

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MATERI PENGHEMATAN AIR

Haris Mardiyanto
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini dilakukan karena masih banyak guru yang membutuhkan contoh-contoh media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di era modern. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar materi “Penghematan Air”. Produk media pembelajaran *Scratch* ini dibuat dengan menggunakan program visual *Scratch*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluation*. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar materi “Penghematan Air” yang mengandung audio, teks, dan gambar. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dosen IPA, dosen ICT, dan guru kelas V menghasilkan rerata skor 4,2 dengan kategori “sangat baik”. Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diujicoba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan rerata skor 4,1 dengan kategori “baik”. Dengan demikian produk media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar materi “Penghematan Air” yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Kata kunci : media pembelajaran, IPA, program visual *Scratch*, ADDIE.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF SCRATCH LEARNING MEDIA ON 5TH GRADE SCIENCE SUBJECTS IN WATER SAVING MATERIAL

Haris Mardiyanto
Sanata Dharma University
2018

This research was conducted as there were many teachers who needed the samples of ICT-based learning media which are able to be applied in the teaching-learning process in this modern era. The main objective of this research is to produce a learning media in the form of Scratch applied in Science subject of grade 5th elementary school within the topic of "water saving". The Scratch learning media was created by using visual program Scratch.

This research is a type of developmental research (R&D). This research was developed using five steps ADDIE development model, namely 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Data collection techniques used by interviews, observations, and questionnaires. Quantitative and qualitative data were analyzed using a Likert scale.

This study resulted in a learning media in the form of Scratch applied in Science subjects of the 5th grade in elementary school, with "Water Saving" material containing audio, text, and images. Based on the validation carried out by Science lecturers, ICT lecturers, and 5th grade teachers, the average score was 4.2 with "very good" category. Validation result showed that the learning media products are worth testing on students. The result of field trials yielded a mean score of 4.1 in the "good" category. Thus, the product of Scratch learning media for grade 5th elementary school in Science subjects within "Water Saving" material made by researchers is worth applying in Science learning process.

Keywords: learning media, Science, Scratch visual program, ADDIE.