

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas manusia. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses pengorganisasian dan pengelolaan lingkungan siswa agar mereka mampu belajar (Rohmah, 2017). Dalam buku mereka (Djamaluddin & Wardana, 2019), mereka menjelaskan bahwa pembelajaran adalah dukungan yang diberikan guru kepada siswanya agar mereka memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta menciptakan sikap dan kepercayaan diri mereka. Menurut Pasal 1 ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan hasil interaksi antara peserta didik, guru, dan materi pembelajaran di dalam kelas (Zulfikri & Khoiriyah, 2024). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses yang membantu siswa belajar secara efisien. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu mengajar secara efektif dan kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan pembelajaran dalam dunia Pendidikan Indonesia tak bisa terlepas dari kemajuan teknologi yang berlangsung dewasa ini (Candra Dewi et al., 2023). Guru harus mahir dalam mengintegrasikan sumber belajar berbasis teknologi karena kemajuan teknologi yang signifikan. Inovasi dalam metode pembelajaran yang dilakukan pendidik sangat penting untuk dilaksanakan agar dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Dalam menciptakan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik, maka

pendidik harus terampil dalam mengajar dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Pendidik sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) pendukung jalannya Pendidikan harusnya memiliki kreatifitas guna mendukung pembelajaran yang efektif dan memiliki tahap perencanaan yang baik (Afif, 2019). Hal ini diperlukan untuk membangun proses pembelajaran yang akurat dan tepercaya. Guru dapat mencapai hal ini dengan lebih mudah jika mereka memiliki akses ke beragam sumber daya teknis. Hal ini mendukung pernyataan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, bahwa untuk mengatasi permasalahan dalam sistem pendidikan Indonesia, seperti kualitas pembelajaran, teknologi harus digunakan secara efisien (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam Zahro Octavia & Yulianti, 2022).

Dalam dunia pendidikan yang berkembang pesat saat ini, teknologi harus dimanfaatkan untuk meningkatkan strategi pembelajaran, baik sebagai sumber pengetahuan maupun untuk menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif. Tergantung pada manfaat yang diperoleh setiap orang, sistem teknologi akan membantu guru dan siswa di sekolah (Lestari & Parmiti, 2020). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, perangkat penilaian pembelajaran, skenario pembelajaran, penyiapan media dan sumber, serta rencana pelaksanaan pembelajaran semuanya harus berbasis pada Standar Isi (Nur & Kholid, 2024). Penggunaan media dalam proses pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terkini. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga mendorong pembelajaran yang

disengaja, terarah, dan terkendali (Suryani, 2018).

Transformasi yang signifikan di abad 21 menyebabkan banyaknya perubahan disegala bidang khususnya Pendidikan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membantu pendidik khususnya guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Azizah, & Norlita, 2023). Perkembangan kurikulum saat ini menekankan pada banyak perubahan terhadap proses pembelajaran. Mata pelajaran, khususnya ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam, menjadi lebih sederhana bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebagai hasil dari Kurikulum Mandiri yang digunakan saat ini (Apipah, 2019). Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) diciptakan dengan menggabungkan kedua mata pelajaran ini ke dalam satu kurikulum. Standar Kurikulum dan Badan Penilaian Pendidikan 2022 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial adalah studi tentang benda hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungan antarbenda. Ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial juga mengkaji bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai entitas sosial maupun individu. Kombinasi dari kedua mata pelajaran tersebut didasari oleh pandangan bahwa siswa sekolah dasar melihat sesuatu cenderung sebagai suatu kesatuan yang utuh. Penggabungan mata pelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan alam dan sosial (Rahmah & Harahap, 2024).

Mewujudkan Profil Siswa Pancasila—gambaran sempurna siswa Indonesia—dan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka adalah tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPAS). Melalui rasa ingin tahu ini, siswa akan terinspirasi untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan manusia di Bumi. Namun, menurut penelitian Ilham dkk. (2024), siswa seringkali merasa pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menantang dan membosankan. Kurangnya minat siswa dan kurangnya keragaman pendekatan pengajaran merupakan dua penyebabnya. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmah & Harahap (2024) menjelaskan bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa dapat terjadi dikarenakan faktor diri sendiri yang kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran, serta cara mengajar dan kurangnya dukungan dari keluarga atau lingkungan siswa (Septianingsih & Setiyoko, 2025). Penelitian Umami (2022) mendukung kesimpulan penelitian tersebut. Menurut penelitian Umami, terdapat dua elemen yang memengaruhi dalam psikologi pendidikan yang mungkin berkaitan dengan kesulitan siswa dalam mempelajari materi pelajaran: faktor eksternal dan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Salah satu faktor dari dalam diri adalah minat siswa terhadap pelajaran IPAS, selain itu motivasi belajar serta kemampuan kognitif juga mempengaruhi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Siahaan & Zebua, 2022).

Tanpa merasa tertekan, minat siswa akan menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan terhadap sesuatu (Muliani & Arusman, 2022). Minat pribadi siswa memiliki dampak besar pada prestasi akademik mereka. Menurut Kuway dkk. (2023), siswa yang sangat antusias dengan sains akan berprestasi terbaik dalam mata pelajaran tersebut. Yeh et al., 2019) menjelaskan bahwa minat merupakan perpaduan antara kemauan yang dapat dikembangkan jika mendapatkan motivasi. Hal ini menandakan guru sebagai pendidik memiliki peranan yang sangat penting

untuk dapat memotivasi siswanya untuk memiliki minat terhadap pelajaran IPAS. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat siswa yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukan kepada siswanya (Renit, 2017).

Guru harus memilih materi pembelajaran interaktif dalam situasi ini karena mereka adalah pendidik. Ashyar menyatakan dalam Abdul Wahab dkk. (2021: 8) bahwa terdapat empat kategori media pembelajaran: (1) multimedia, (2) audio, (3) visual, dan (4) audio visual. Oleh karena itu, untuk memilih media yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, pendidik harus memahami karakteristik dan kebutuhan siswanya. Namun, generasi saat ini merupakan pendorong tersendiri untuk dapat memilih jenis media pembelajaran yang lebih tepat karena tingkat kecanggihan teknisnya yang tinggi (Souisa & Malagifik, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa Sekolah Dasar adalah *Scratch*. *Scratch* merupakan multimedia interaktif yang bisa dimanfaatkan oleh guru selaku pendidik sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran (Ma'rifah & Akhdinirwanto, 2024). *Scratch* merupakan media atau bahasa pemrograman yang diciptakan oleh Lifelong Kindergarten Group sebagai software pemrograman di MIT Media Laboratory. *Scratch* ialah media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi bermain dan animasi sehingga dapat menampilkan pembelajaran yang interaktif (Davina & Tyas, 2025). Penggunaan multimedia seperti *Scratch* mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan penggunaan media *Scratch* dapat membantu siswa Sekolah Dasar dalam memahami Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sering sekali dianggap sulit. Dimana penggabungan materi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu menyebabkan pembelajaran berubah ke arah yang lebih kompleks (Pane & Lubis, 2024). Di antaranya adalah konten yang terdapat pada Bab 6 (Indonesiaku Kaya Budaya) buku teks Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar, yang didasarkan pada Kurikulum Mandiri yang diakui. Sebagai upaya mempermudah pemahaman siswa akan materi ini diperlukan penggunaan media interaktif sehingga pemahaman abstrak siswa akan budaya itu sendiri dapat dipahami dengan konkret dan nyata.

Berdasarkan pada hasil observasi dan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di SD Negeri 1 Batur, ditemukan permasalahan rendahnya minat belajar IPAS pada siswa Kelas IV B. Salah satu penyebab dari masalah ini yaitu guru hanya berpatokan pada penggunaan buku sebagai media pembelajaran tanpa melibatkan media interaktif lainnya. Hal tersebut dapat berdampak pada pembelajaran yang menjadi kurang menarik dan siswa mudah bosan. Disisi lain, guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran ceramah kepada siswa sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher center*) yang mengakibatkan pemahaman siswa menjadi kurang maksimal. Berdasarkan hal tersebut setelah melakukan pemberian kuisioner minat belajar IPAS kepada siswa kelas IV B SDN 1 Batur didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Kuisioner Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV B SDN 1 Batur

Kategori	Skor
Sangat Berminat	0
Berminat	3
Cukup Berminat	5
Kurang Berminat	11
Sangat Kurang Berminat	7
Jumlah	26

Tabel 1.2 Kriteria Interpretasi Skor Minat Belajar

Kriteria (Persentase)	Klasifikasi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Kurang Sekali

Sumber: (Khasanah & Nugraheni, 2022)

Pada tabel 1.1 dapat dilihat jumlah siswa yang berminat belajar IPAS sebanyak 3 orang, cukup berminat sebanyak 5 orang, kurang berminat 11 orang, dan 7 orang siswa sangat kurang berminat belajar IPAS dengan persentase minat belajar IPAS yaitu 40%. Berdasarkan hasil tersebut minat belajar IPAS pada kelas IV B masih dalam kategori Kurang.

Tarigan (2020) dalam penelitiannya menjelaskan terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor guru dan faktor siswa. Faktor guru yaitu guru yang tidak menguasai materi pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tidak bervariasi atau guru tidak menggunakan pendekatan yang sesuai dengan materi, serta guru yang tidak mampu menguasai kelas dengan baik sehingga mengakibatkan kelas menjadi tidak terkendali. Adapun faktor dari siswa yaitu siswa kurang berminat terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, siswa susah menangkap materi yang diberikan.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa minat belajar IPAS rendah sehingga diperlukan sebuah pendekatan disana agar minat belajar ini meningkat.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian oleh Fiorentina et al. (2025), yang menemukan perbedaan substansial dalam minat belajar siswa dalam mata pelajaran sains sebelum dan sesudah menggunakan materi pembelajaran

berorientasi awal. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran menjadi lebih interaktif adalah *Scratch*. *Scratch* adalah media pengajaran dengan teknik yang inovatif yang bertujuan meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Marcelino, *et al.*, 2018). Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan *Scratch* sebagai media pembelajaran interaktif telah difokuskan pada mata pelajaran matematika, bahasa Inggris, atau informatika, baik di tingkat SD, SMP, maupun SMK. Penelitian lain yang mengembangkan *game* edukasi *Scratch* umumnya masih terbatas pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas secara umum, serta belum banyak yang mengukur dampak spesifik terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian ini menitikberatkan pada aspek minat belajar sebagai variabel utama yang diukur, sehingga memberikan kontribusi baru dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berorientasi *Scratch*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian yang akan dilakukan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Batur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

- (1) Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.
- (2) Penggunaan metode pembelajaran yang berfokus terhadap guru (*teacher center*).
- (3) Rendahnya Minat Siswa terhadap Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

- (4) Belum Optimalnya Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.
- (5) Keterbatasan Waktu Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini dilakukan terbatas pada permasalahan ketiga terkait dengan rendahnya minat siswa terhadap Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Sehingga dikembangkan media pembelajaran interaktif permainan edukasi berorientasi *Scratch* untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Batur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur?
- (2) Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* dari segi isi, media serta desain pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur?
- (3) Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur ?
- (4) Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi

Berorientasi *Scratch* untuk meningkatkan minat siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut,terdapat tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- (1) Untuk Mengetahui rancang bangun media pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur.
- (2) Untuk mengetahui kevaliditasan media pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* dari segi isi, media serta desain pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur.
- (3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Interaktif Berorientasi Permainan Edukasi *Scratch* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur.
- (4) Untuk mengetahui keefektivitasan media pembelajaran Interaktif Berorientasi Permainan Edukasi *Scratch* untuk meningkatkan minat siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Batur.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa

Kelas IV SDN 1 Batur, dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Batur yaitu penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis teknologi, dan bagaimana media permainan edukasi berorientasi *Scratch* dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat terhadap berbagai golongan, yaitu sebagai berikut :

(1) Bagi Siswa

Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, yang dapat berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik mereka.

(2) Bagi Guru

Dengan menggunakan permainan edukasi berorientasi *Scratch*, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

(3) Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa, baik dalam konteks yang sama maupun pada mata

pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sebuah Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukatif Berorientasi *Scratch* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Batur merupakan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan untuk penelitian ini.

- (1) Media pembelajaran interaktif berorientasi permainan Edukasi *Scratch*.

Scratch dipilih sebagai platform utama karena sifatnya yang interaktif dan visual, memudahkan siswa memahami konsep-konsep dengan lebih menarik. Dengan berorientasi permainan, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar.

- (2) Materi yang disusun berdasarkan pada Kurikulum Merdeka yang digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tujuan pembelajaran untuk pendidikan dasar kelas IV sejalan dengan konten media pembelajaran ini, yang dibuat sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah sasaran.

- (3) Materi yang disajikan pada penelitian ini adalah "Indonesiaku Kaya Budaya" pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS).

Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dipilih sebagai isi materi yang akan disampaikan dalam permainan edukasi ini. Materi ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memperdalam pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari mata pelajaran IPAS.

- (4) Animasi dan *Text* ditambahkan sebagai unsur dalam pengembangan media pembelajaran.

Untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami, animasi serta teks digunakan dalam media ini. Animasi akan membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang mungkin abstrak bagi siswa, sementara teks akan memberikan keterangan dan arahan yang jelas.

- (5) Sekolah yang menjadi sasaran sudah mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung seperti Proyektor, *Wi-Fi*, dan *Chromebook*.

Sekolah yang menjadi sasaran sudah memiliki fasilitas yang mendukung, yaitu proyektor, *Wi-Fi*, dan *Chromebook*, agar guru dan siswa dapat mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran interaktif ini seefektif mungkin.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Permainan Edukasi Berorientasi *Scratch* sangat penting untuk dikembangkan karena media yang dikembangkan ini berupa media yang memiliki elemen interaktif, sehingga adanya media ini Dengan bantuan video dan sumber daya lainnya, siswa dapat memahami konten instruksional dengan lebih mudah, media ini mampu menghadirkan materi secara menarik dan mudah dipahami melalui animasi dan teks interaktif yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka sehingga siswa akan memiliki minat belajar tinggi. Selain itu, penggunaan teknologi ini tidak hanya mendukung fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah, tetapi juga mendorong dorongan, kemandirian, dan daya cipta siswa selama proses pendidikan, sehingga menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif dan kegunaan lain permainan edukasi berorientasi *Scratch* ini siswa dapat lebih memahami keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan relevan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif bermain edukasi berorientasi *Scratch* ini didasari oleh beberapa asumsi dan keterbatasan. Berikut adalah asumsi dan keterbatasan dari pengembangan penelitian.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- (1) Siswa kelas IV di SDN 1 Batur memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital, seperti *Chromebook*, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan media pembelajaran ini tanpa mengalami kesulitan teknis yang berarti.
- (2) Penggunaan permainan edukasi interaktif diasumsikan lebih menarik bagi siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- (1) Pengembangan dilaksanakan sebatas pada pengembangan video animasi dan teks pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada penyajian materi "Indonesiaku Kaya Budaya" melalui video animasi dan teks, sehingga aspek interaksi langsung atau permainan lainnya yang lebih kompleks belum diterapkan dalam media ini.
- (2) Pengembangan media Permainan Edukasi *Scratch* ini dikembangkan berdasarkan minat belajar siswa kelas IV yang rendah di SD Negeri 1 Batur, sehingga media pembelajaran *Scratch* ini di khususkan untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Batur.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1.10.1 Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2012: 528), penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk dan telah melakukan pengkajian serta keefektifan produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.10.2 Minat

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada keterpaksaan atau ada yang menyuruh (Achru P, 2019).

1.10.3 Media Pembelajaran

Sejalan dengan teori belajar, media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyebaran informasi yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa agar terjadi proses belajar yang terarah, terkendali, dan disengaja (Suryani 2018: 5).

1.10.4 Scratch

Scratch adalah bahasa visual yang digunakan untuk pembuatan proyek dengan menggunakan perantara berupa gambar (Hansun, 2014:40).

1.10.5 Model ADDIE

Model *ADDIE* adalah model penelitian pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap yaitu Tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*).

1.10.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar.

