

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH PADA MATA PELAJARAN
IPA MATERI “PERISTIWA ALAM DI INDONESIA” UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Hizkia Dewa Agung
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berguna untuk membantu guru dalam memanfaatkan teknologi yang mendukung proses pembelajaran IPA. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk *game* yang layak untuk siswa adalah *Scratch*. Produk *game* ini dibuat dengan menggunakan program visual *Scratch*. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan *ADDIE*, yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPA berupa *game* berbasis ICT yang mengandung audio, teks, dan gambar. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli IPA, ahli ICT, dan guru kelas V SD Negeri Dayuharjo diperoleh rerata skor 4,4 dengan kategori “sangat baik”. Hasil validasi menunjukkan produk *game* layak untuk diujicoba pada siswa. Hasil uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,4 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian produk *game* mata pelajaran IPA berbasis ICT yang dibuat oleh peneliti layak digunakan pada proses pembelajaran IPA.

Kata kunci : *game*, ICT, IPA, program visual *Scratch*, *ADDIE*.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT SCIENCE LEARNING OF SCRATCH MEDIA SUBJECTS
“NATURAL OCCURRENCE IN INDONESIA” TO ELEMENTARY SCHOOL OF FIFTH
GRADE**

Hizkia Dewa Agung
Sanata Dharma University
2019

This research was a development research that used to help teacher in using technology that support science learning process. The example of using technology in developing learning media based ICT in games form that suitable for student are Scratch. This games product made by using visual Scratch programme. This product was developed used five steps development model of ADDIE, namely 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The research produced science learning media in the form of ICT- based games containing audio, text, and images. Based on the validation carried out science , ICT experts, and five grade teacher of State Elementary School of Dayuharjo, the average score obtained was 4.4 with the “very good” category. Validation shows that game is worth testing for students. The result of fiels trials generated a mean score obtained was 4.4 with the category “very good”. Thus the ICT-based science game made by researchs are suitable in the process of learning science.

Keywords : *game, ICT, science, Scratch visual program, ADDIE.*