PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *WEBSITE SCRATCH* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Amiril Mukminin[1], Yanti Fitria[2*)], Atri Waldi[3], Masniladevi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : amirilmukminin226@gmail.com[1], yantifitria@unp.ac.id[2*)],
atriwaldi@fis.unp.ac.id[3], masniladevi@yahoo.com[4]

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan Kurikulum Merdeka. Hasil studi pendahuluan di beberapa SD menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang inovatif, sehingga membuat siswa kurang aktif dan sulit memahami materi. Keterbatasan alat dan minimnya pemanfaatan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik, seperti *Website Scratch*, yang dapat mendorong keaktifan dan pemahaman siswa melalui animasi, cerita digital, dan permainan edukatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil uji validitas memperoleh presentase 90,2% pada ahli materi, 97,2% pada ahli bahasa, dan 97,7% untuk ahli media, nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh presentase 95% dengan kaetgori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas penelitian di dua sekolah menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian antara 95,8% hingga 100%, dan peserta didik 92,7% hingga 98,1%, semuanya dalam kategori "sangat praktis". Uji efektivitas menunjukkan skor 80% (efektif) di SDN 36 Salimpat, 90% (sangat efektif) di SDN 35 Salimpat, dan 95,2% (sangat efektif) di SDN 04 Salimpat. Kesimpulan penelitian adalah media pembelajaran *Website Scratch* terbukti valid, praktis dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media, Website Scratch, ADDIE, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

The rapid advancement of technology demands continuous innovation in education, particularly in creating engaging and relevant learning experiences aligned with the *Merdeka Curriculum*. Preliminary studies conducted in several elementary schools revealed that the instructional media used by teachers remain conventional and lack innovation, resulting in students being less active and having difficulty understanding the material. Limited access to tools and minimal utilization of technology also pose challenges in the learning process. Therefore, there is a need for technology-based learning media that are interactive and engaging, such as the Scratch website, which can promote student engagement and comprehension through animations, digital stories, and educational games. This research is a type of Research and Development (R&D) aimed at producing learning media that are valid, practical, and effective. The development model used is the ADDIE model, which consists of five systematic stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collected in this study include the validity, practicality, and effectiveness of the learning media. The validity test results showed a score of 90.2% from content experts, 97.2% from language experts, and 97.7% from media experts, with an overall average validation score of 95%, categorized as "very valid." The practicality test conducted in two schools showed teacher responses ranging from 95.8% to 100% and student responses from 92.7% to 98.1%, all falling under the "very practical" category. The effectiveness test results showed a score of 80% (effective) at SDN 36 Salimpat, 90% (very effective) at SDN 35 Salimpat, and 95.2% (very effective) at SDN 04 Salimpat. The conclusion of the study is that the Scratch-based learning media proved to be valid, practical, and effective in supporting the teaching of *Pancasila Education* in Grade V of elementary school

Keywords : *Media, Website Scratch, ADDIE, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital dan globalisasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi menjadi keharusan dalam meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, terutama dalam menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0 yang menuntut integrasi antara teknologi otomatisasi, sistem komputer, dan informasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Aulia & Masniladevi, 2021). Dalam konteks ini, pembelajaran di sekolah dasar juga dituntut untuk terus berinovasi agar selaras dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dan informasi ini akan berdampak terhadap segala aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Okta Viola & Waldi, 2022)

Menurut Trenggono Hidayatullah et al. (2023), teknologi dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Sejalan dengan itu, Nurillahwaty (2021) menegaskan bahwa pendidikan dan teknologi merupakan dua entitas yang saling berkaitan; oleh karena itu, pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal untuk mendukung proses belajar.

Di Indonesia, penerapan Kurikulum Merdeka menjadi langkah strategis dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Verinsyah & Fitria, 2020). Dalam proses pembelajaran ada berbagai faktor yang saling mendukung, salah satunya adalah media (Pertiwi & Fitria, 2022). Hal ini membuka peluang untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif, seperti *Website Scratch*, guna mendukung materi pelajaran yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Pancasila. Karna seorang guru juga harus mengikuti perkembangan teknologi (Anissi & Fitria, 2021).

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang penting untuk membentuk karakter bangsa perlu disampaikan dengan pendekatan yang menarik dan relevan dengan dunia anak. Namun, hasil studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku cetak, benda konkret, dan video pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurang optimalnya pemahaman konsep (Fauzi & Mustika, 2022).

Dalam konteks inilah, *Scratch* hadir sebagai platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT Media Lab dan dirancang khusus untuk anak-anak dan remaja. Scratch memungkinkan pengguna menciptakan animasi, cerita interaktif, dan permainan edukatif tanpa memerlukan kemampuan coding yang kompleks (Assulamy et al., 2023; Rozandy & Koten, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Scratch dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Saputri & Salam, 2024).

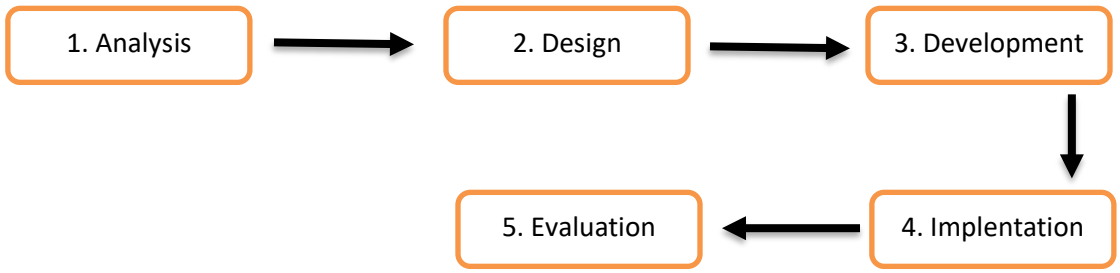
Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan kontekstual sesuai dengan perkembangan teknologi.

METODE

Jenis penilitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau yang disingkat dengan pengembangan R&D. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, materi, alat dan atau strategi pembelajaran sebagai cara mengatasi pembelajaran di kelas (Fatia & Ariani, 2020). Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).Model pengembangan merupakan jenis penelitian yang memiliki tujuan sebagai menghasilkan produk-produk dalam pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (Purnama, 2016). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat digunakan dalam menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2017).

Fokus pengembangan sistem pembelajaran, para peniliti menggunakan R&D untuk mengembangkan desain pembelajaran, model-model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, modul, media pembelajaran, model pembinaan guru, dan manajemen pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pendidikan, penulisan pengembangan memiliki model yang sesuai untuk diterapkan. Pada penulisan ini, penulis memilih model penulisan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini digunakan untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Penelitian pengembangan terdiri dari beberapa model, tetapi model yang penulis pergunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu: 1) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) *Design*, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) *Development*, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) *Implementation*, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan (P. D. Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih dalam penuliti ini adalah peserta didik di kelas V SD N 36 Salimpat. Untuk penerapan peneliti memilih SD N 35 Salimpat dan SD N 04 Salimpat. Pertimbangan peneliti memilih subjek uji coba di sekolah tersebut adalah dikarenakan lingkungan sekolah yang mendukung dalam keterlaksanaannya dan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai sehinga dapat dilaksanakan penilitian di sekolah tersebut.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan angket kebutuhan media. Sementara itu, data sekunder meliputi hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dan data praktikalitas.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen diperlukan dalam melakukan penulisan untuk memperoleh data, data yang diperoleh berfungsi untuk menjawab rumusan atau pertanyaan penulisan (Lestari dan Yudhanegara, 2017). Hasil data penulisan sangat tergantung pada instrument pengumpulannya, data yang valid harus memiliki tingkat kepercayaan dan tingkat keshahihan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu:

a. Instrumen Validasi : Meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain.
b. Instrumen Praktikalitas : Menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik.
c. Instrumen Efektivitas : Menggunakan soal evaluasi *pretest* dan *posttest*

Teknik Analisis Data

a. Analisis Validitas : Data dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus perhitungan persentase validitas.
b. Analisis Praktikalitas : Menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan.
c. Analisis Efektivitas : Menggunakan perbandingan nilai dan ketuntasan peserta didik.

Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian hasil penelitian ini ditentukan berdasarkan persentase sebagai berikut:

a. Validitas: 80–100% (Sangat Valid)
b. Praktikalitas : 80–100% (Sangat Praktis)
c. Efektivitas : 80-100% (Sangat Efektif)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Website Scratch* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Berikut adalah uraian detail dari setiap tahapan:

Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pengguna, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

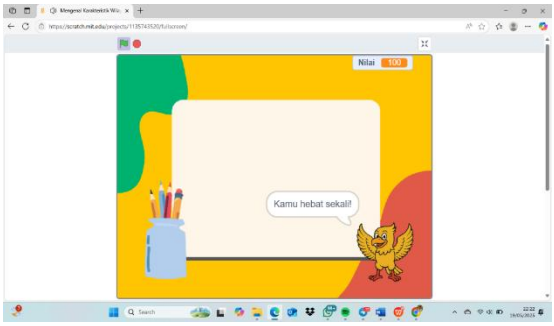
a. Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SDN 04 Salimpat, SDN 35 Salimpat dan SDN 36 Salimpat untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka di kelas IV dengan melakukan observasi dan menggunakan angket untuk guru dan peserta didik.
b. Tahap kedua Analisis Kurikulum, Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran *Website Scratch* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang dimuat di Pendidikan Pancasila Bab 4 Aku dan Lingkungan Sekitarku Topik A Mengenal Karakteristik Wilayah Kelas V Sekolah Dasar.

Design (Perancangan)

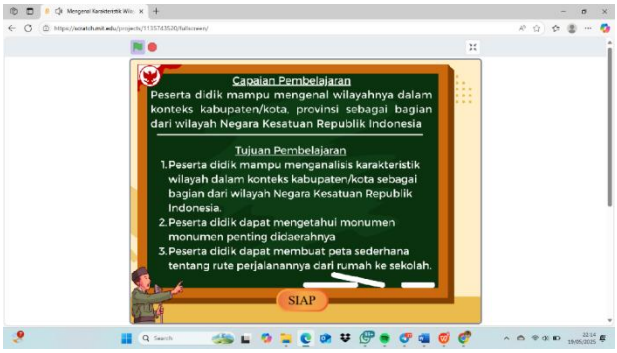
Menggunakan aplikasi *Website Scratch* media pembelajaran yang dirancang bisa mempermudah pendidik menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat variatif dan inovatif. Hasil dari rancangan media adalah sebagai berikut :



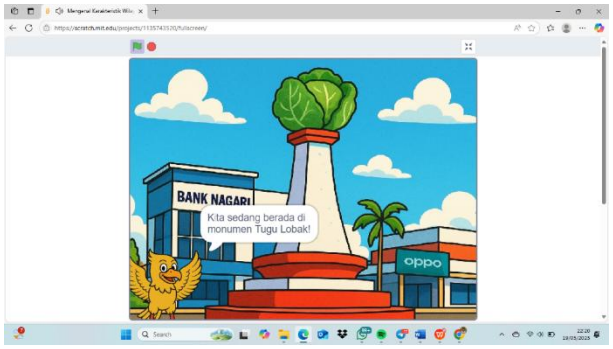
Gambar 1 Tampilan awal



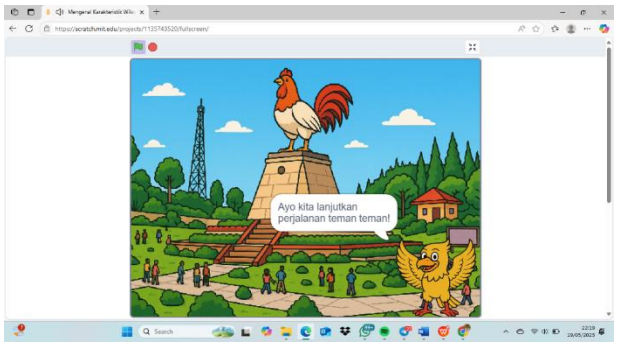
Gambar 2 Tampilan akhir



Gambar 3 Tampilan CP dan TP



Gambar 4 Tampilan gambar Tugu Lobak Alahan Panjang



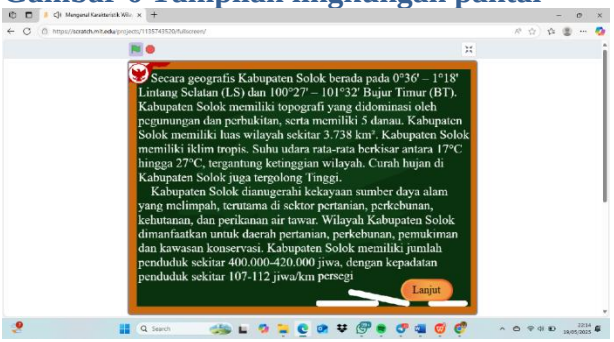
Gambar 5 Tampilan Tugu Arosuka Solok



Gambar 6 Tampilan lingkungan pantai



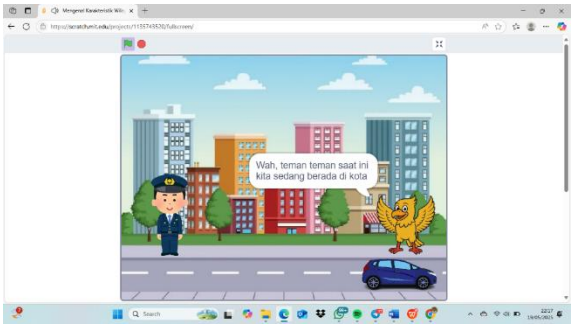
Gambar7 Tampilan lingkungan perkebunan



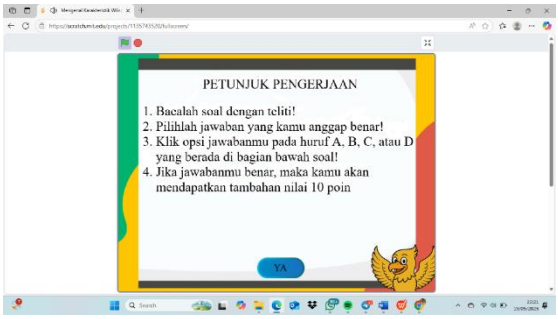
Gambar 8 Tampilan materi



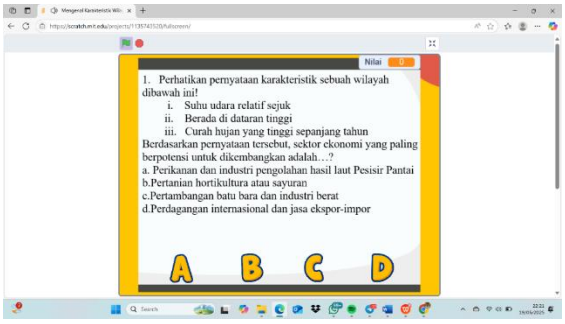
Gambar 9 Tampilan lingkungan persawahan



Gambar 10 Tampilan lingkungan perkotaan



Gambar 11. Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal



Gambar 12. Tampilan Soal

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan kegiatan validasi kepada para ahli atau validator setara dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran *Website Scratch* yang telah dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan dalam media pembelajaran sehingga layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Berikut hasil penilain validitas oleh validator, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji validasi media pembelajaran

No	Validator	Validasi I		Validasi II	
		Presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	75,6%	Valid	90,2%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	88,8%	Sangat Valid	97,2%	Sangat Valid
3	Ahli Media	77,7%	Valid	97,7%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		**81%**	**Valid**	**95%**	**Sangat Valid**

Tabel 2. Kategori Validitas media *Website Scratch*

Interval	Keterangan
> 80% - 100%	Sangat Valid
> 60% - 80%	Valid
> 40% - 60%	Cukup Valid
> 20% - 40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Modifikasi (Afriani & Fitria, 2021)

Berdasarkan penjelesan diatas, dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran *Website Scratch* sudah teruji kevalidannya dengan penilaian dengan kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Implementation (Penerapan)

Tahap penerapan ini dilaksanakan bertujuan guna mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan ter uji kevalidannya oleh para ahli. Pada tahap penerapan media pembelajaran dilakukan di SDN 04 Salimpat yang dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah 21 peserta didik dan 1 orang guru kelas V dan SDN 35 Salimpat dengan jumlah 11 peserta didik dan 1 orang guru kelas V. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 & 16 Mei 2025. Dalam tahap penerapan mendapatkan hasil praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar angket praktikalitas yang diberikan untuk mendapatkan hasil paraktikalitas yang sangat praktis. Berikut hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dapat dilihat melalui tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Guru di SDN 35 Salimpat

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan (%)	Kategori
SDN 35 Salimpat	23	24	95,8%	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di SDN 35 Salimpat

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan (%)	Kategori
SDN 35 Salimpat	259	264	98,1%	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Guru di SDN 04 Salimpat

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan (%)	Kategori
SDN 35 Salimpat	23	24	95,8%	Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di SDN 04 Salimpat

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan (%)	Kategori
SDN 35 Salimpat	479	504	95%	Sangat Praktis

Tabel 7. Kategori Ptaktikalitas Media *Website Scratch*

Interval	Keterangan
> 80% - 100%	Sangat Praktis
> 60% - 80%	Praktis
> 40% - 60%	Cukup Praktis
> 20% - 40%	Kurang Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Website Scratch* sudah ter uji kepraktisannya dengan kategori "sangat praktis".

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi adalah pengakhiran dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diambil berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui proses respon pendidik dan peserta didik. Hasil tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Website Scratch*. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan danmpak bagi peserta didik dan guru dalam penggunaannya yang telah teruji.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Mengenal Karakteristik Wilayah" untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media ini melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugihartini & Yudiana, 2018). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 90,2%, ahli bahasa 97,2%, dan ahli media 97,7%. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Saputri & Salam (2024), yang juga mengembangkan media berbantuan Scratch dan memperoleh hasil validitas tinggi pada aspek materi, bahasa, dan media.

Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 36, SDN 35, dan SDN 04 Salimpat. Hasil menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat praktis oleh guru dan siswa. Di SDN 36 Salimpat, respon guru menunjukkan angka 100%, dan siswa 92,7%. Di SDN 35 Salimpat, guru memberikan penilaian sebesar 95,8% dan siswa 98,1%, sementara di SDN 04 Salimpat diperoleh nilai praktikalitas guru 95,8% dan siswa 95%. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh pengguna.

Efektivitas media ditunjukkan melalui hasil belajar peserta didik. Di SDN 36 Salimpat, tingkat ketuntasan belajar mencapai 80% (13 dari 15 siswa), SDN 35 Salimpat mencapai 90% (10 dari 11 siswa), dan SDN 04 Salimpat mencapai 95,2% (20 dari 21 siswa). Berdasarkan pendapat Damopolii et al. (2019), media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika hasil belajar mencapai minimal 70%. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penggunaan media ini memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini juga memberikan alternatif baru yang inovatif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi *Mengenal Karakteristik Wilayah* di kelas V Sekolah Dasar telah berhasil memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan menampilkan tampilan interaktif dengan fitur-fitur yang menarik, sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Validitas media dibuktikan melalui hasil uji ahli dengan persentase 90,2% untuk ahli materi, 97,2% untuk ahli bahasa, dan 97,7% untuk ahli media, dengan rata-rata keseluruhan 95% yang termasuk dalam kategori "sangat valid".

Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* sangat praktis digunakan oleh guru dan peserta didik. Di SDN 36 Salimpat, kepraktisan oleh guru mencapai 100% dan oleh peserta didik sebesar 92,7%. Di SDN 35 Salimpat, diperoleh hasil 95,8% oleh guru dan 98,1% oleh peserta didik. Sementara itu, di SDN 04 Salimpat, masing-masing memperoleh 95,8% dan 95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat memudahkan proses pembelajaran secara optimal.

Dari segi efektivitas, penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar di SDN 36 Salimpat mencapai 80%, di SDN 35 Salimpat sebesar 90%, dan di SDN 04 Salimpat sebesar 95,2%. Angka-angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Website Scratch* tergolong dalam kategori "efektif" hingga "sangat efektif". Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai inovasi yang relevan dan mendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbilalamiin peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telibat dalam pencapaian saat ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd. atas bimbingan, arahan, masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih kepada Ibu Dr. Leni Zahara, S.Pd.,M.Pd. selaku validator materi, kepada Ibu Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. selaku validator bahasa dan kepada Ibu Prof. Dr. Risda Amini, M.P. selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran yang luar biasa. Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas V SDN 36 Salimpat, SDN 35 Salimpat dan SDN 04 Salimpat yang telah mendukung dalam penelitian ini. Serta tidak lupa ucapan terimakasih dan kepada kedua orang tua peneliti yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi serta semangat kepada penliti hinga sampai pada tahap ini.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2141–2148. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171

Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal Of Basic Education Studies*, *4*(1), 772–783.

Assulamy, H., Aunnurahman, & Halida. (2023). Pengunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 9521–9528.

Aulia, A., & Masniladevi. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. *5*, 602–607.

Azlina, A., & Zainil, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Software Macromediaflash 8 Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 3473–3486.

Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(2), 503–511. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/2797/1959/

Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 2492–2500.

Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 123–133. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Okta Viola, F., & Waldi, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2).

Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *6*(1), 85. https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Saputri, I., & Salam, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Animasi Website SrcatchPada Materi Memaknai Peraturan Perundang - Undangan Pendahuluan*. 1–11.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Verinsyah, N. O., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(2), 368–379.