

## Penerapan Scratch sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Indra Penglihatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Aulia rosiana<sup>1),\*</sup>, Izzatin Kamala<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

\*Corresponding Author: 23104080040@student.uin-suka.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Scratch dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi indra penglihatan kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Hopkins yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 25 peserta didik kelas V di salah satu sekolah dasar di Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Scratch mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi indra penglihatan. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 48% dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 86% dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Scratch juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran Scratch dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada materi indra penglihatan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Scratch; Media Pembelajaran Inovatif; Indra Penglihatan; Hasil Belajar; Sekolah Dasar

*This is an open access article under the CC - BY license.*



### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan zaman (Tirtoni, 2022). Dalam pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Mashudi, 1993). Tuntutan tersebut juga berlaku dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengamati, menalar, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan fenomena di lingkungan sekitar. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, interaktif, dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Scratch, yaitu platform pemrograman visual yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui animasi, gambar, suara, dan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Scratch menjadi alternatif yang potensial untuk membantu peserta didik memahami materi IPA yang bersifat abstrak serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar secara ilmiah (Rahayu et al., 2022). Salah satu materi IPA yang dipelajari pada kelas V sekolah dasar adalah materi indra penglihatan (Pratiwi & Widiyono, 2025a). Materi ini mempelajari bagian-bagian mata, fungsi mata, proses melihat, serta cara menjaga kesehatan indra penglihatan. Namun, dalam proses pembelajaran sering ditemukan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep-konsep tersebut karena materi bersifat abstrak dan hanya dijelaskan melalui buku teks atau metode ceramah (Ahmad Fauzi Hasibuan et al., 2025). Akibatnya, peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan hasil belajar menjadi

rendah (Pratiwi & Widiyono, 2025b). Kesulitan yang dialami peserta didik meliputi ketidakmampuan mengidentifikasi bagian-bagian mata beserta fungsinya, menjelaskan proses terjadinya penglihatan, serta membedakan berbagai gangguan pada indra penglihatan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi indra penglihatan. Dari 25 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (62,5%) belum mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang berkaitan dengan fungsi bagian-bagian mata dan proses melihat. Selain itu, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa nilai peserta didik masih tergolong rendah, di mana 10 peserta didik (58,3%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi indra penglihatan masih perlu ditingkatkan. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif selama pembelajaran, mudah merasa bosan, dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar pada tanggal 6 april 2026 di sekolah dasar Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran (Sherly Zakia Ningtyas & Sugeng Pradikto, 2025). Selain itu, fasilitas teknologi seperti laptop dan proyektor yang tersedia di sekolah belum digunakan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran IPA, khususnya pada materi indra penglihatan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif (Purnama Sari et al., n.d.). Media pembelajaran interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar, animasi, audio, dan video (Zahroh et al., 2025). Penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Yulianty & Atmaja, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Scratch (Nabilah et al., n.d.). Scratch merupakan aplikasi pemrograman visual berbasis blok yang dikembangkan oleh MIT Media Laboratory (Latifah et al., 2026). Scratch dapat digunakan untuk membuat animasi, simulasi, permainan edukatif, dan media pembelajaran interaktif yang menarik (Faddyasinta Sahnabila Rahmadika et al., 2024). Penggunaan Scratch dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan karena materi disajikan melalui tampilan visual dan interaktif (Maya Sabilla & Sakir, n.d.). Selain itu, penggunaan Scratch juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Scratch mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam berbagai mata Pelajaran IPAS (Kusumawati, 2022). Media Scratch dinilai efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan tidak membosankan (Az-Zahra Oktaviana & Ratnaningrum, 2025). Azzahra Oktavian, menemukan bahwa media Scratch dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih antusias dalam memahami materi yang dipelajari. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Scratch merupakan media yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan tidak membosankan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Scratch sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada materi yang digunakan, yaitu materi indra penglihatan pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan Scratch terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, sehingga diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media Scratch dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep indra penglihatan yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, penerapan Scratch sebagai media pembelajaran inovatif diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi indra penglihatan dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Pada Materi Indra Penglihatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Scratch dalam pembelajaran IPA serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi indra penglihatan.

## METODE

Penelitian ini didesain menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagaimana merujuk pada pendapat Igak Wardhani bahwa upaya memperbaiki dan/atau meningkatkan layanan pembelajaran secara lebih profesional menuntut peneliti untuk mampu merefleksi dan mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Melalui refleksi tersebut, guru dapat menemukan solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Slameto, 2015). Penelitian tindakan kelas bertujuan membawa perubahan berupa peningkatan kualitas pembelajaran berdasarkan teori dan praktik yang dipahami peneliti di sekolah (Muhdhor et al., 2023)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar yang berlokasi disalah satu sekolah dasar di Yogyakarta. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi indra penglihatan. Prosedur penelitian menggunakan model penelitian Hopkins yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Machali, 2022). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu, siklus I, dan siklus II.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media pembelajaran berbasis Scratch, lembar observasi, serta instrumen tes. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus 1 dan 2, dengan menerapkan media Scratch sebagai media pembelajaran inovatif pada materi indra penglihatan. Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Metode tes menggunakan pre-test dan post-test untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Pre-test diberikan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan post-test diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah diterapkannya media Scratch pada materi indra penglihatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

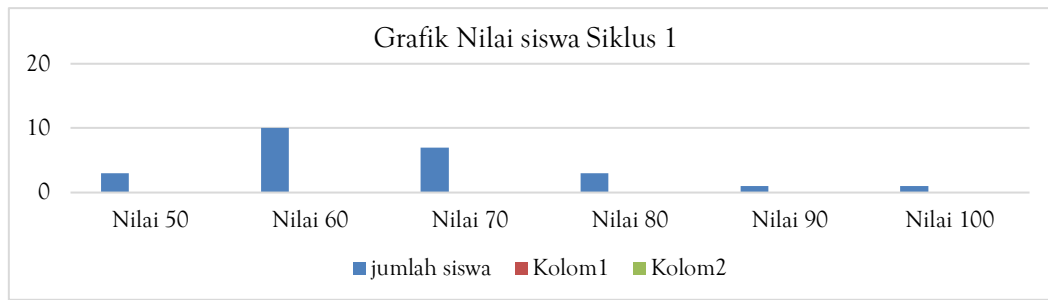
Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Indikator keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 80$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana peneliti bekerja sama dengan guru kelas sebagai pengamat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi indra penglihatan kelas V sekolah dasar. Peneliti menggunakan media SCRATCH untuk merancang pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua sesi. Pengukuran pemahaman diamati dan dicatat pada lembar observasi, sedangkan peningkatan pemahaman siswa diukur melalui tes yang dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di kelas V sekolah dasar, diketahui terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi indra penglihatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa pemahaman materi siswa relatif rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang masih rendah dan berada di bawah KKM yaitu 80. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa mengalami kesulitan memahami bagian-bagian mata, fungsi indra penglihatan, serta proses melihat karena materi cenderung bersifat abstrak dan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

Rekapitulasi hasil pengerjaan pre-test merupakan nilai rata-rata secara keseluruhan hasil pengerjaan tes awal pada materi indra penglihatan yang meliputi bagian-bagian mata, fungsi mata, proses melihat, serta cara menjaga kesehatan mata pada Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik nilai siswa siklus 1

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil pretest adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh pada hasil pretes adalah 50. Murid yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas 5 siswa atau sebesar 20%, sedangkan yang memperoleh nilai kategori tidak tuntas berjumlah 20 siswa atau sebesar 80% dengan nilai rata-rata keseluruhan pengamatan pada hasil pretest pada siklus I diperoleh sebesar 48% dan masih dalam kategori tidak tuntas karena belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan yakni 75% dari seluruh siswa diharuskan mendapat nilai minimal dan di atas KKM, dan pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya mencapai rata-rata 48%. Kondisi demikian menunjukkan bahwa diperlukan tindakan pada siklus berikutnya atau siklus kedua. Penelitian pada siklus II dilaksanakan selama pada tanggal 5 maret 2026. Pelaksanaan siklus 2 dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.

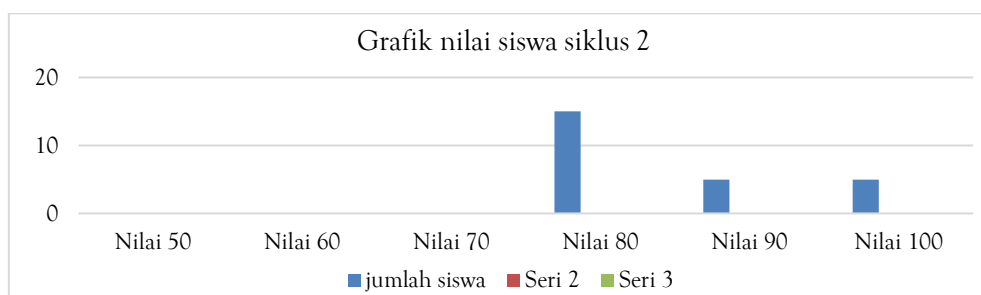
Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru kelas V bertindak sebagai observer. Pada tahap ini rencana pembelajaran yang telah dirancang dan direncanakan kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemberian tes pada siklus pertama diberikan di awal pembelajaran (pre-test), sedangkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkan media SCRATCH dilaksanakan tes (post-test) pada akhir siklus kedua yaitu pada akhir pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilaksanakan pada minggu ke-satu bulan Maret yakni pada tanggal 5 Maret 2026. Siswa yang mengikuti pembelajaran berjumlah 25 siswa. Selain itu juga diikuti oleh guru kelas V yang bertindak sebagai observer, adapun yang bertindak sebagai guru dalam penelitian ini adalah peneliti.

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, Maret 2026. Pembelajaran dilaksanakan selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu pada pukul 09.20 – 10.30. Materi yang dipelajari adalah mengenai indra penglihatan, dengan Kompetensi Dasar peserta didik dapat meliputi bagian-bagian mata, fungsi mata, proses melihat, dan cara menjaga kesehatan mata.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media SCRATCH, peneliti melakukan observasi terhadap seluruh aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik serta efektivitas penggunaan media SCRATCH pada materi indra penglihatan. Hasil pengamatan diperoleh dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran serta hasil evaluasi yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung.

Rekapitulasi hasil pengamatan penggunaan media SCRATCH diperoleh dari nilai rata-rata keseluruhan hasil pengerjaan post-test yang terdiri atas 10 soal terkait materi indra penglihatan, meliputi bagian-bagian mata, fungsi mata, proses melihat, dan cara menjaga kesehatan mata. Adapun hasil rekapitulasi pengamatan terhadap pengerjaan post-test pada Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik nilai siswa siklus 2

Berdasarkan data diatas, diketahui nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada hasil post-test adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 80. Seluruh peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tuntas, yaitu sebanyak 20% siswa atau sebesar 100%, sehingga tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori tidak tuntas. Nilai rata-rata keseluruhan hasil post-test pada Siklus II mencapai 86% dan termasuk dalam kategori tuntas karena telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran SCRATCH pada materi indra penglihatan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal, sehingga tidak diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar pada sisklus 1 dan siklus kedua yaitu jumlah skor sebesar 120 dari jumlah skor 1670 ke 1750. Dengan demikian penerapan scratch pada materi indra penglihatan di kelas V sekolah dasar dinyatakan berhasil, karena telah mencapai Tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 86% pada hasil post- test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media scratch mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

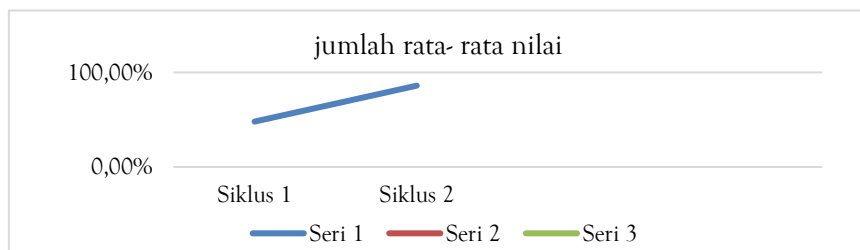
Hasil penelitian terhadap aktivitas siswa selama menerapkan media scratch pada mata Pelajaran IPA, menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan di Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, tingkat pemahaman peserta didik pada Siklus I mencapai 48%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 86% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media SCRATCH pada materi indra penglihatan mampu memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penerapan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif turut meningkatkan keaktifan serta antusiasme peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu dari hasil siklus 1 pertemuan pertama terdapat skor terendah yaitu 50 dan skor tertinggi 100, sedangkan hasil siklus ke II terdapat skor terendah yaitu, 80 dan skor tertinggi 100.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penggunaan media pembelajaran scratch terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik pada materi indra penglihatan melalui pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I hingga Siklus II. Selain itu, penerapan media scratch juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep bagian-bagian mata, fungsi indra penglihatan, proses melihat, serta cara menjaga kesehatan mata. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Oleh karena itu, berikut disajikan tabel rekapitulasi peningkatan nilai peserta didik pada setiap pertemuan.

**Tabel 1.** Ketuntasan Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

No	Indikator	Nilai tes	
		Siklus 1 pretest	Siklus II posttest
1	Rata- rata	48%	86%
2	Skor tertinggi	100	100
3	Skor terendah	50	80
4	Ketuntasan	48%	100%



**Gambar 3.** Jumlah rata- rata nilai

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Kusumawati, 2022) dengan judul “ Efektifitas Media Game Berbasis Scratch pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *game* berbasis *Scratch* cukup efektif terhadap hasil belajar peserta

didik kelas IV pada materi IPA. Hasil uji N-gain diperoleh nilai sebesar 75,67%. Sedangkan untuk uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, berarti ada perbedaan nilai hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan game berbasis *Scratch* pada materi IPA. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bahwa *game* berbasis *Scratch* bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif dan bisa direkomendasikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *scratch* pada materi indra penglihatan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar terlihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *scratch* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi indra penglihatan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Scratch* pada materi indra penglihatan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari 48% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Selain itu, penggunaan media *Scratch* juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena materi disajikan secara interaktif dan menarik. Dengan demikian, media *Scratch* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi indra penglihatan.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Fauzi Hasibuan, Mhd Adi Wahana, Suhut Parlindungan Daulay, & Nurul Zaman. (2025). Kesulitan Memahami Konsep Akidah di Kalangan Siswa: Media Pembelajaran Islami Berbasis Animasi Sebagai Solusi Efektif dalam Menjelaskan Materi Abstrak. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 272–282. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1678>
- Az-Zahra Oktaviana, S., & Ratnaningrum, I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. In *Elementary School* (Vol. 12).
- Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, Rachma Nurfitriya, Yosi Anggia Margaret Tambunan, & Nurdiansyah, N. (2024). Implications of Educational Digital Media *Scratch* Games in Social Sciences Learning for Primary School Student Motivation. *Elementaria: Journal of Educational Research*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.61166/elm.v2i1.50>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis *Scratch* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Latifah, R., Anjarsari, D., Widowati, N. H., Kesehatan, D., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, I., & Pendidikan, D. (2026). DEDIKASI: Community Service Reports Optimalisasi Kemampuan Computational Thinking Peserta Didik SD Negeri 4 Sragen melalui Pelatihan Koding Berbasis *Scratch* Article History.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mashudi. (1993). *Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21*. 4(1), 93–114.
- Maya Sabilla, A., & Sakir, M. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME BASED LEARNING DENGAN SCRATCH PADA MATERI HUKUM NEWTON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA (Vol. 9, Number 1).
- Muhdhor, M., Nafiah, N., Akhwani, A., & Susanto, R. U. (2023). IMPLEMENTASI LKPD BERBASIS KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENINGKATKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI GOTONG ROYONG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD

- KHADIJAH SURABAYA. NUSRA: *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 774-780. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1461>
- Nabilah, S., Laili Alindra, A., Zulfa Luthfiyyah, R., Nurhikmah, J., & Irsalina, S. (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta*.
- Pratiwi, R. I., & Widiyono, A. (2025a). Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Indera Penglihatan Manusia di Sekolah Dasar. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 143. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i2.101813>
- Pratiwi, R. I., & Widiyono, A. (2025b). Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Indera Penglihatan Manusia di Sekolah Dasar. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 143. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i2.101813>
- Purnama Sari, I., Nurmaya Sari, M., & Miftah, Z. (n.d.). *PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sherly Zakia Ningtyas, & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115-124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Slameto, S. (2015). PENYUSUNAN PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 60. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p60-69>
- Tirtoni, F. (2022). Internalisasi Model Pendidikan Karakter Melalui Leadership Sosial Preneur Pada Pendidikan Dasar Untuk Menuju Revolusi Industri 4.0 Indonesia Berkemajuan. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 73-85. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p73-85>
- Yulianty, D., & Atmaja, S. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR FISIKA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 22 JAKARTA. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1).
- Zahroh, F., Pgri, S., Astri, S., Stkip, A., Sumenep, P., Afrilia, Y., Alamat, S., Trunojoyo, J., & Sumenep, G. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>