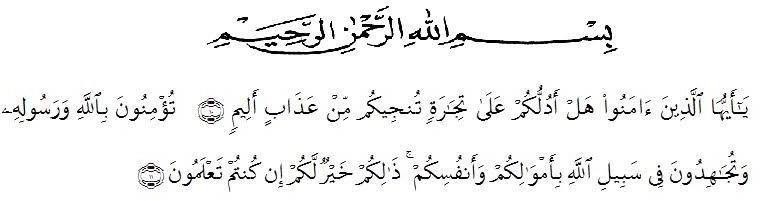
**KATA PENGANTAR**



Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan limpahan rahmat, karunia dan ridhonya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ipas Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II " Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi penulisan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah Medan.

Selama penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan yang dihadapi, Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Firmansyah M.Si. selaku rektor Universitas Muslim Nusantara

Al-Washliyah Medan.

2. Bapak Dr Abdul Mujib, S.Pd., M.Pmat. selaku dekan fakultas keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

3. Bapak Sujarwo S.Pd,.M.Pd. selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar.

4. Ibu Dr.Rita Destini, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan memberikan petunjuk dari awal dan juga saran yang diberikan sehingga selesainya penulisan skripsi ini.

5. Kepada pihak Sekolah, baik dari kepala sekolah, guru serta peserta didik UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II yang telah memberi tempat dan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian

6. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta saya, ayahanda Miswanto dan ibunda Saminem. Karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tak ternilai akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan berkat dan kebaikan- kebaikannya untuk kita semua.

Untuk ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Sekiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat.

Medan, Mei 2024

Penulis

SABRINA

NPM: 201434109

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR .................................................................. i DAFTAR ISI ................................................................................. iii DAFTAR TABEL.......................................................................... v DAFTAR GAMBAR..................................................................... vi BAB I PENDAHULUAN**

1. 1 Latar Belakang ............................................................................. 1

1. 2 Identifikasi Masalah ..................................................................... 5

1. 3 Batasan Masalah ........................................................................... 5

1. 4 Rumusan Masalah ........................................................................ 6

1. 5 Tujuan Penelitian ......................................................................... 6

1. 6 Manfaat Penelitian ....................................................................... 7

1. 7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan ...................................... 8

1. 8 Anggapan Dasar ............................................................................ 9

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Kerangka Teoritis........................................................................... 10

2.1.1 Media Pembelajaran .............................................................. 10

2.1.2 Model Pengembangan Media Pembelajaran ......................... 16

2.1.3 Media Scratch......................................................................... 19

2.1.4 Hasil Belajar........................................................................... 24

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan ................................................... 25

2.3 Kerangka Berpikir......................................................................... 27

**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian ................................................................................ 29

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian ........................................................ 29

3.3 Subjek dan Objek Penelitian............................................................ 29

3.4 Prosedur Penelitian Pengembanagn................................................. 29

3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data ...................................... 36

3.6 Teknik Analisis Data ....................................................................... 40

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian................................................................................ 44

4.2 Pembahasan Hasil Peenelitian ......................................................... 44

4.2.1 Hasil Tahap *Analysis* (Analisis) ............................................... 44

4.2.2 Hasil Tahap *Design* (Desain).................................................... 46

4.2.3 Hasil Tahap *Development* (Pengembangan) ............................ 47

4.2.4 Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi) ........................... 54

4.2.5 Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)........................................... 59

4.3 Pembahasan ..................................................................................... 61

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan...................................................................................... 64

5.2 Saran ................................................................................................ 65

**DAFTAR PUSTAKA .................................................................... 66**

**DAFTAR TABEL**

3.1 Kisi-kisi instrumen angket validasi untuk ahli materi......................... 36

3.2 Kisi-kisi instrumen angket validasi untuk ahli media ......................... 37

3.3 Kisi-kisi instrumen lembar tes ............................................................ 38

3.4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Respon Guru.................................... 38

3.5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Respon Peserta Didik ...................... 39

3.6 Ketentuan skor penilaian angket ......................................................... 40

3.7 Kriteria kelayakan media .................................................................... 41

3.8 Presentase ketuntasan peserta didik .................................................... 42

4.1 Hasil validasi ahli materi...................................................................... 51

4.2 Hasil validasi ahli media ...................................................................... 53

4.3 Hasil respon peserta didik terhadap media *scratch*.............................. 55

4.4 Hasil respon guru terhadap media *scratch* ........................................... 56

4.5 Hasil pre test dan post test peserta didik .............................................. 58

4.6 Rekapitulasi validasi media pembeljaran berbaiss *scratch* setiap

tahapan ................................................................................................. 60

**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Tampilan *Website scratch* .................................................................... 21

2.2 Tampilan Menu Awal .......................................................................... 21

2.3 Tampilan Menu Mengedit.................................................................... 21

2.4 Tampilan Menu Utama ........................................................................ 22

2.5 Tampilan Menu Pilihan........................................................................ 22

2.6 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan ................................................ 22

2.7 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran ................................................. 23

2.8 Tampilan Menu Materi ........................................................................ 23

2.9 Tampilan Menu Petunjuk *Quiz* ............................................................ 23

2.10 Tampilan Menu *Quiz* ......................................................................... 24

2.11 Kerangka Berpikir.............................................................................. 28

3.1 Tahapan ADDIE................................................................................... 30