

Efektivitas Media Interaktif *Scratch* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Literasi Ekonomi Siswa Pada Materi Perdagangan Internasional di Kelas VIII SMP

Mariatul Kibthiah ¹⁾, Nasution ²⁾, Dhimas Bagus Virgiawan ³⁾, Dian Ayu Larasati, ⁴⁾

1) Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif *scratch* dalam meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa pada materi perdagangan internasional di kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimental dan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas yakni kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *scratch* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian ini berupa soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Data dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dan uji *Independent Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media interaktif *scratch* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa, ditandai dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,50 pada kelas eksperimen dan 0,34 pada kelas kontrol. Penggunaan media interaktif *scratch* mempermudah siswa memahami konsep ekonomi yang abstrak melalui simulasi dan permainan yang interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media interaktif *scratch* terbukti efektif dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi perdagangan internasional.

Kata Kunci: Media Interaktif *Scratch*, Literasi Ekonomi, Hasil Belajar, Perdagangan Internasional

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Scratch-based interactive media in improving students' economic literacy learning outcomes on international trade material in the eighth grade of junior high school. This research employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design, involving two classes: an experimental class utilizing Scratch-based interactive media and a control class applying conventional teaching methods. The research instruments consisted of pre-test and post-test questions used to measure students' cognitive learning outcomes. The data were analyzed using the N-Gain test and the Independent Sample T-test to determine differences and improvements in student performance. The results revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. The use of Scratch-based interactive media proved to be effective in enhancing students' economic literacy learning outcomes, as indicated by an N-Gain score of 0.50 in the experimental class and 0.34 in the control class. This media helped students better understand abstract economic concepts through interactive simulations and games, while also promoting active participation in the learning process. Additionally, it contributed to the development of critical thinking skills, problem-solving abilities, and increased learning motivation. Thus, Scratch-based interactive media has been proven effective and can be considered an innovative alternative for teaching economics, particularly in international trade topics.

Keywords: Scratch-Based Interactive Media, Economic Literacy, Learning Outcomes, International Trade

How to Cite: Kibthiah, M., dkk. (2025). Efektivitas Media Interaktif *Scratch* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Literasi Ekonomi Siswa pada Materi Perdagangan Internasional di Kelas VIII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No. 04) 2025: halaman 37 - 44

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai lingkungan yang terdapat pada kegiatan belajar mengajar, dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan yang terdapat dalam jiwa keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan emosional, budi pekerti, serta kekuatan bagi diri sendiri dan masyarakat (Verdinandus Lelu Ngono & Taufik Hidayat, 2019). Pendidikan ialah langkah sadar yang dilakukan oleh manusia dan terstruktur guna mencapai kehidupan yang baik. Kepribadian dibentuk melalui pendidikan dilakukan dengan berbagai kegiatan contohnya melakukan penanaman nilai, pengembangan karakter, nilai-nilai agama, pembelajaran dan pelatihan moral (Kristiawan M. S., 2017). Oleh karena itu, pendidikan menuntut adanya penghormatan terhadap hak asasi setiap individu. Secara umum, pendidikan adalah kehidupan itu sendiri dan pendidikan mencakup seluruh proses pembelajaran dan pengetahuan sepanjang kehidupan, berlangsung dimana saja dan dalam segala situasi, serta mempunyai dampak positif terhadap perkembangan seseorang. Pendidikan dalam arti sebenarnya adalah suatu proses pendidik terhadap peserta didik, dimana orang dewasa memberikan keteladanan, pembelajaran, bimbingan, peningkatan akhlak dan ilmu pengetahuan kepada setiap individu (Desi Pristiwanti, 2022).

Aspek dalam mencapai tujuan pendidikan dibutuhkan adanya kurikulum dalam pembelajaran. Kurikulum digambarkan sebagai kumpulan perangkat pembelajaran penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum digambarkan sebagai suatu ide dan norma yang mencakup isi, tujuan, bahan pembelajaran dan metode merupakan prinsip-prinsip pendidikan. Penyelenggaraan proses belajar mengajar sejalan dengan tujuan pendidikan Indonesia. Kurikulum digunakan saat ini merupakan evolusi dari kurikulum sebelumnya. Revisi kurikulum tersebut terlihat pada Kurikulum Merdeka yang telah diimplementasikan di seluruh sekolah, yang bertujuan agar dapat memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah gabungan dari ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat yang telah dipadukan untuk tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan di sekolah maupun perguruan tinggi, IPS dipilih untuk proses pembelajaran (Febriani, 2021). Dalam praktik pembelajaran IPS, salah satu aspeknya adalah ilmu ekonomi. Ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari cara mengelola rumah tangga. Konsep rumah tangga menjadi unit analisis dalam berbagai model sosial dan mikroekonomi, serta dalam konteks pemerintahan (IG Suardana, IW Lasmawan, 2020). Pada pembelajaran ekonomi juga diperlukan kemampuan untuk literasi ekonomi bagi siswa.

Literasi ekonomi merupakan aspek penting bagi peserta didik sebab dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis, sehingga memungkinkan mereka memahami konsep-konsep dasar ekonomi seperti pengelolaan uang, menabung, mengatur pengeluaran dan prinsip-prinsip kewirausahaan. Dengan literasi ekonomi, siswa dapat mengenal berbagai aktivitas ekonomi di sekitar mereka. Setiap hari, anak-anak terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan ekonomi, namun seringkali mereka tidak dapat melaksanakannya dengan tepat, yang dapat menyebabkan masalah di masa depan (Maritim et al., 2024). Materi ekonomi yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa yakni perdagangan internasional. Materi perdagangan internasional dipilih dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa sebab topik tersebut memberikan wawasan yang penting mengenai cara kerja perekonomian global dan hubungan antarnegara yang memengaruhi kehidupan sehari-hari.

Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi perdagangan internasional memiliki harapan untuk meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa agar siswa dapat memahami dinamika pasar global, mengenali peran perdagangan perekonomian, dan mengembangkan keterampilan analitis yang diperlukan untuk mengevaluasi kebijakan ekonomi. Dengan pemahaman ini, diharapkan siswa dapat mengimplikasikan pengetahuan mereka tentang materi tersebut ke dalam

kehidupan nyata, serta menjadi individu yang kritis dan berkontribusi dalam perekonomian global. Dengan adanya harapan tersebut, diperlukan inovasi-inovasi yang tepat untuk proses pembelajaran di kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya guna menumbuhkan hasil belajar literasi ekonomi siswa.

Inovasi yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik harus mampu menggunakan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran. Mulai media yang hanya dapat menampilkan gambar, audio dan audiovisual, media pembelajaran terus berkembang. Media pembelajaran interaktif saat ini memungkinkan komunikasi dua arah. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pembentukan komunikasi dapat efektif antara komponen belajar. Media pembelajaran menjadi solusi yang tepat dalam berkomunikasi di setiap kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik. Dengan demikian, media interaktif yang dipilih guna meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa yakni media pembelajaran berbasis *Scratch*. Media interaktif berbasis *scratch* merupakan aplikasi yang digunakan untuk memprogram permainan dan animasi. Peserta didik lebih cenderung menikmati belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini diharapkan media bisa membuat suasana belajar lebih interaktif dan membuat proses belajar lebih menyenangkan (Laily & Mulyani, 2022).

Media interaktif *scratch* saat pembelajaran IPS terutama pada materi perdagangan internasional merupakan solusi yang tepat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memanfaatkan pendekatan belajar sambil bermain untuk memperdalam pemahaman konsep IPS terutama pada materi perdagangan internasional (Rahmadika et al., 2024). Penggunaan *scratch* dapat menyederhanakan materi ekonomi yang rumit, seperti perdagangan internasional menjadi lebih mudah dimengerti dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sebab mereka dapat menciptakan simulasi atau permainan yang menggambarkan konsep-konsep ekonomi.

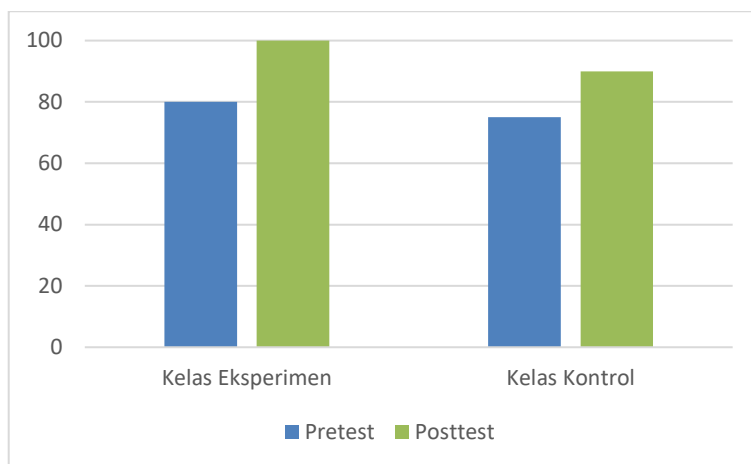
Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan lingkungan yang tepat untuk penelitian, mengingat siswa memiliki karakteristik yang beragam, terutama dalam kemampuan akademis. SMP Negeri 6 Surabaya menjadi lokasi penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Alasan memilih sekolah ini karena sekolah ini dinilai memiliki keunggulan dalam bidang akademik. Sekolah ini juga sering mengadopsi inovasi pembelajaran serta memiliki fasilitas teknologi yang memadai sehingga sekolah ini dinilai dapat mendukung implementasi media interaktif *scratch* pada pembelajaran IPS. Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya topik perdagangan internasional, dianggap sulit dan kadang membuat mereka merasa jenuh sehingga ketercapaian nilai pembelajaran siswa menurun. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran sering kali terjadi karena kurangnya kecocokan antara guru IPS di sekolah dengan bidang keahliannya yang mengakibatkan minat dan antusiasme siswa terhadap IPS menurun. Dengan adanya permasalahan di sekolah ini, media interaktif *Scratch* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami, menganalisis, berpikir kreatif, serta berpikir tingkat tinggi dalam mempelajari materi perdagangan internasional IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design* yang menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif *scratch*. Pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional (ceramah). Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII G dan VIII H SMP Negeri 6 Surabaya dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan untuk mengukur instrument dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran, uji daya pembeda. Sedangkan analisis data yang digunakan untuk hasil belajar literasi ekonomi siswa yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain ternormalisasi dan uji *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini dimulai dengan observasi, dilanjutkan dengan validasi dari berbagai instrument seperti media pembelajaran dan soal tes yang akan digunakan. Setelah tahap-tahap tersebut, penelitian berlanjut dengan pemberian *pre-test* kepada siswa, sebelum perlakuan dilakukan. Perlakuan yang diberikan untuk kelas eksperimen yakni penggunaan media interaktif *scratch*, sementara pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah perlakuan, penelitian diakhiri dengan pemberian *post-test* kepada siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji statistik dan uji hipotesis guna mengetahui adanya perbedaan pada hasil belajar literasi ekonomi siswa antara yang menerapkan media interaktif *scratch* dan yang tidak. Berikut merupakan hasil analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini :



(Data diolah oleh peneliti, Maret 2025)

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa di kelas eksperimen, nilai terendah ketika *pretest* (sebelum diterapkan media interaktif *scratch*) yaitu 45 sedangkan nilai tertinggi yang diraih peserta didik senilai 80 dengan rata-rata 61.09. Sesudah dilakukan *posttest* (setelah diterapkan media interaktif *scratch*) nilai terendah yakni 60 sedangkan nilai tertinggi yang diraih peserta didik mencapai nilai 100 dengan rata-rata 80. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata peserta didik saat *pretest* dan *posttest* materi perdagangan internasional. Selanjutnya pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa nilai terendah soal *pretest* yakni 45 sedangkan nilai tertinggi didapatkan peserta didik senilai 75 dengan nilai rata-rata 59.06. Kemudian dilakukan *post-test* nilai terendah diketahui yakni 60 serta nilai tertinggi mencapai angka 90 dengan rata-rata 73.28 dari total 32 orang.

Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji analisis hasil data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain ternormalisasi dan uji independent sample t-test. Berikut merupakan hasil dari uji analisis hasil data :

Uji Normalitas

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0.949	32	0.136
Posttest Eksperimen	0.946	32	0.111
Pretest Kontrol	0.951	32	0.153
Posttest Kontrol	0.942	32	0.086

(Data diolah oleh peneliti, Maret 2025)

Berdasarkan perhitungan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* pada hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan nilai *pretest* adalah $\text{Sig.} = 0.136 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh $\text{Sig.} = 0.111 > 0,05$. Sedangkan nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah nilai $\text{Sig.} = 0.153 > 0,05$ dan nilai *posttest* pada kelas kontrol diperoleh $\text{Sig.} = 0.086 > 0,05$. Maka disimpulkan hasil uji normalitas pada tabel 4.7 diketahui bahwa nilai signifikansi di kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada nilai *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal, dilihat dari tingkat signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0,05.

Uji Homogenitas

Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
015	1	62	0.901

(Data diolah oleh peneliti, Maret 2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa uji homogenitas data yang diperoleh hasil taraf signifikansi sebesar 0.901, maka distribusi data yang diperoleh lebih besar dari alpha 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa *Asyp sig.* distribusi data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga penelitian ini layak di lanjutkan ke uji hipotesis.

Uji N-Gain

Tabel 4. 3 Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Sumber Data	Kelas	N	Rata-rata			Kategori
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	
Hasil Belajar	Eksperimen	32	61,09	80	0,50	Sedang
	Kontrol	32	61,56	73,28	0,34	Sedang

(Data diolah oleh peneliti, Maret 2025)

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa perolehan N-Gain di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan hasil. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,50 dimana tergolong dalam kategori sedang, untuk nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,34 tergolong dalam kategori sedang. Pada hasil perhitungan N-Gain ini juga menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80 dan *posttest* kelas kontrol yakni 73,28. Perbedaan peningkatan ini terjadi disebabkan penerapan media interaktif *scratch* dikelas eksperimen saat proses pembelajaran berlangsung.

Uji T-test

Uji ini dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan, dimana kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media interaktif *scratch* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Independent Sample t-Test

		Test Levene's Untuk Kesetaraan Varian		Uji-t Untuk Kesetaraan Rata- Rata		
Hasil Belajar Siswa	Varian Yang Sama Diasumsikan	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
		0.013	0.909	-2.969	62	0.004

(Data diolah oleh peneliti, Maret 2025)

Berdasarkan tabel 4.10, pada *equal variances assumed* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05, maka H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Maka, ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar literasi ekonomi siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan.

Hasil perhitungan antara hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Hasil perhitungan dari kelas kontrol digunakan sebagai pembandingan untuk kelas eksperimen, di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan nilai yang signifikan terkait penggunaan media interaktif *scratch* pada materi perdagangan internasional. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar, digunakan uji independent t-Test dengan menggunakan nilai *post-test* untuk mengukur hasil belajar yang optimal. Dalam tes *post-test*, dilakukan pengambilan keputusan mengenai peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdapat perbedaan dalam pengambilan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan yang signifikan pada nilai *post-test* yang diperoleh perlu di uji, sehingga dilakukan uji hipotesis. Nilai yang dihasilkan kemudian di analisis secara statistik menggunakan uji-t guna mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil nilai rata-rata di kelas eksperimen sebelum penerapan media interaktif *scratch* dan di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kriteria dari uji T-test adalah apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Santoso, 2017). Pada penelitian ini, hasil analisis dengan uji-t menunjukkan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ yakni sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar literasi ekonomi peserta setelah penerapan media interaktif *scratch*. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar literasi ekonomi siswa setelah penerapan media interaktif *scratch* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Ini dikarenakan selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media interaktif *scratch*, peserta didik terlibat secara aktif untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam suatu kelompok.

Hasil penelitian untuk mengukur tingkat efektivitas penerapan media interaktif *scratch* di kedua kelas dilakukan melalui uji N-gain dengan bantuan *Micorosof Excel*. Hasil uji N-gain menunjukkan nilai kelas eksperimen sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai N-gain sebesar 0,34 yang juga termasuk dalam kaetegori sedang. Akan tetapi, hasil ini menunjukkan bahwa tingkat efektivitas di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, menurut skala likert yang dikemukakan oleh Haake (2002)

tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas dalam penerapan media interaktif *scratch* pada proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif *scratch* yang menerapkan *problem based learning* dikatakan lebih efektif daripada menerapkan metode konvensional pada kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan hasil observasi dan test pada masing-masing kelas melalui *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar literasi ekonomi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang sudah dijelaskan, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *scratch* menunjukkan nilai hasil belajar literasi ekonomi lebih unggul dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional (ceramah). Media interaktif *scratch* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar literasi ekonomi pada materi perdagangan internasional. Sementara metode konvensional tidak mempunyai pengaruh yang signifikan. Hasil uji efektivitas atau N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,50 sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,34. Dengan demikian, simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *scratch* pada materi perdagangan internasional efektif meningkatkan hasil belajar literasi ekonomi siswa di kelas VIII SMP sedangkan ketika menggunakan metode konvensional memiliki hasil yang kurang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Rizky Idhartono. (2022). Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak. *Devosi : Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 91–96. <https://doi.org/10.36456/devosi.v6i1.6150>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- IG Suardana, IW Lasmawan, I. S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended – Scientific Learning Berbantuan Quipper School Untuk Meningkatkan Aktivitas. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 106–115. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3419>
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
- Maritim, E., Damayanti, M., Susilowati, D., & Budiarmo, A. (2024). Upaya Peningkatan Literasi Ekonomi Bagi Siswa Sd Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 236–247. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1067>
- Nurhalizah, N., & Jayanti, U. N. A. D. (2023). The Development of Scratch Software-Based Interactive Learning Media on Regulatory System Material. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 9(2), 372–386. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v9i2.4462>.

- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Rahmadika, F. S., Nurfitria, R., & Margaret, Y. A. (2024). *Elementaria : Journal of Educational Research Implikasi Permainan Edukatif Media Digital Scratch Pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 1–1
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Verdinandus Lelu Ngono, & Taufik Hidayat, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 628–638. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>.