

ABSTRAK

Wiji Sofiyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Pembimbing (I) Rissa Prima Kurniawati, M.Pd. (II) Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.

Permasalahan yang ditemukan di SDN 3 Sambongrejo, terdapat masalah dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Selama proses pembelajaran, media yang digunakan adalah power point. Namun, power point yang digunakan tidak dilengkapi dengan animasi, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan mengenai media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS yaitu : untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu terdiri dari lembar validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan hasil angket respon guru dan respon siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk pengembangan yang berupa media pembelajaran aplikasi *Scratch* dengan desain pengembangan model ADDIE, dan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran aplikasi *Scratch* dibuktikan dengan hasil dari validasi ahli bahasa memperoleh 87,5 %, ahli media memperoleh skor 97,5%, ahli materi memperoleh skor sebesar 95 %, dan serta respon guru dan respon siswa mengenai media pembelajaran aplikasi *Scratch* ini menunjukkan ketertarikan yang tinggi yang dibuktikan dengan hasil dari angket penyebaran angket respon guru dan angket respon siswa. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar valid untuk diterapkan.

Kata Kunci: ADDIE, IPAS, Media Pembelajaran aplikasi *Scratch*.

ABSTRACT

Wiji Sofiyanti, Development of Scratch Application Learning Media Using the Inquiry Learning Model in Science and Science Learning for Class IV Elementary School Students. Primary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, PGRI Madiun University, Supervisor (I) Rissa Prima Kurniawati, M.Pd. (II) Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.

The problem found at SDN 3 Sambongrejo was the problem of using learning media that was less interesting and less varied. During the learning process, the media used is power point. However, the power point used is not equipped with animation, so students are less interested and have difficulty understanding the material presented. The aim of the research conducted regarding the Scratch application learning media using the inquiry learning model in science and science learning is: to determine the development of the Scratch application learning media using the inquiry learning model in science and science learning for fourth grade elementary school students and to describe the feasibility of the Scratch application learning media using the inquiry learning model in science and science learning for fourth grade elementary school students. This type of research is research and development (RnD) using the ADDIE development model. In this research, the instruments used consisted of validation sheets from language experts, media experts, material experts, and the results of teacher response questionnaires and student responses. The data collection technique in this research is by using interviews, questionnaires, tests and documentation. The results of this research show that this research produced a development product in the form of Scratch application learning media with the ADDIE model development design, and to determine the feasibility of the Scratch application learning media as evidenced by the results of the validation, language experts obtained 87.5%, media experts obtained a score of 97, 5%, material experts got a score of 95%, and teacher responses and student responses regarding the Scratch application learning media showed high interest as evidenced by the results of the questionnaire distributing teacher response questionnaires and student response questionnaires. It can be concluded that the development of the Scratch application learning media using the inquiry learning model in science and science learning for fourth grade elementary school students is valid to be applied.

Keywords: ADDIE, IPAS, Scratch application learning media.