

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH* PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI ENERGI MATAHARI UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Paulus Bayu Setiawan
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilakukan karena adanya guru yang membutuhkan contoh-contoh media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar materi dan kuis “Energi Matahari”. Produk media pembelajaran 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 dilakukan adalah dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dan observasi digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan kepada guru dan siswa, dan kuesioner digunakan untuk melakukan validasi kualitas produk kepada siswa dan dosen validator.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas IV yang mengandung audio, teks, dan gambar. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dosen IPA, dosen ICT, dan guru kelas IV menghasilkan rerata skor 3,94 dengan kategori “baik”. Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diujicoba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan rerata skor 4,48 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, produk media pembelajaran *Scratch* yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran, IPA, program visual *Scratch*, ADDIE, dan hasil validasi data.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF SCRATCH LEARNING MEDIA IN SCIENCE OF SUN ENERGY SOLAR FOR BASIC CLASS IV STUDENTS**

Paulus Bayu Setiawan
Sanata Dharma University
2019

This research happened because there we some teachers who need some examples about ICT based learning media. It could be used in the learning process in the class. The main purpose of this research is to produce the learning media like Scratch learning media in natural sciences lesson for fourth grade in primary school for the material and quiz "Energi Matahari". The product of this learning media was made by Scratch visual program.

This research was the type of Research and Development (R&D). This research is developed using five steps ADDIE development model, such as: 1) analyse, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The method that the researcher used to get the data were interview, observation, and questionnaire. Interview and observation were used to do the teacher and student-need analysis. Then, the questionnaire was used to do the validation for student and validator lecture product quality.

This study produces learning media in the form of Scratch learning media in fourth grade science subjects that contain audio, text, and images. Based on the validation that has been done by science lecturers, ICT lecturers, and fourth grade teachers, the average score is 3.94 in the "good" category. Validation results show that learning media products are worthy of testing on students. The results of field trials yielded a mean score of 4.48 with the category "very good". Thus, Scratch learning media products made by researchers are suitable for use in the learning process.

Key words : learning media, science, visual program Scratch, ADDIE, and the result of data validation.