancawangi. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 1(4), 257-268. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.V1i4.799>
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Luthfiyyah, R. Z., Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta*.
- Munandar, A. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.
- Pagarra, H., & Ahmad. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6(1), 311-319. <https://doi.org/10.29100/V6i1.4454>
- Rahayu, L. P., & Sukenti, D. (2024). Kualitas Soal Bahasa Indonesia Kelas Xi Sman 2 Bangko Pusako: Analisis Butir Soal. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(4), 3755-3762. <https://doi.org/10.30605/Onoma.V10i4.4481>
- Rozak, A. (2021). Kebijakan Pendidikan Di Indonesia. *Alim / Journal Of Islamic Education*, 3(2), 197208. <https://doi.org/10.51275/Alim.V3i2.218>
- Sari, F. M., Hadiati, R. N., & Sihotang, W. P. (2023). *Analisis Korelasi Pearson Jumlah Penduduk Dengan Jumlah Kendaraan Bermotor Di Provinsi Jambi*. 2(1).
- Sembring, T. Y., Hutauruk, A. J. B., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan*.
- Simanjuntak, H. (2020). *Motivasi Belajar Mempengaruhi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar (Studi Pada Sdn 064021 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan)*.
- Sudihartini, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). *Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch*. 05(02), 1390-1398.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21-24. <https://doi.org/10.55338/saintek.V4i2.730>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Edusaintek: Jurnal*

- Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40–49.
<https://doi.org/10.47668/Edusaintek.V9i1.375>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>