

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V MATERI KERANGKA MANUSIA**

Elisabeth Defrika Naibaho

Universitas Sanata Dharma

2019

Penelitian ini dilakukan karena masih banyak guru yang membutuhkan contoh-contoh media pembelajaran berbasis ICT yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis ICT berupa kuis *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar dengan materi “Kerangka Manusia”. Produk media pembelajaran *Scratch* dibuat dengan menggunakan program visual *Scratch 2.0*.

Jenis penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri dari lima langkah, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implemention*, 5) *evaluation*. Teknik pengambilan data yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa kuis media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar materi “Kerangka Manusia” yang mengandung gambar, teks, dan audio. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dosen ahli dan guru TIK menghasilkan rata-rata skor 3.833 dengan kategori “baik”. Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diujicobakan paa siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan rata-rata skor 4.32 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian produk media pembelajaran *Scratch* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar materi “Kerangka Manusia” yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

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

ABSTRACT

***THE DEVELOPMENT OF SCRATCH LEARNING MEDIA ON 5TH GRADE
SCIENCE LESSON ABOUT HUMAN SKELETON***

Elisabeth Defrika Naibaho

Sanata Dharma University

2019

This research was conducted as there are still a lot of teachers who require ICT-based learning media examples that can be applied in their classes. The main purpose of this research is to produce Scratch quiz, an ICT-based learning media for Science lesson in elementary school grade 5 about Human Skeleton, which was made with Scratch 2.0 visual program.

The type of this research is R&D (Research and Development), developed by using ADDIE development model. This procedure was conducted in five steps: 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. Data gathering methods used in the research were interview, observation, and questionnaire. Both quantitative and qualitative data were analyzed by using Likert scale.

This research produced learning media in the form of Scratch media quiz for Science lesson in elementary school grade 5 about Human Skeleton that contains image, texts, and audio. According to the validation by competent lecturers and computer teacher, this media results in the average score of 3.833 with the category "good". The result showed that the media could be tested to be applied to students. The field test resulted in the average score of 4.32 with the category "excellent". Thus, Scratch learning media for Science lesson in elementary school grade 5 about Human Skeleton created by the researcher is proper to be utilized in learning process.

Keywords : *learning media, Science lesson, Scratch, ADDIE.*