

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PERMAINAN EDUKASI BERORIENTASI *SCRATCH* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS
SISWA KELAS IV SDN 1 BATUR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



OLEH

KOMANG RIDJA KAMANDEWI

NIM 2111031424

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



**Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001**

Pembimbing II



**I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001**

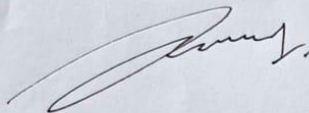
Skripsi oleh Komang Ridja Kamandewi
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 03 Juli 2025

Dewan Penguji,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

(Ketua)



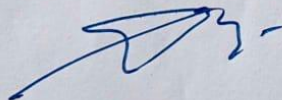
Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198209212024212001

(Anggota)



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001

(Anggota)



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

(Anggota)

Diterima Oleh Panitia Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada,

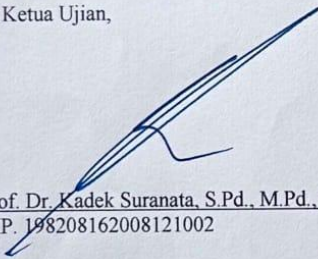
Hari : Kamis

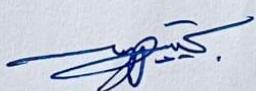
Tanggal : 3 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

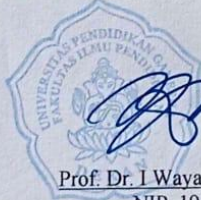
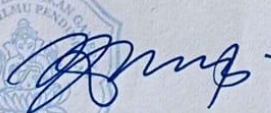
Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., kons
NIP. 198208162008121002


Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850705201012007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 BATUR” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas Pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 13 April 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Komang Ridja Kamandewi

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Batur” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan begitu banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan, baik secara moral maupun material dari berbagai pihak. Setiap kontribusi yang diberikan, baik dalam bentuk ilmu, arahan, motivasi, maupun fasilitas sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan dukungan moral serta memfasilitasi berbagai kebutuhan akademik selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi serta fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas segala motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S. selaku pembimbing I dengan penuh perhatian telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. selaku pembimbing II dengan penuh perhatian telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan I Nyoman Laba Jayanta S.Pd.,

M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli uji instrumen dan media dalam penelitian ini.

8. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. dan Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli uji instrumen serta materi dalam penelitian ini.
9. I Wayan Sudarma, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 1 Batur yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Ni Made Riris, S.Pd.H selaku wali kelas IV B SD Negeri 1 Batur yang telah membimbing kegiatan di kelas dalam penelitian ini.
11. Orang tua tercinta, Bapak I Wayan Sudarma, S.Pd., dan Ibu Luh Darsi, S.Pd.SD., yang telah memberikan kasih sayang, kepercayaan, doa, motivasi, serta bantuan finansial kepada penulis.
12. Kakak tersayang, Putu Herlly Hayuni, S.Keb. yang telah memberikan kasih sayang, kepercayaan, doa, motivasi, serta bantuan finansial kepada penulis.
13. Adik tersayang, Gede Rizky Raditya yang telah memberikan kasih sayang, kepercayaan, doa, motivasi
14. Siswa kelas IV B SD Negeri 1 Batur yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan.
15. Para kreator YouTube yang video tutorialnya menjadi referensi penulis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif permainan edukasi berorientasi scratch.
16. Teman-teman, sahabat, serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, untuk kesempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 13 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
1.9.1 Asumsi Pengembangan	14
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	14
1.10 Definisi Istilah	14
1.10.1 Penelitian Pengembangan.....	15
1.10.2 Minat.....	15
1.10.3 Media Pembelajaran	15
1.10.4 <i>Scratch</i>	15
1.10.5 Model <i>ADDIE</i>	15

1.10.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
2.1 Kajian Teori.....	17
2.1.1 Minat Belajar.....	17
2.1.2 Media Pembelajaran.....	19
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	21
2.1.4 <i>Scratch</i>	22
2.1.5 Materi Indonesiaku Kaya Budaya.....	23
2.1.6 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	24
2.2 Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi <i>Scratch</i>	25
2.3 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
2.4 Kerangka Berfikir.....	29
2.5 Perumusan Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	32
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	34
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	34
3.2.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	35
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	37
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	38
3.3 Uji Coba Produk.....	39
3.3.1 Desain Uji Coba.....	39
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	39
3.4 Jenis Data.....	40
3.4.1 Data Kualitatif.....	40
3.4.2 Data Kuantitatif.....	40
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	40

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.6 Uji Coba Instrumen	47
3.6.1 Uji Validitas Isi Instrumen	47
3.6.2 Uji Validitas Media	48
3.6.3 Uji Kepraktisan Media	49
3.6.4 Uji Efektifitas Media.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba.....	53
4.1.2 Penyajian Data Uji Efektifitas Media	84
4.1.3 Hasil Analisis Data.....	88
4.1.4 Revisi Produk.....	95
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	99
4.2.1 Pembahasan Validitas Ahli Materi Pelajaran.....	99
4.2.2 Pembahasan Validitas Ahli Media Pembelajaran.	103
4.2.3 Pembahasan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif.....	106
4.3 Pembahasan Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif.....	109
4.4 Implikasi Penelitian	111
BAB V PENUTUP	114
5.1 Rangkuman.....	114
5.2 Simpulan.....	116
5.3 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Kuisioner Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV B SDN 1 Batur..	6
Tabel 1.2 Kriteria Interpretasi Skor Minat Belajar.....	7
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	45
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner Minat Belajar	46
Tabel 3.7 Contoh Tabulasi Penilai Pakar Perhitungan menurut <i>Gregory</i>	47
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Formula <i>Aiken</i>	48
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian Skala Lima	49
Tabel 4. 1 Capaian Pembelejaraan dan Indikator Pembelajaran.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Isi Instrumen.....	77
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4. 4 Komentar Ahli Materi	82
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4. 6 Komentar Ahli Media.....	83
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru	83
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa.....	84
Tabel 4. 9 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i>	85
Tabel 4. 10 Rangkuman Hasil Normalitas <i>Pre-Test</i>	85
Tabel 4. 11 Uji Normalitas <i>Post-Test</i>	86
Tabel 4. 12 Rangkuman Hasil Normalitas <i>Post-Test</i>	86
Tabel 4. 13 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa.....	87
Tabel 4. 14 Tabel Ranks.....	87
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	88
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	88
Tabel 4. 17 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i>	90

Tabel 4. 18 Uji Normalitas <i>Post-Test</i>	91
Tabel 4. 19 Nilai <i>Pre -Test</i> dan <i>Post -Test</i> Siswa.....	94
Tabel 4. 20 <i>Tabel Ranks</i>	95
Tabel 4. 21 Hasil <i>Uji Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	95
Tabel 4. 22 Revisi Ahli Materi Pelajaran	96
Tabel 4. 23 Revisi Ahli Media Pembelajaran.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Brand Name <i>Scratch</i>	23
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Model <i>ADDIE</i>	33
Gambar 3.2 <i>Flowchat</i> Multimedia <i>Scratch</i>	36
Gambar 3.3 Desain One Group <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	38
Gambar 4. 1 Rancangan Tampilan Halaman Awal.....	58
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Halaman Menu Petunjuk.....	58
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama.....	59
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran.....	59
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Menu Pembelajaran.....	60
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Menu Setiap Materi.....	61
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Menu Fakta Menarik	61
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Menu Kuis	62
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Deskripsi Soal Permainan	63
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Menu Permainan	63
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Menu Profil Pengembangan	64
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Awal.....	66
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Petunjuk Tombol	67
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Petunjuk Pengerjaan Kuis.....	67
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Petunjuk Permainan	68
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Utama	68
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran	69
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu Materi	71
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Topik A.....	71
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Topik B	72
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Topik C	72
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Fakta Menarik 1.....	73

Gambar 4.25	Tampilan Halaman Menu Fakta Menarik 2.....	73
Gambar 4.26	Tampilan Halaman Menu Kuis	74
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Menu Permainan 1	75
Gambar 4.28	Tampilan Halaman Menu Permainan 2	75
Gambar 4.29	Petunjuk Pada Setiap Icon/Simbol Pada Media Pembelajaran.....	97
Gambar 4.30	Menu Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Diatas, Menu Tim Pengembang Dibawah, Penyeragaman Bahasa	98
Gambar 4.31	Huruf Kapital Awalan Kata Dari Judul Dan Subjudul.....	98
Gambar 4.32	Menyesuaikan Jenis, Warna, Ukuram Font.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi	124
Lampiran 2. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Observasi Awal	125
Lampiran 3. Hasil Wawancara Wali Kelas IV SD Negeri 1 Batur.	126
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Batur.	127
Lampiran 5. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi <i>Scratch</i>	128
Lampiran 6. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi <i>Scratch</i>	129
Lampiran 7. Surat Pengantar Uji Instrumen Oleh Ahli	133
Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Instrumen Ahli I.....	134
Lampiran 9. Hasil Uji <i>Judges</i> Instrumen Oleh Ahli I	135
Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Instrumen Ahli II	144
Lampiran 11. Hasil Uji <i>Judges</i> Instrumen Oleh Ahli II	145
Lampiran 12. Analisis Hasil Validitas Isi Instrumen	154
Lampiran 13. Surat Pengantar Validasi Produk Penelitian	164
Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Ahli Media I	165
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Media I.....	166
Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Ahli Media II	168
Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Media II	169
Lampiran 18. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I	171
Lampiran 19. Hasil Validasi Uji Ahli Materi I	172
Lampiran 20. Surat Keterangan Uji Ahli Materi II.....	174
Lampiran 21. Hasil Validasi Uji Ahli Materi II.....	175
Lampiran 22. Analisis Validitas Ahli Materi	176
Lampiran 23. Analisis Validitas Ahli Media	177
Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian	179
Lampiran 25. Surat Pengantar Uji Coba Instrumen	180
Lampiran 26. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	181
Lampiran 27. Hasil Uji Coba Perorangan (Lembar Respon Siswa)	182
Lampiran 28. Analisis Kepraktisan Perorangan.....	202
Lampiran 29. Hasil Kepraktisan Guru	203

Lampiran 30. Analisis Kepraktisan Guru.....	205
Lampiran 31. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	206
Lampiran 32. Lembar Jawaban <i>Pre-Test</i> Siswa.....	208
Lampiran 33. Lembar Jawaban <i>Post-Test</i> Siswa.	212
Lampiran 34. Nilai <i>Pre-Test</i> dan Post -Test Siswa.....	216
Lampiran 35. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Siswa.....	218
Lampiran 36. Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i> Siswa.....	220
Lampiran 37. Hasil Uji <i>Non Parametrik Wilcoxon</i>	222
Lampiran 38. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	224

