

ABSTRAK

Mutiara Suci Mastrianti. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Nur Samsiyah, S.Pd.SD., M.Pd., (II) Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Permasalahan yang ditemukan di SDN Dimong 03 yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan guru masih berupa buku paket dan presentasi PowerPoint sederhana tanpa dukungan animasi, suara, ataupun interaksi digital yang membuat siswa merasa jenuh dan tidak berpartisipasi aktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Tujuan dari penelitian ini mengenai media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yaitu: untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli bahasa dan materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek dengan desain pengembangan model ADDIE. Kelayakan media pembelajaran dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli bahasa dan materi sebesar 97,5%, ahli media sebesar 90%, serta respon guru sebesar 97,5% dan respon siswa sebesar 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Aplikasi *Scratch*, Bahasa Indonesia, ADDIE.

ABSTRACT

Mutiara Suci Mastrianti, 2025. *Development of Scratch Application-Based Learning Media (Project-Based Learning) for Indonesian Language Lessons for Fourth Grade Elementary School Students*. Thesis. Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Advisors: Dr. Nur Samsiyah, S.Pd.SD., M.Pd., Co-Advisor: Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Key Terms: Scratch Application Learning Media, Indonesian Language, ADDIE.

The problem identified at SDN Dimong 03 is the lack of engaging and interactive learning media in the Indonesian language learning process. The media used by teachers are still limited to textbooks and simple PowerPoint presentations, without the support of animations, audio, or digital interactivity, which makes students feel bored and less actively involved. This has led to students being less interested and experiencing difficulties in understanding the material presented. The purpose of this research on the Scratch application as a learning medium using a Project-Based Learning model is to: (1) identify the development process of Scratch-based learning media in the Indonesian language subject for fourth-grade elementary school students, and (2) describe the feasibility of the Scratch-based learning media for the same subject and grade level. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The instruments used in this study include validation sheets from language and content experts, media expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data collection techniques include interviews, observation, questionnaires, and documentation. The results of this study indicate that the product developed is a Scratch application-based learning media designed using the ADDIE model. The feasibility of the learning media is supported by validation results: 97.5% from language and content experts, 90% from media experts, 97.5% from teacher responses, and 94% from student responses. These results show that the Scratch-based learning media is highly feasible and practical for use in Indonesian language learning for fourth-grade elementary students.