

Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar

Selina Jumalal Laily

PGSD FIP UNESA (selina.18169@mhs.unesa.ac.id)

Dra. Mulyani, M.Pd

PGSD FIP UNESA

Abstrak

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari subtema dan tema-tema tertentu, tema tersebut juga terdiri dari beberapa mata pelajaran. Biasanya dalam satu tema terdiri dari dua sampai empat mata pelajaran. Pembelajaran tematik cenderung membosankan bagi peserta didik karena pendidik yang hanya memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kemudian memberikan soal-soal yang langsung terdiri dari dua sampai empat mata pelajaran. Peserta didik harus mampu membagi konsentrasinya pada pembelajaran satu dengan yang lain. Di UPT SD Negeri 232 Gresik peneliti menemukan permasalahan ketidakefektifan pembelajaran tematik di kelas IV dikarenakan kurangnya media yang efektif dan menarik untuk kegiatan mengajar maupun evaluasi peserta didik. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran ICT yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun evaluasi pembelajaran di rumah yaitu Media Quizland Berbasis Scratch Games pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk Media Quizland Berbasis Scratch Games pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar dengan kualifikasi valid, dan efektif. Hasil validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 98% yang masuk dalam kriteria sangat valid / layak. Adapaun validasi media dengan persentase sebesar 93% yang masuk dalam kriteria sangat valid / layak. Hasil pretest siswa menunjukkan, ketuntasan hasil belajar (rata – rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 66. Dari 30 siswa, 5 siswa mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan dari hasil posttest ketuntasan hasil belajar (rata-rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 91,5. Dari 30 siswa, 28 siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Hasil kuisioner angket siswa menunjukkan total perolehan nilai keseluruhan 30 siswa sebanyak 923 dari skor total 1000 dan memperoleh skor persentase 92%. yang masuk dalam kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Media ICT, Scratch, Tematik

Abstract

Thematic learning consists of specific sub-themes and themes, and the theme also consists of several subjects. Usually, one theme consists of two to four subjects. Thematic learning tends to be boring for students because educators only provide Student Worksheets (LKPD), then provide questions that directly consist of two to four subjects. Students must be able to share their concentration on learning with one another. At UPT SD Negeri 232 Gresik, researchers found the problem of the ineffectiveness of thematic learning in class IV due to the lack of adequate and attractive media for teaching activities and student evaluation. Researchers want to develop ICT learning media that can be used for learning at school and evaluation of learning at home, namely the Media Quizland Based on Scratch Games in the Thematic Learning Subthemes "Me and My Goals" for Grade IV Elementary School. This research aims to produce a Media Quizland product based on Scratch Games in the Thematic Learning of the Subtheme "Me and My Goals" for Class IV Elementary School with valid and effective qualifications. The results of material validation obtained a percentage result of 98%, which was included in the very valid/feasible criteria. The media validation with a percentage of 93%, which is included in the criteria, is very valid/feasible. The results of the student pretest showed that the completeness of learning outcomes (class average) got an average score of 66. Of the 30 students, five students scored above the KKM. From the posttest results, the learning outcomes (class average) get an average value of 91.5. Of the 30 students, 28 students scored above the KKM. The results of the student questionnaire questionnaire showed that the total score for 30 students was 923 out of a total score of 1000 and obtained a percentage score of 92%. that fall into the criteria of being very effective.

Keywords: ICTMedia, Scratch, Thematic

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah diuji ditengah merebaknya wabah Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Kegiatan pembelajaran disekolah dibatasi demi mencegah penyebaran virus semakin cepat, khususnya pada pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dari rumah menjadi alternatif yang dipilih untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil survei Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 97,6% sekolah di Indonesia melaksanakan pembelajaran daring dari rumah. Kurikulum Pendidikan disesuaikan dengan mempertimbangkan kesehatan lahir dan batin seluruh warga sekolah yang tertulis pada Surat Edaran Mendikbud No.4 tahun 2020 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari rumah memberikan pengalaman belajar baru tanpa harus membebani peserta didik menyelesaikan capaian kurikulum dan lebih berfokus pada kehidupan mengenai Pandemi Covid-19. Jumlah waktu interaksi pendidik dengan peserta didik saat mengajar kurang maksimal. Sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk dapat menciptakan pembelajaran dari rumah yang efektif, efisien, dan relevan. Berdasarkan hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), pembelajaran interaktif hanya dilakukan oleh sebagian besar guru dengan persentase Nasional 80,7% guru memberi tugas berupa soal kepada siswa. Penggunaan *Platform learning management system* (Fitur Kelas Maya Rumah Belajar/Fitur *Quipper School/Google Classroom/Moodle/Platform* mandiri milik sekolah/Quiziz) memiliki persentase cukup rendah dalam penggunaannya yakni 31,6% untuk persentase Nasional. Hal tersebut bisa disebabkan karena beberapa hal, yakni: 1) kurangnya keterampilan pendidik dalam membuat dan mengoperasikan perangkat digital. 2) tidak tersedianya sarana prasarana yang dimiliki peserta didik (perangkat digital, akses internet). 3) kurangnya kemampuan peserta didik menggunakan perangkat digital. 4) turunnya motivasi belajar peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar sekarang, rata – rata lahir tahun 2011 dan berusia sekitar 9 tahun yang mana masuk kedalam golongan generasi Alpha. Generasi Alpha adalah generasi setelah generasi z yang lahir setelah tahun 2010 dan dapat disebut juga dengan generasi digital native yang mana tidak dapat terpisah dengan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan (Reis dalam Munawaroh & Kurniawan, 2018). Generasi sebelum generasi Alpha adalah generasi z disebut sebagai

anak digital atau internet yang sudah dekat dengan PC, Internet sejak lahir. Maka dari itu, generasi Alpha yang lahir setelah generasi z menjadikan generasi ini menjadi generasi pembangunan bangsa Indonesia 20 tahun kedepan. Diharapkan bisa membawa perubahan yang lebih baik bagi bangsa Indonesia dengan kemajuan teknologinya. Menjadi harapan untuk pembangunan bangsa Indonesia, tentu memiliki banyak tantangan yang dihadapi. Tantangan tersebut meliputi tantangan sosial, tantangan ekonomi, lingkungan yang mengharuskan generasi muda untuk berpikir kritis, memiliki kemampuan problem solving, kreatif, fleksibilitas, dan manajemen diri yang baik (Gomes dkk, 2018). Hidup berdampingan dengan kecanggihan teknologi digital seperti hp, internet, sosial media membuat generasi ini menyukai pembelajaran yang berbasis digital.

Media digunakan sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi bagi pendengar. Di dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat komunikasi / alat peraga yang digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan pendidik. (Sadjati dkk, 2020). Banyak pilihan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media- media tersebut dikelompokkan menjadi 5 yaitu, 1) Media Audio, 2) Media Visual, 3) Media Audio Visual, 4) Media Multimedia, dan 5) Media 3 dimensi. Tidak semua media pembelajaran cocok digunakan pada peserta didik. Pendidik perlu mengetahui dulu karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik. Generasi Alpha memiliki karakteristik, yaitu: 1) sangat dekat dengan gadget, 2) mudah bosan, 3) mudah hilang fokus. Untuk menghindari hal tersebut, media selain berbasis digital juga harus bersifat interaktif untuk menghilangkan bosan dan menjaga konsentrasi mereka. Media Multimedia dengan model *games* dapat menjadi salah satu pilihan untuk membantu kegiatan belajar mengajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Salah satu media multimedia yang dapat digunakan sebagai media kegiatan belajar mengajar adalah aplikasi Scratch. Scratch adalah salah satu bahasa pemrograman baru yang dapat memudahkan untuk membuat cerita interaktif, animasi, game, musik, karya seni, dan aplikasi persentasi sendiri dengan mudah (Sutikno dkk, 2019). Scratch sangat mudah digunakan untuk peserta didik jenjang Sekolah Dasar, apabila ada penulisan jawaban yang kurang tepat (tanda koma, titik, kurung dll) tidak menjadi masalah dan jawaban akan tetap dapat dibaca. Manfaat Scratch bagi anak yang berkaitan dengan fungsi media ICT secara umum adalah pengenalan logika pemrograman sejak dini. Scratch juga melatih anak untuk berpikir kreatif, bermain logika, bekerjasama, dan sistematis. Aplikasi ini juga dapat digunakan melalui versi *online dan offline*, gratis tanpa

dipungut biaya. Scratch memiliki keunikan pada setiap tombol alat dan menu di dalamnya. Jika dapat mengkombinasikan dengan tepat setiap tombol alat dan menunya akan menjadi karakter, desain yang menarik. Pendidik harus mengetahui cara membuat games interaktif melalui aplikasi Scratch yang menarik bagi siswa agar menumbuhkan minat belajar siswa.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari subtema dan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema tersebut juga terdiri dari beberapa mata pelajaran. Biasanya dalam satu tema terdiri dari dua sampai empat mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi di sekolah UPT SD Negeri 232 Gresik kelas IV, pembelajaran tematik cenderung membosankan bagi peserta didik karena pendidik yang hanya memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kemudian memberikan soal-soal yang langsung terdiri dari dua sampai empat mata pelajaran. Peserta didik harus mampu membagi konsentrasinya pada pembelajaran satu dengan yang lain. Walaupun terdiri dari banyak mata pelajaran tetapi pembelajaran tematik selalu mengaitkan materisatu dengan yang lain. Berdasarkan kurikulum K13 Sekolah Dasar, dalam pembelajaran tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV, Tema 6 Subtema 1 terdapat lima mata pelajaran antara lain : 1) IPA, 2) SBdP, 3) Bahasa Indonesia, 4) PPKn, 5) IPS. Dalam satusubtema dibagi kedalam 6 pembelajaran. Pembelajaran pertama terdapat dua mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia dan IPA. Pembelajaran kedua ada tiga mata pelajaran, antara lain: Bahasa Indonesia, IPA, SBdP. Pembelajaran ketiga ada tiga mata pelajaran, sebagaiberikut: Bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Pembelajaran keempat terdapat tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, IPS, PPKn. Pembelajaran kelima terdapat tigamata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Pembelajaran keenam terdapat dua mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia dan SBdP. Penelitian ini akan berfokus pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cita-cita dan ciri-ciri puisi dan mata pelajaran IPA dengan materi tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan. Peneliti mengambil tema ini karena pada materi IPA dan Bahasa Indonesia akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media audio visual.

Sekolah yang digunakan peneliti adalah UPT SD Negeri 232 Gresik yang sudah mulai memasuki pembelajaran tatap muka. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 di UPT SD Negeri 232 Gresik, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis ICT sangat berguna bagi proses belajar mengajar. Kurangnya efektifitas pembelajaran di sekolah menjadi permasalahan bagi guru kelas. Dikarenakan adaptasi baru bagi peserta didik setelah hampir dua tahun melakukan pembelajaran dirumah

sehingga harus menyesuaikan kembali dengan aktivitas pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran tematik, metode pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk pembelajaran di sekolah masih dengan ceramah dan tanya jawab secara langsung. Peserta didik kurang memperhatikan dan mengobrol sendiri dengan temannya. Kurangnya media yang efektif dan menarik untuk kegiatan mengajar maupun evaluasi peserta didik menjadi pengaruh ketidakefektifan pembelajaran di sekolah. Pendidik masih kesulitan membuat media pembelajaran berbasis ICT. Bantuan media pembelajaran untuk evaluasi dirumah sangat membantu peserta didik maupun pendidik untuk mengoptimalkan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun evaluasi pembelajaran di rumah. Solusi dari masalah tersebut dengan mengembangkan Media Quizland Berbasis Scratch Games pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang jelas, sistematis, efektif dan efisien untuk pengembangan media secara instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Untuk menghasilkan suatu produk, harus menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan memerlukan penelitian yang khusus untuk menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2013). Model pengembangan ADDIE dikembnagkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. ADDIE memiliki fungsi dalam pembelajaran salah satunya adalah menjadi pedoman dalam pengembangan media yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas 5 langkah, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data mengenai proses pengembangan media berdasarkan hasil observasi, kritik dan saran dari validator media, guru kelas selaku validator materi, dan siswa. Data kuantitatif merupakan data utama yang berupa data penilaian berdasarkan skor penilaian validasi dan angket dari dosen ahli media maupun ahli materi, dan siswa. Hasil kevalidan produk akan didapatkan dari hasil penilaian validasi dosen ahli media dan ahli materi. Sedangkan hasil keefektifan produk akan di dapat dari hasil pretest, postest, dan angket siswa.

Untuk menghitung kevalidan produk Media Quizland pada mata pelajaran tematik subtema Aku dan

Cita-citaku yang telah dinilai oleh dosen ahli media dan guru selaku ahli materi, digunakan rumus (Sugiyono, 2013) sebagai berikut,

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Persentase skor (hasil dibulatkan)
- $\sum R$ = Jumlah jawaban
- N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya persentase nilai akhir akan dinilai dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 1 Penilaian Kevalidan Media

No	Persentase Penilaian	Interpretasi
1.	76 – 100 %	Sangat Valid / Layak
2.	51 – 75 %	Cukup Valid / Layak
3.	26 – 50 %	Kurang Valid / Tidak Layak
4.	< 26 %	Tidak Valid / Tidak Layak

(Sugiyono, 2013)

Pengembangan media Quizland berbasis Scratch Games dinilai valid dan tidak perlu direvisi jika memperoleh skor $\geq 51\%$ dan 76% .

Unuk menghitung keefektifan produk Media Quizland pada mata pelajaran tematik subtema Aku dan Cita-citaku yang di dapat dari hasil pretest, postest, dan angket siswa, menggunakan rumus sebagai berikut.

- a. Rumus menghitung keefektifan produk dari angket siswa

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Persentase skor (dibulatkan)
- $\sum R$ =Jumlah jawaban
- N =Jumlah skor maksimal

Selanjutnya persentase nilai akhir akan dinilai dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 2 Penilaian Keefektifan Media

No	Persentase Penilaian	Interpretasi
1.	76 – 100%	Sangat Efektif

2.	51 – 75 %	Cukup Efektif
3.	26 – 50 %	Kurang Efektif
4.	< 26 %	Tidak Efektif

(Sugiyono, 2013)

Pengembangan media Quizland berbasis Scratch Games dinilai efektif jika memperoleh skor $\geq 51\%$ dan 76% .

- b. Rumus menghitung ketuntasan belajar

- 1) Menghitung nilai pretest dan postest yang diperoleh siswa menurut buku panduan penilaian SD.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor total}} \times 100$$

- 2) Menghitung rata-rata kelas

Menghitung nilai rata-rata kelas berdasarkan hasil pretest dan postest. Menurut Hermawan, Mujono, dan Suherman, 2007 adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- X = Nilai rata-rata kelas
- $\sum x$ = Jumlah semua skor
- N = Jumlah Siswa

- 3) Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar berdasarkan nilai KKM

$$\text{Tuntas} = \frac{\sum \text{jumlah siswa sesuai KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Jika persentase ketuntasan hasil belajar mendapatkan skor 50% - 100%, maka media Quizland pada mata pelajaran tematik subtema Aku dan Cita-citaku efektif membantu siswa dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dijabarkan, penelitian pengembangan media Quizland berbasis Scratch Games pada pembelajaran tematik subtema Aku dan Cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar di UPT SD Negeri 232 Gresik menggunakan 5 Tahapan meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pertama analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV mengenai hal-hal terkait media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran tematik, metode pembelajaran, dan kendala dalam mengajar. Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IV

menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran PPT untuk mengajarkan mata pelajaran Tematik. Kesulitan yang dialami adalah terkait pembuatan media interaktif untuk kuis, pembelajaran dari rumah, maupun ulangan harian. Setelah melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi dengan melihat proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang memperhatikan jika metode yang digunakan hanya ceramah guru yang menjelaskan tanpa adanya respon balik dari siswa. Siswa yang tergolong aktif akan memperhatikan guru saat menjelaskan tetapi dengan siswa yang konsentrasinya kurang akan sibuk sendiri dan mengganggu teman lainnya. Peneliti juga melihat kemampuan siswa pada mata pelajaran Tematik subtema Aku dan Cita-Citaku berdasarkan nilai ulangan harian, latihan soal maupun tugas-tugas. Selama ini pemberian latihan soal hanya bergantung pada buku tema saja dan tugas – tugas yang diberikan juga bersifat kelompok bukan individu.

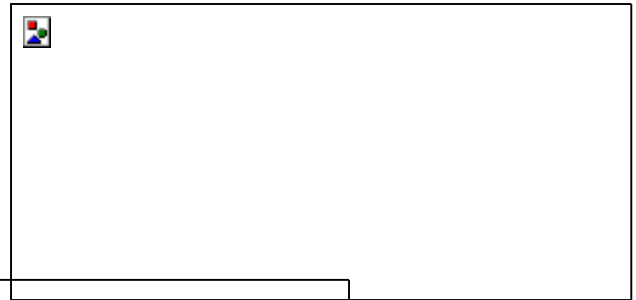
Setelah melakukan serangkaian analisis, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permasalahan yang ada terdapat pada media pembelajaran yang digunakan. Karena keterbatasan pengetahuan guru tentang media pembelajaran interaktif dan cara membuatnya, guru hanya monoton menggunakan metode ceramah dan media ppt. Untuk itu peneliti dibantu oleh dosen pembimbing menemukan cara untuk membuat pembelajaran pada mata pelajaran tematik menjadi lebih optimal dan maksimal yaitu dengan media Quizland berbasis Scratch Games. Media ini dapat dengan mudah diakses karena bersifat *offline* dan bisa membantu guru untuk membuat kuis, latihan soal maupun ulangan harian.

Tahap kedua yaitu mendesain produk. Peneliti mendesain produk sesuai dengan materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang ada. Peneliti menentukan tema, animasi yang digunakan materi dan soal-soal yang ada pada aplikasi nanti. Peneliti juga membuat instrumen penelitian dan angket siswa untuk mengukur kevalidan dan keefektifan media yang akan dinilai oleh dosen ahli media, ahli materi dan juga siswa.

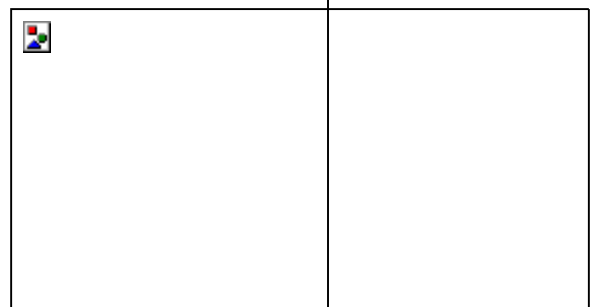
Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Setelah mempersiapkan semuanya barulah memulai membuat pengembangan media Quizland dengan bantuan aplikasi Scratch. Menurut (Kadir, 2016) ada beberapa alasan memilih Scratch sebagai media implementasi logika pemrograman. Diantaranya Scratch memiliki kelebihan sebagai berikut: a) Scratch lebih kecil dari bahasa pemograman lainnya. b) Antarmuka pengguna (interface) yang sangat sederhana dan mudah untuk peserta didik Sekolah Dasar. Guru dapat dengan mudah membuat kuis dan media pembelajaran interaktif lainnya dengan mudah pada aplikasi Scratch untuk menunjang kegiatan belajar mengajar materi tematik di sekolah maupun di rumah. Dapat dikerjakan melalui PC/ Hp tanpa menggunakan internet (*offline*). Guru dapat

membagikan *link* yang dapat diakses oleh siswa Siswa dapat mengakses link tersebut pada PC/ Hp tanpa menggunakan internet (*offline*) dan dapat diakses berulang kali.

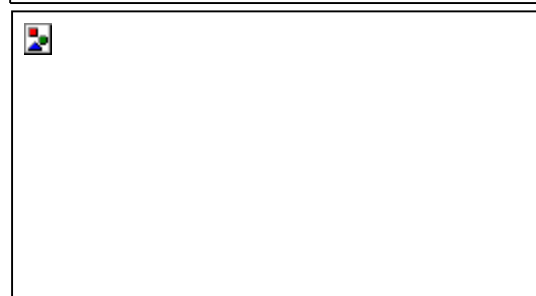
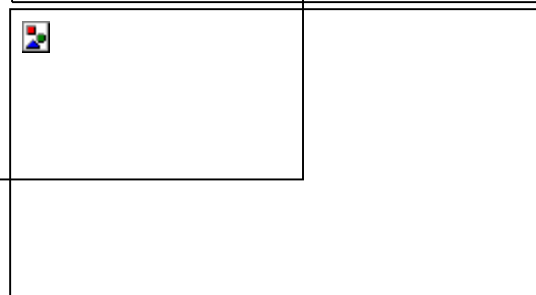
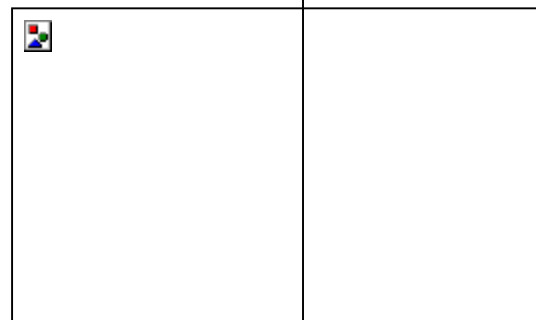
Gambar 1. Tampilan depan Media

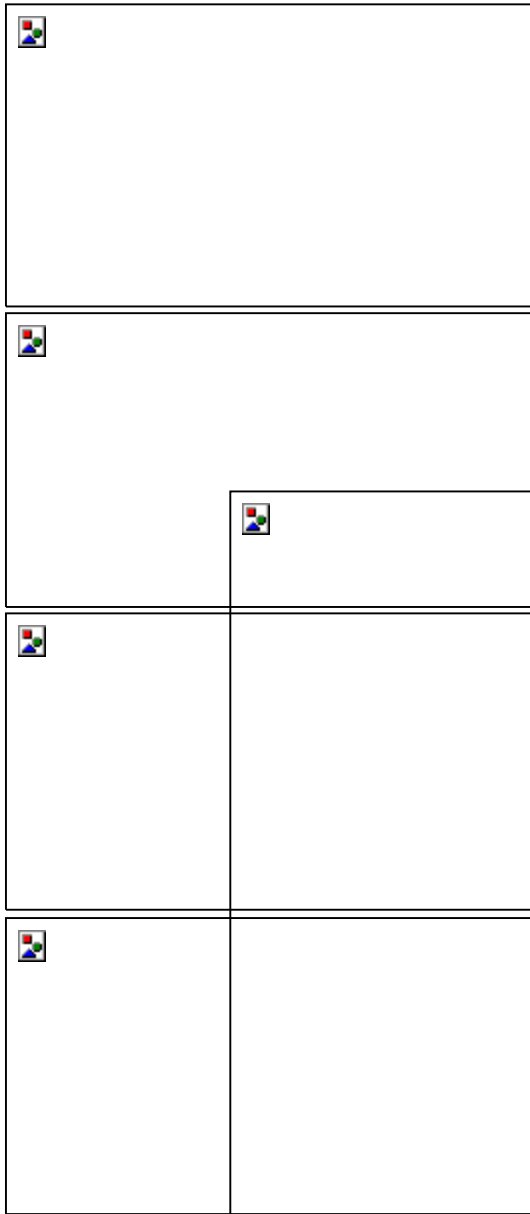


Gambar 2. Tampilan Klik Materi

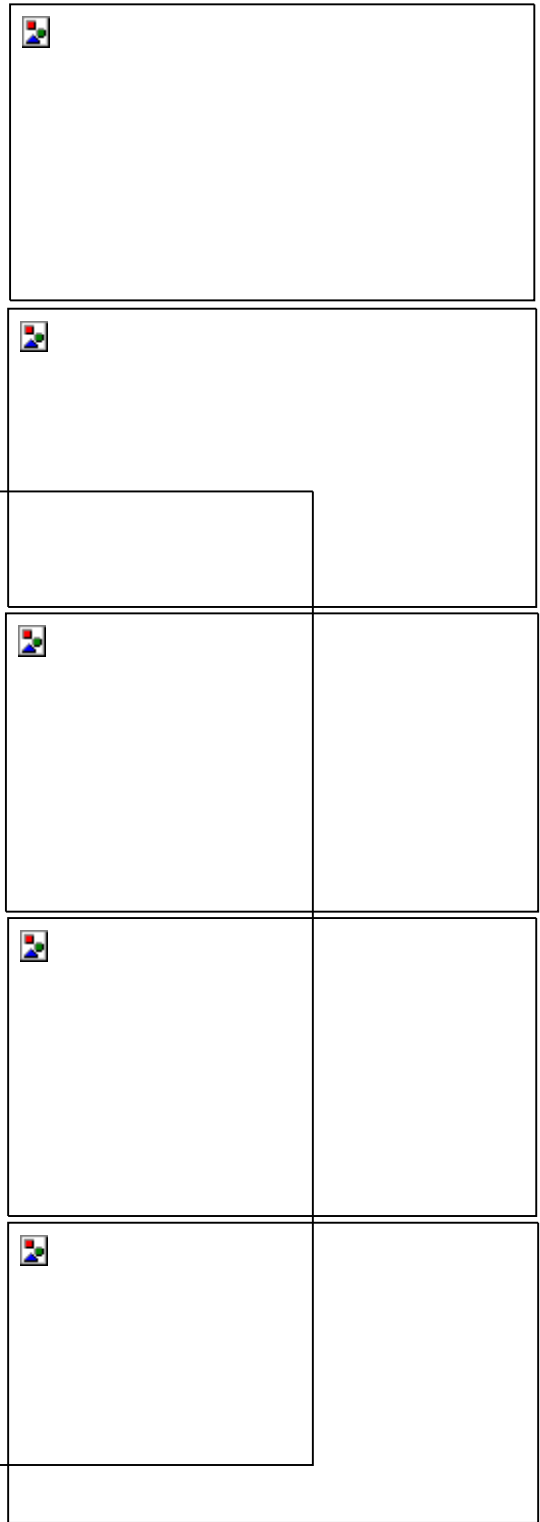
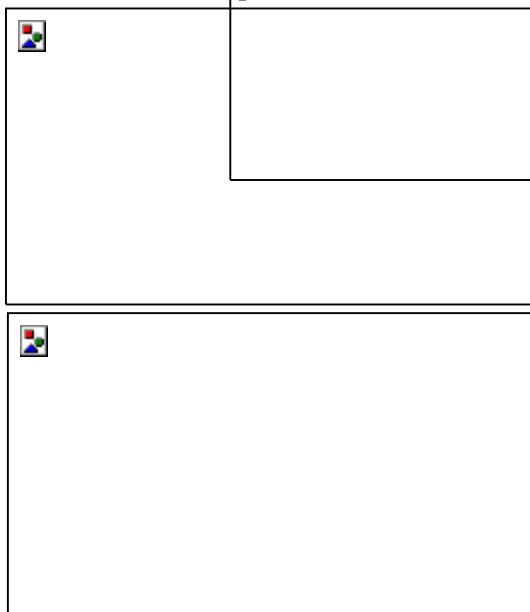


Gambar 3. Tampilan klik Materi Bahasa Indonesia

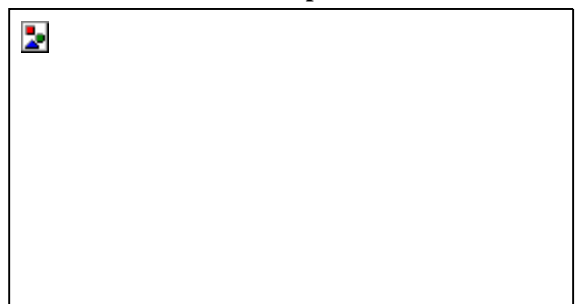




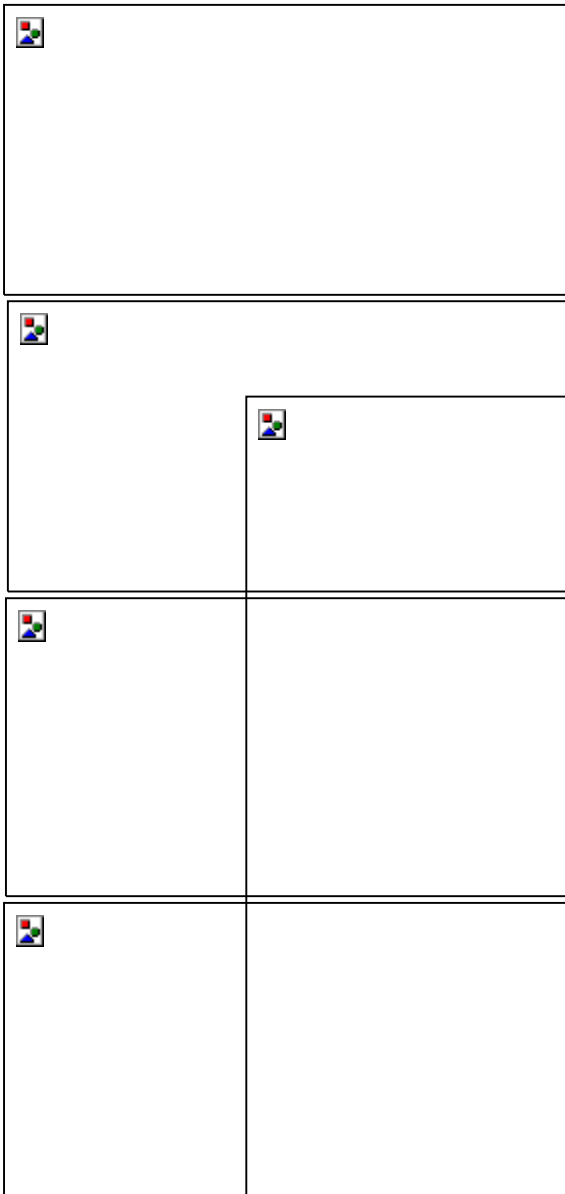
Gambar 4. Tampilan klik Materi IPA



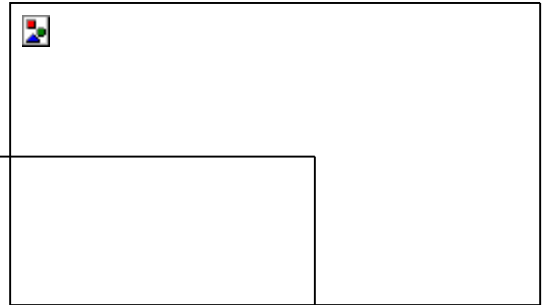
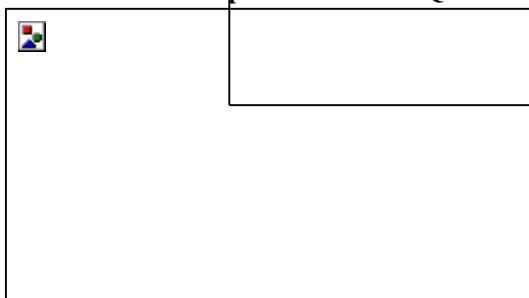
Gambar 5. Kompetensi Dasar



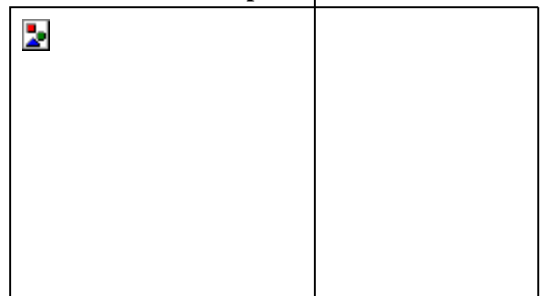
Gambar 6. Petunjuk Penggunaan



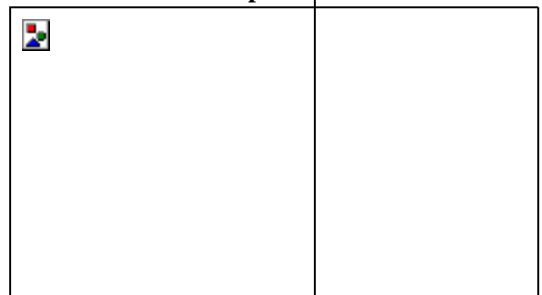
Gambar . Tampilan Klik Mulai Quiz



Gambar 7. Tampilan Jawaban benar



Gambar 8. Tampilan Jawaban Salah



Didalam aplikasi terdapat tombol materi, kompetensi dasar, petunjuk, dan mulai quiz. Jika tombol materi diklik akan muncul tampilan seperti gambar 2. Di setiap tombol materi Bahasa Indonesia maupun IPA terdapat jabaran materi tematik subtema Aku dan Cita-Citaku. Tombol kompetensi dasar berisi kompetensi dasar pada materi tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku seperti pada gambar 3. Tombol petunjuk sebagai pemberitahuan tentang tombol tombol yang ada pada aplikasi. Tombol Mulai Quiz berisi soal kuis 20 soal dengan hitangan skor dan waktu. Setiap jawaban benar dikali 5.

Tahap IV yaitu Implementasi. Pada tahap ini peneliti mengujicobakan media kepada siswa. Sebelum melakukan ujicoba media kepada siswa, pada tanggal 15

April 2020 peneliti memberikan media kepada Guru Kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik selaku validator materi. 16 April 2022 peneliti memberikan media kepada Dosen PGSD UNESA selaku validator media Kemudian peneliti melakukan pretest kepada siswa pada tanggal 18 April 2022 untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi tematik subtema Aku dan Cita-Citaku. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti melakukan Uji coba media pada tanggal 25 April 2022. Selajutnya siswa mengerjakan soal postest dan mengisi kuisioner untuk mengetahui keefektifan media Quizland.

Tahap V yaitu Evaluasi. Evaluasi didapatkan berdasarkan kritik dan saran dari dosen ahli materi dan ahli media.

Hasil Validasi Produk

Pada tanggal 15 April 2020 dilakukan validasi materi oleh guru kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik Bu Eliatin. Terdapat 1 aspek dengan 10 pertanyaan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Indikator Pertanyaan	Skor Penilaian
A. Aspek Perangkat Lunak	
Soal sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
Penyajian soal sesuai dengan media	4
Kontekstualitas	3
Ketepatan simbol dan istilah	4
Kemudahan soal untuk dipahami	4
Tingkat kesulitan soal	4
Variasian soal	4
Kesesuaian banyak soal dengan materi	4
Kemudahan mengulang soal	4
Media dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	4
Total	39

Berdasarkan tabel hasil validasi materi didapatkan total skor 39. Kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga memperoleh hasil persentase sebesar 98%. Dengan memperoleh nilai 98% maka materi pada Media Quizland masuk dalam kriteria sangat valid / layak.

Pada tanggal 16 April 2022 dilakukan validasi

media oleh dosen PGSD UNESA. Terdapat 2 aspek dengan 10 pertanyaan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Indikator Pertanyaan	Skor Penilaian
A. Aspek Perangkat Lunak	
Mudah dikelola	4
Mudah digunakan	4
Compatible (Pembelajaran Multimedia)	4
Terdapat petunjuk penggunaan media	4
Dapat dimanfaatkan kembali untuk media pembelajaran	4
B. Aspek Komunikasi Visual	
Bersifat Komunikatif	3
Tombol pada media dapat dipahami dengan mudah	4
Terdapat sound, effect, backsound yang mendukung	4
Layout desain, warna yang menarik	2
Animasi dan gambar media yang sesuai	4
Total	37

Berdasarkan tabel hasil validasi media didapatkan total skor 37. Kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga memperoleh hasil persentase sebesar 93%. Dengan memperoleh nilai 93% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat valid / layak.

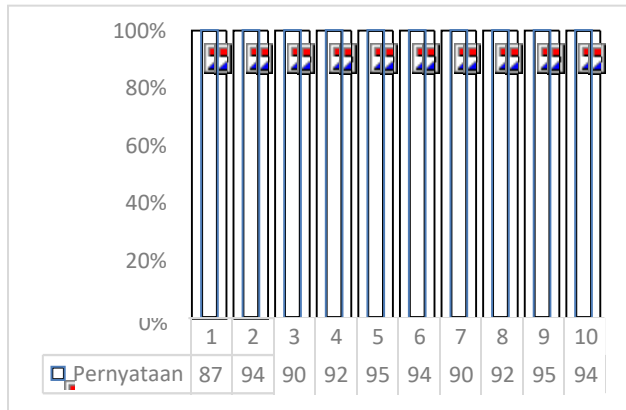
Hasil Keefektifan Produk

Keefektifan Media Quizland di dapat dari hasil pretest, postest, dan hasil angket kuisioner siswa. Pretest diberikan sebelum menggunakan media Quizland. Postest diberikan setelah menggunakan media Quizland. Ada 20 soal pretest maupun postest. Hasil pretest siswa menunjukkan, ketuntasan hasil belajar (rata – rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 66. Dari 30 siswa, 5 siswa mendapat nilai diatas rata-rata yaitu 75. Sedangkan dari hasil postest ketuntasan hasil belajar (rata-rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 91,5. Dari 30 siswa, 28 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata

Berdasarkan hasil pretest postest siswa, dapat diketahui hasil keefektifan produk dengan hitungan pada rumus sehingga memperoleh hasil persentase 92%. Dengan hasil persentase 92% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat efektif.

Setelah melakukan tes postest, siswa mengisi lembar angket untuk mengetahui respon siswa dan untuk menguji keefektifan media Quizland. Ada 10 pertanyaan yang diisi 30 peserta didik. Berikut hasil data respon peserta didik

Diagram 1. Hasil Data Respon Peserta didik



Ada beberapa pertanyaan untuk mendapatkan data respon siswa/peserta didik. Mulai dari tampilan awal media, kemudahan memulai media, kesesuaian ukuran dan jenis huruf, kesesuaian tampilan gambar, Bahasa yang mudah dipahami, kemudahan penggunaan navigasi, ketersediaan petunjuk penggunaan, pemahaman materi setelah menggunakan media, kesesuaian soal dengan materi, dan media dapat membantu siswa belajar mandiri.

Hasil kuisioner angket siswa menunjukkan total perolehan nilai keseluruhan 30 siswa sebanyak 923 dari skor total 1000. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut, dapat diketahui hasil keefektifan media yang dihitung menggunakan rumus memperoleh skor persentase 92%. Dengan hasil persentase 92% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat efektif.

Pembahasan

Scratch adalah media ICT yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan fitur-fitur animasi yang mudah diakses tanpa jaringan internet (offline) dan dapat digunakan pendidik untuk membuat games, video animasi, dll.

Pengguna Scratch dapat membuat program (proyek) dengan mengatur blok perintah secara visual (blok). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk fokus pada logika dan aliran pemrograman (algoritma) tanpa menerima atau sering mengalami kesalahan karena ejaan sintaks yang salah. Scratch dapat mengembangkan kreativitas, berpikir sistematis dan kemampuan bekerja dalam kelompok bagi peserta didik. Dengan perangkat lunak pemrograman visual baru seperti Scratch, sebagian besar dari 4.444 orang dapat berpartisipasi dalam berbagai proyek kreatif (Kadir, 2011). Proyek awal yang dibuat dapat disematkan dalam PHP atau HTML. Ini berarti

pendidik dapat menggunakan proyek awal sebagai media online. Media online adalah media yang dapat berjalan pada jaringan internet.

Aplikasi Scratch mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun Kelebihan Scratch menurut (Kadir, 2016) yaitu: a) Scratch lebih kecil dari bahasa pemrograman lainnya, b) tersedia dua versi *online* dan *offline* untuk merancang media pembelajaran, c) Peserta didik dapat mengakses media tanpa menggunakan jaringan internet, d) Scratch membantu peserta didik membuat cerita interaktif, animasi, dan permainan, e) Dengan Scratch, siapa pun dapat membuat kreasi dengan fitur-fitur pada aplikasi scratch, f) Peserta didik dapat membuat, menjalankan, dan mengontrol animasi, g) Scratch dapat diakses pada sistem operasi Windows, Linux, dan Macintosh. Disamping banyak memiliki kelebihan, Scratch juga memiliki kekurangan menurut (Kadir, 2016) yaitu: a) Hasil pembuatan tidak dapat di ekspor ke format lain, b) Terbatasnya perintah-perintah untuk merealisasikan algoritma, c) Mudah terserang virus d) Tersedia hanya untuk Mac dan Windows.

Fungsi Scratch untuk peserta didik, yang umumnya terkait dengan fungsi media ICT, merupakan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mendukung proses belajar mengajar mereka. Dalam media pembelajaran berbasis TIK, Scratch memuat berbagai gambar animasi yang memungkinkan peserta didik untuk mengemas ke dalam media pembelajaran mereka sehingga mereka dapat mengharapkan kegiatan belajar yang lebih aktif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Subtema Aku dan Cita-Citaku. Untuk mengetahui dan keefektifan Media Quizland. Produk media ini dapat digunakan untuk membantu guru membuat media pada pembelajaran daring maupun luring. Sertadapat membantu kreativitas guru dalam membuat media untuk latihan soal, kuis, maupun ulangan. Kevalidan dan keefektifan media ini akan dihitung dengan menggunakan rumus-rumus hasil validasi materi dan media oleh para validator serta hasil pretest, postest, dan angket siswa.

Berdasarkan data hasil validasi materi, memperoleh hasil persentase sebesar 98% maka materi pada Media Quizland masuk dalam kriteria sangat valid / layak.

Selain validasi materi, adapun validasi media dengan hasil persentase sebesar 93%. Dengan memperoleh nilai 93% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat valid / layak.

Keefektifan Media Quizland diperoleh dari hasil pretest dan postest siswa. Dapat dikatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai diatas rata-rata mata pelajaran tematik yaitu sebesar 75. Hasil pretest siswa menunjukkan, ketuntasan hasil belajar (rata – rata kelas) mendapatkan

nilai rata-rata 66. Dari 30 siswa, 5 siswa mendapat nilai diatas rata-rata. Sedangkan dari hasil postest ketuntasan hasil belajar (rata-rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 91,5. Dari 30 siswa, 28 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata.

Adapun keefektifan Media Quizland juga didapat hasil hasil angket kuisioner siswa. Hasil kuisioner angket siswa menunjukkan total perolehan nilai keseleruhun 30 siswa sebanyak 923 dari skor total 1000. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut, dapat diketahui hasil keefektifan media yang dihitung menggunakan rumus memperoleh skor persentase 92% Dengan hasil persentase 92% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat efektif.

PENUTUP

Simpulan

Membuat suatu produk media membutuhkan tahapan-tahapan agar media tersebut dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan Media Quizland Berbasis Scratch Games dengan berbagai tahapan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Setelah melewati serangkaian tahapan tersebut didapatkan hasil validasi materi dengan hasil persentase sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Adapun validasi media dengan hasil persentase 93% dengan kriteria "Sangat Valid. Maka media Quizland layak digunakan dengan sebagai media pembelajaran. Keefektifan produk ditunjukkan dari hasil pretest, postest dan kuisioner angket siswa. Hasil pretest siswa menunjukkan, ketuntasan hasil belajar (rata – rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 66. Dari 30 siswa, 5 siswa mendapat nilai diatas rata-rata. Sedangkan dari hasil postest ketuntasan hasil belajar (rata-rata kelas) mendapatkan nilai rata-rata 91,5. Dari 30 siswa, 28 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata. Hasil kuisioner angket siswa menunjukkan total perolehan nilai keseleruhun 30 siswa sebanyak 923 dari skor total 1000. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut, dapat diketahui hasil keefektifan media yang dihitung menggunakan rumus memperoleh skor persentase 92% Dengan hasil persentase 92% maka Media Quizland masuk dalam kriteria sangat efektif sebagai media pembelajaran.

Saran

Hasil penelitian ini bisa membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual untuk kegiatan belajar disekolah maupun dirumah. Penelitian ini terbatas pada materi tematik dan tingkat kelas IV Sekolah Dasar. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media menggunakan aplikasi yang sama dapat menggunakan materi dan tingkatan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Gomes, C., Fernanda, C., Bezerra, M., Oste, G., Cremonezi, G., Augusto, T., Reis, D., Fernanda De Melo, C., Graziela, B., Graziano, O., & Corresponding, C. (2018). Study on The Alpha Generation And The Reflections of Its Behavior in the Organizational Environment. *Quest Journals Journal of Research in Humanities and Social Science*, 6(1), 2321–9467. www.questjournals.org
- Kadir, A. (2011). *Bahasa pemrograman Scratch*. Mediakom.
- Kadir, A. (2016). *Scratch for Arduino*. Andi Offset.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Analisis Survei Cepat*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona*. <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendidkud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Munawaroh, E., & Kurniawan, K. (2018). *Analisis Karakteristik Generasi Alpha Dan*. 182–187.
- Sadjati, I. M., Pertiwi, P. R., Irawati, R., Santaria, R., Arifin, M., Sourial, N., Longo, C., Vedel, I., Schuster, T., Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., Firmansyah, M., Yatim Nurhaqi, B., Mastuti Purwaningsih, S., Ningsih, S., Utomo, F. W. S., Lubis, R., Febriyanto, M. A., ... Harisah, Y. (2020). 113042-ID-pendidikan-jarak-jauh.pdf. In *Universitas Terbuka* (Vol. 3, Issue 2). <http://lib.unnes.ac.id/31063/1/1102412096.pdf%0Ahttps://eprints.uny.ac.id/23905/%0Ahttp://lib.unnes.ac.id/18118/1/3101408105.pdf%0Ahttps://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.286%0Ahttp://jurnal.ut.ac.id/index.php/JPTJJ/article/view/128/103>
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono, P. D. (2013). *Meode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sutikno, S., Susilo, S., & Hardiyanto, W. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Rekayasa*, 16(2), 173–178. <https://doi.org/10.15294/rekayasa.v16i2.17508>