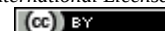


Efektifitas Media Interaktif Scratch Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Hanifah¹, Reinita², Hasmai Bungsu Ladiva³, dan Syafri Ahmad⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Journal of Economics and Management Sciences is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 14 April 25

Final Revision: 19 April 25

Accepted: 21 April 25

Online Publication: 30 June 25

KEYWORDS

Scratch, Problem Based Learning, Learning Media, interactive, Elementary School

KATA KUNCI

Scratch, *Problem Based Learning*, Media Pembelajaran, Interaktif, Sekolah Dasar

CORRESPONDING AUTHOR

hanifah02ry@gmail.com

DOI

10.37034/jems.v7i3.87

ABSTRACT

This research is motivated by the development of technology in 21st century learning media has changed from traditional to media that is fully technology-based. In the current era of technology, the choice for effective interactive media for education is Scratch using the Problem Based Learning model in Pancasila Education learning subjects in grade III elementary schools. This research uses the development method or Research and Development (R&D) using the ADDIE Development Model. The ADDIE model consists of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The trial was conducted at Semen Padang Elementary School. With the results of the teacher response questionnaire reaching a percentage of 94% and the response of students reaching 95.6%, resulting in a final overall practicality score of 94.8% with the category "Very Practical". At the research school, the teacher response questionnaire obtained a percentage of 96% and the learner response was 87.2%, with a final overall practicality score of 91.6% which was also included in the "Very Practical" category. Meanwhile, in the implementation school, the teacher response reached a percentage of 94% and the learner response was 93.6%, with a final overall practicality score of 93.8% which again fell into the "Highly Practical" category. These findings confirm that scratch-based interactive learning media with a Problem Based Learning model for grade III learning in Pancasila education learning can effectively facilitate and enrich the learning process in the classroom, proving to be valid, practical, and effective in advancing students' activities and learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi pada media pembelajaran abad ke-21 mengalami perubahan dari tradisional sampai media yang sepenuhnya berbasis teknologi. Di era teknologi saat sekarang, yang menjadi pilihan untuk media interaktif yang efektif untuk pendidikan yaitu Scratch dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar kelas III. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model Pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba dilakukan di SD Semen Padang. Dengan hasil angket respons guru mencapai persentase 94% dan respons peserta didik mencapai 95,6%, menghasilkan nilai akhir praktikalitas keseluruhan sebesar 94,8% dengan kategori "Sangat Praktis". Pada sekolah penelitian, angket respons guru memperoleh persentase 96% dan respons peserta didik sebesar 87,2%, dengan nilai akhir praktikalitas keseluruhan 91,6% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, di sekolah implementasi, respons guru mencapai persentase 94% dan respons peserta didik 93,6%, dengan nilai akhir praktikalitas keseluruhan sebesar 93,8% yang kembali masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Temuan-temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dengan model *Problem Based Learning* untuk pembelajaran kelas III pada pembelajaran pendidikan Pancasila dapat secara efektif memfasilitasi dan memperkaya proses pembelajaran di kelas terbukti valid, praktis, dan efektif dalam memajukan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada abad ke-21 mengalami perubahan dari media pembelajaran tradisional sampai media yang sepenuhnya berbasis teknologi, lebih interaktif, fleksibel dan inovatif [1]. Seiring dengan kemajuan

zaman, kurikulum juga mengalami pembaruan untuk menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi. Kurikulum yang dipakai sekarang yaitu Kurikulum Merdeka.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar [2]. Kurikulum Merdeka adalah terobosan inovatif dalam pembaruan sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk membangun sistem pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan zaman, dengan menitikberatkan pada pengembangan dan penggalian potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik [3]. Tujuan Pendidikan Pancasila adalah menjadikan peserta didik dapat memahami dan juga dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila di kehidupannya sehari-hari [4]. Pendidikan Pancasila dirancang untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang optimal dengan mendorong partisipasi aktif peserta didik, yang pada akhirnya menciptakan proses belajar yang memiliki dampak mendalam dan nilai praktis dalam keseharian para peserta didik [5].

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memainkan fungsi yang sangat penting dalam pembentukan dan pengembangan karakter bangsa. Tujuannya agar setiap warga negara dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila untuk membangun Indonesia agar lebih baik [6]. Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membangun rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, berpikir kritis dan logis serta keterampilan bermasyarakat [7]. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan, diperlukan pendekatan Pendidikan Pancasila yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman langsung merupakan kunci utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Sehingga dikembangkan berbagai strategi dan bahan ajar yang inovatif. Tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi, minat, dan antusiasme peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Semen Padang pada tanggal 1 November 2024 menemukan beberapa permasalahan yaitu kebutuhan akan media pembelajaran interaktif, rendahnya motivasi belajar, kurangnya pelatihan teknologi pembelajaran untuk guru, dan keterbatasan koneksi internet di sekolah. Beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut berupa kurangnya ketersediaan laptop atau komputer di setiap kelas dan jaringan *wifi* yang tidak bisa diakses sampai ke setiap kelas. Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatif agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi. Solusi yang dapat diambil adalah dengan menyiapkan laptop/*chromebook* untuk peserta didik yang tidak memiliki *gadget*.

Salah satu inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan penyelesaian masalah. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada peserta didik selama proses

kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran perlu dioptimalkan semaksimal mungkin untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengikuti dan memahami proses pembelajaran di kelas [8]. Guru juga menyatakan bahwa para peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, yang disebabkan oleh terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif [9]. Alternatif tindakan yang tepat adalah dengan pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan yang menggunakan permasalahan autentik sebagai dasar pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik [10]. Dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada situasi masalah riil dan ditugaskan untuk mencari informasi dari berbagai sumber pembelajaran, baik secara mandiri maupun kolaboratif, menggunakan keterampilan berpikir dan kompetensi lainnya. Proses ini mendorong setiap peserta didik berpartisipasi aktif dalam penemuan dan pengolahan informasi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai keunggulan untuk mendorong peran serta agar peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga pemahaman materi menjadi lebih optimal, serta melatih kemampuan kolaborasi antar peserta didik untuk mencari solusi dari beragam sumber informasi [11]. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifannya dalam proses belajar mengajar.

Model ini bertujuan untuk mendorong kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi dalam mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat mengubah perilaku mereka, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai normatif. Salah satu keunggulan utama model PBL adalah kemampuannya untuk melatih kemandirian peserta didik melalui proses pembiasaan dalam menyelesaikan permasalahan kompleks. Dengan cara ini, peserta didik tidak sekadar menerima penjelasan pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses pencarian solusi dan pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

Selain menentukan model pembelajaran yang sesuai, pengembangan media pembelajaran merupakan faktor kunci dalam mewujudkan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Media pembelajaran berperan strategis dalam mencegah kebosanan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu berfungsi untuk memotivasi minat belajar yang sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Selain itu, media ini berperan sebagai saluran yang efektif dalam menyampaikan pesan, informasi, dan isi materi pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami [7]. Media berperan sebagai sarana yang mampu menstimulus tanggapan antara peserta didik dan guru, memudahkan penyampaian konsep dan pesan pembelajaran secara lebih efektif dan dinamis [12].

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif guna meningkatkan ketertarikan dan dorongan belajar para peserta didik. Media pembelajaran interaktif mencakup semua komponen *software* dan *hardware* yang berfungsi mendukung berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Di era teknologi saat sekarang, yang menjadi pilihan untuk media interaktif yang efektif untuk pendidikan yaitu Scratch, yang mampu digunakan untuk menciptakan video pembelajaran animasi serta alat evaluasi pembelajaran. Scratch adalah media pembelajaran yang memanfaatkan bahasa pemrograman visual yang interaktif dengan pendekatan berbasis pada penemuan pola [13]. Scratch adalah aplikasi pemrograman visual berbasis blok gratis yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan pemrograman anak-anak. Scratch adalah proyek Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab pada tahun 2003 dan dirancang untuk kelompok usia yang lebih muda; namun, telah menjadi perangkat lunak yang dapat digunakan oleh orang-orang dari segala usia [14].

Kelebihan utama media pembelajaran Scratch adalah sifatnya sebagai aplikasi yang dapat digunakan secara gratis (*freeware*) dan kemampuannya untuk dioperasikan pada beragam sistem operasi, seperti Windows, Mac, dan Linux. Scratch juga menyederhanakan proses pemrograman dengan menghilangkan kebutuhan akan *syntax* dan *coding* yang kompleks, sehingga lebih mudah diakses oleh pengguna dari berbagai tingkat kemampuan teknis [15]. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan visual dari Scratch, para pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis [16].

Penelitian ini mengacu pada studi terdahulu yang telah dilaksanakan [17]. Hasil penelitiannya adalah dihasilkan produk dengan hasil uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 82% dengan kriteria “Layak”, hasil uji validitas media mendapatkan persentase sebesar 75%, dengan kriteria “Layak”, dan hasil uji validitas bahasa mendapatkan persentase sebesar 82% dengan kategori “Layak”. Berbeda dengan penelitian oleh peneliti lain [18]. Hasil penelitiannya adalah dihasilkan produk dengan hasil uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Layak”, validasi desain dari ahli desain sebesar 97% kategori “Sangat Layak”, hasil praktisi pendidikan dari guru sebesar 96,6% kategori “Sangat Praktis”, Sedangkan hasil kepraktisan respons peserta didik sebesar 92% kategori “Sangat Praktis”, dan hasil nilai *post-test* keseluruhan peserta didik sebesar 94,11% dengan kategori “Efektif”.

2. Metode Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D merupakan

proses sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan produk yang dapat dipertanggungjawabkan [19]. Metode ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk melalui serangkaian tahapan yang dimulai dari identifikasi potensi masalah, dilanjutkan dengan proses perancangan dan pengembangan produk yang dapat menjadi solusi optimal terhadap permasalahan yang ditemukan [20].

Peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang efektif dan bisa digunakan dalam semua model penelitian pengembangan. Model ini dipilih karena sejalan dengan penelitian pengembangan dan sesuai dengan tahapan model ADDIE yang sistematis dan berurutan, yang cocok dengan jenis penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan.

Model ADDIE mencakup lima tahapan yang berurutan dan sistematis dalam proses pengembangannya [21]. Tahapan tersebut meliputi Analisis (*Analysis*) sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan Perancangan (*Design*) untuk merencanakan produk, kemudian Pengembangan (*Development*) untuk mewujudkan rancangan menjadi produk nyata, diikuti Penerapan (*Implementation*) untuk menggunakan produk dalam situasi sebenarnya, dan diakhiri dengan Evaluasi (*Evaluation*) [22]. Pada tahap evaluasi ini, dilakukan pengujian dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui dan memastikan kualitas produk tersebut.

Responden/populasi dan metode pengambilan sampel penelitian harus ditentukan dengan jelas. Populasi adalah seluruh kelompok individu atau objek yang menjadi fokus atau sasaran dalam suatu penelitian, sementara sampel merupakan sebagian atau subset dari populasi tersebut yang dipilih dan digunakan untuk keperluan penelitian sebagai representasi dari keseluruhan populasi. Metode pengambilan sampel dapat bersifat probabilitas (seperti acak sederhana, stratifikasi, kluster) atau non-probabilitas (seperti *purposive*, kuota, *snowball*). Instrumentasi perlu dijelaskan secara rinci, mencakup semua alat ukur, kuesioner, panduan wawancara, atau perangkat observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data. Jelaskan bagaimana instrumen dikembangkan, divalidasi, dan bagaimana data akan dikumpulkan menggunakan instrumen tersebut. Prosedur penelitian harus diuraikan secara sistematis mulai dari awal hingga akhir, termasuk tahapan pengumpulan data, dan kerangka waktu pelaksanaan masing-masing tahap. Kerangka waktu penelitian memberikan gambaran tentang durasi dan urutan kegiatan penelitian.

Pendekatan untuk memastikan validitas dan reliabilitas harus dijabarkan. Asumsi yang mendasari penelitian perlu dinyatakan dengan jelas. Uji statistik dan perbandingan yang dibuat harus dijelaskan dengan tepat. Metode statistik umum tidak perlu dijelaskan secara detail, namun metode analisis yang lebih kompleks atau tidak biasa sebaiknya disertai dengan kutipan literatur

relevan. Ruang lingkup dan keterbatasan metodologi yang digunakan perlu diidentifikasi dengan jelas.

Dalam bidang ilmu sosial dan pendidikan, penting untuk memberikan informasi yang memadai agar peneliti lain dapat mengadopsi atau mereplikasi metodologi yang digunakan. Informasi ini menjadi sangat penting ketika mengembangkan metode baru atau menggunakan metode yang ada secara inovatif. Bagian Bahan dan Metode sebaiknya disajikan secara kohesif tanpa membuat sub-bagian yang terlalu banyak untuk menjaga kejelasan dan alur penjelasan.

2.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian pengembangan ini yaitu peserta didik kelas III SD Semen Padang, dengan peserta didik berjumlah 23 orang. Pemilihan subjek ini didasarkan dengan beberapa pertimbangan yakni belum adanya pengembangan media pembelajaran Scratch dalam proses pembelajaran, ketersediaan pihak sekolah menerima adanya pembaharuan dalam hal inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, serta lokasi sekolah yang mudah di akses peneliti.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan metode gabungan yang mengintegrasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan sumber data yang diperoleh melalui proses evaluasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang materi dan ahli media. Data juga dikumpulkan melalui tanggapan guru sebagai praktisi pembelajaran serta respons peserta didik kelas III SD Semen Padang dari hasil uji coba yang dilakukan. Data awal diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Untuk memperoleh data validitas, digunakan angket berupa lembar validasi yang bertujuan mengumpulkan data kevalidan media pembelajaran berbasis Scratch yang diberikan kepada validator ahli di bidangnya yaitu ahli materi, bahasa dan media. Data praktikalitas diperoleh melalui penyebaran angket respons kepada guru dan peserta didik agar dapat mengetahui tingkat kemudahan dalam menerapkan media pembelajaran Scratch. Sementara data efektivitas diperoleh melalui tes evaluasi yang dibagikan kepada peserta didik sesudah pembelajaran.

2.4. Instrumen Penelitian

Perhitungan nilai akhir hasil validitas dapat dilakukan dengan mengumpulkan skor dari setiap indikator pada instrumen validitas dan memasukkannya ke dalam Persamaan 1 [23].

$$NP = R/SM \times 100 \% \quad (1)$$

Dimana NP adalah nilai persen yang dicari, R adalah skor yang diperoleh dan SM adalah skor maksimum. Selanjutnya, untuk mencari rata-rata persentase validitas dari ketiga validator ahli dengan memakai Persamaan 2 [23].

$$\bar{x} = \sum x_i / n \quad (2)$$

Dimana $\bar{x}$ adalah rerata, $\sum x_i$ adalah jumlah nilai setiap validator, dan n adalah jumlah validator.

Tabel 1. Kategori validitas pengembangan [23]

Interval	Bobot
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut [12].

- Menghitung persentase hasil ketuntasan peserta didik berdasarkan KKM sekolah.
- Menghitung persentase ketuntasan dengan cara berikut:
- Menghitung persentase dengan Persamaan 3.

$$\text{Persentase tuntas} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100\% \quad (3)$$

- Memasukkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam kriteria penilaian pada Tabel 2.

Tabel 2. kategori keefektifan media pembelajaran [24]

Persentase	Kriteria
85%-100%	Sangat Tinggi
75%-84%	Tinggi
60%-74%	Sedang
40%-59%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Scratch tentang materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas III SD menunjukkan hasil yang sangat memuaskan berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, praktikalitas dan juga efektivitas yang sudah dilakukan. Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE sudah terstruktur dari awal hingga akhir melalui tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Dari perhitungan rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 86,6 %, validasi bahasa 90%, dan validasi media 92%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 89,53% dengan kategori sangat valid dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dengan rentang 81-100% [23]. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar ini valid untuk digunakan.

Penilaian uji praktikalitas dari respons guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respons guru sebesar 94% dan angket respons peserta didik 93,8%. Sehingga berdasarkan kategori penilaian dari rentang persentase 81-100% adalah “Sangat Praktis” [23]. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar ini sudah praktis untuk digunakan.

Penilaian uji efektivitas dari sekolah juga mendapatkan hasil yang baik. mendapat persentase 93,8%. Sesuai dengan kategori penilaian kategori rentang 85-100% adalah “Sangat Tinggi” [24]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang telah dikembangkan terbukti efektif untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi media interaktif ini dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.. Dengan adanya Scratch dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang lebih bervariasi.

3.2. Pembahasan

3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara kelima SD yang berbeda yaitu SD N 01 Bandar Buat pada tanggal 28 sampai 30 Oktober 2024, SD N 11 Indarung pada tanggal 29 sampai 30 Oktober 2024, SD N 13 Batu Gadang pada tanggal 28 sampai 30 Oktober 2024, SD N 20 Indarung pada tanggal 30 sampai 12 November 2024, dan SD Semen Padang pada tanggal 29 sampai 3 November 2024. Untuk mengumpulkan data, peneliti menganalisis kurikulum dan mengidentifikasi kebutuhan dengan cara mengobservasi kegiatan belajar-mengajar serta

melakukan wawancara dengan para wali kelas III di setiap SD yang menjadi lokasi penelitian.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti menemukan dua hal utama:

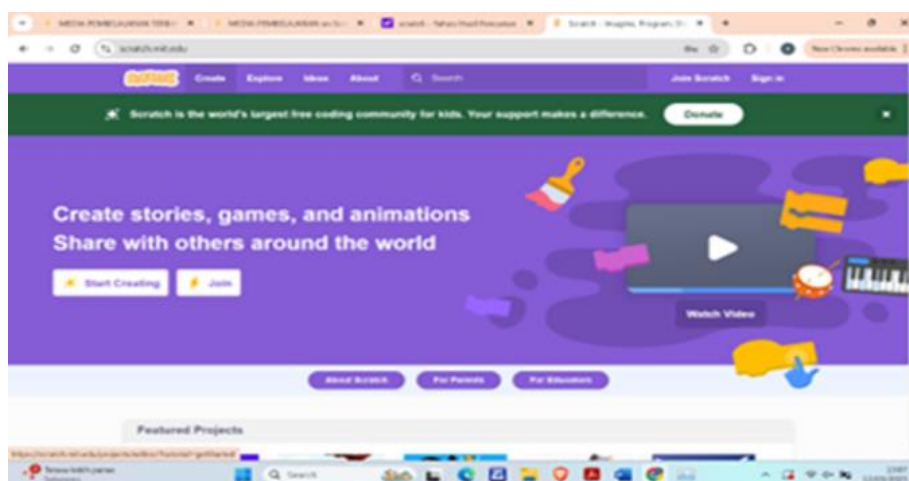
- a) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari kebosanan dalam belajar,
- b) Pelajar membutuhkan media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan langsung mereka dalam aktivitas pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana cara pemecahan masalah dan belajar berpikir kritis.

Tahap analisis kedua yang peneliti lakukan adalah analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang rancangan sumber belajar yang sesuai untuk dikembangkan berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Peneliti melaksanakan analisis materi dengan merujuk pada berbagai sumber yang komprehensif. Sumber tersebut meliputi Kurikulum Merdeka, buku pegangan guru, buku peserta didik, dan beberapa referensi materi tambahan. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki sifat lengkap, akurat, dan disusun dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.

3.2.2 Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Scratch. Rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan Scratch yang dibuat peneliti dapat dilihat di Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

3.2.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan masukan dan rekomendasi yang diperoleh selama proses validasi. Validasi ini dilakukan oleh tiga dosen ahli yang memiliki keahlian di bidang berbeda: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah menerima hasil evaluasi dari ketiga validator tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan produk media pembelajaran interaktif sesuai dengan penilaian dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Proses revisi ini merupakan bagian penting dalam menjamin kualitas media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan standar dan kebutuhan pembelajaran.

3.2.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi media pembelajaran interaktif yang telah dirancang, divalidasi dan dinyatakan layak digunakan oleh ketiga validator ahli akan diterapkan. Pada tahap penerapan, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Semen Padang sebanyak 23 peserta didik sebagai subjek penelitian. Tujuan dilakukannya implementasi yaitu untuk membantu peserta didik dalam mengurangi kesulitan belajar dan untuk mengetahui kepraktisan produk.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan fase terakhir dalam rangkaian penelitian ini. Pada tahap ini, proses evaluasi dilaksanakan dengan menganalisis hasil penilaian yang diperoleh melalui angket praktikalitas yang telah diisi oleh guru dan peserta didik. Data dari kedua sumber responden ini menjadi dasar untuk menilai tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata.. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas media interaktif Scratch yang telah dikembangkan. Sehingga keterpakaian media interaktif Scratch yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan untuk sekolah tertentu saja, namun juga dapat digunakan di sekolah lain.

4. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif dalam memajukan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui penilaian komprehensif dari tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi memberikan penilaian 86,6%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 92%, dengan nilai rata-rata validasi sebesar 89,53% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Hal ini juga didukung oleh hasil uji praktikalitas yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik di tiga lokasi berbeda. Sekolah uji coba dengan nilai

praktikalitas keseluruhan 94,8% (Sangat Praktis), sekolah penelitian dengan nilai 91,6% (Sangat Praktis), dan sekolah implementasi dengan nilai 93,8% (Sangat Praktis), mengonfirmasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat secara efektif memfasilitasi dan memperkaya proses pembelajaran di kelas.

Daftar Rujukan

- [1] Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 15. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>.
- [2] Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- [3] Maturrahmi, A., Nisa, S., & Ladiva, H. B. (2024). Peran Teori Belajar Behavioristik Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar Pada Abad 21. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 766–777.
- [4] Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan kewarganegaraan undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- [5] Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100048>
- [6] Indah, D., & Ningrum, M. (2023). *PENDIDIKAN*.
- [7] Reinita, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- [8] Aulia, M. A., Cahyono, B. E. H., & Maruti, E. S. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Scratch: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1191–1199.
- [9] Femalia, D. H., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.
- [10] Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- [11] Yasa, P. A. E. M., & Bhoke, W. (2018). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16184>
- [12] Reinita, R., & Fitria, A. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas Iv Sekolah Dasar. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v13i2.9021>
- [13] Putri, E. K., Efriyanti, L., Okra, R., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Dengan Menggunakan Scratch Anak Autis Ringan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Amanah

- Bunda. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1048–1058. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.64>
- [14] TALAN, T. (2020). Investigation of the Studies on the Use of Scratch Software in Education. *Journal of Education and Future*, 18, 95–111. <https://doi.org/10.30786/jef.556701>
- [15] Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., & Nur, N. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1975–1986.
- [16] Rommadonia, I. Z. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum*. 2(2), 223–233. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.855>
- [17] Ichsan, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024* (Undergraduate thesis, UIN KHAS JEMBER, Indonesia)
- [18] Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Irsan, I., Manurung, I. F. U., Afriadi, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. *Jurnal: Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21427–21438.
- [19] Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141–154. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i1.6411>
- [20] Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- [21] Wibowo, D. A., Poerwanti, E., & Kuncayono, K. (2019). Pengembangan Buku Enterdal (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam) Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.89-98>
- [22] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- [23] Monalisa, A., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(2), 585–595. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2>
- [24] Reinita, & Fitria, A. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>