

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH
PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SD NEGERI 5
LUMBAN PINGGOL
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* yang layak digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol sebagai uji coba skala kecil diambil 5 siswa yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh presentase 91,6% dengan kategori sangat valid dan validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 78,1% dengan kategori valid. Adapun uji kepraktisan media pembelajaran game interaktif berbasis powerpoint yang dilakukan oleh guru wali kelas IV memperoleh hasil presentase 98% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan oleh respon peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol memperoleh hasil data nilai presentase 91,3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* layak digunakan dan diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas IV karena telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Scratch*, IPAS, ADDIE

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON SCRATCH IN IPAS SUBJECT FOR GRADE
IV AT SD NEGERI 5 LUMBAN PINGGOL
IN THE SCHOOL YEAR
2024/2025**

ABSTRACT

This development research aims to assess the validity and practicality of Scratch-based interactive learning media that is appropriate for use in IPAS learning in Grade IV at SD Negeri 5 Lumban Pinggol. The research employs a Research and Development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were grade IV students at SD Negeri 5 Lumban Pinggol, with a small-scale trial involving 5 students, consisting of 2 male students and 3 female students. The instruments used to measure the validity and practicality of the Scratch-based interactive learning media were validation sheets and questionnaires for teachers and students. The research findings showed that the media expert validation resulted in a percentage of 91.6%, categorized as very valid, while the content expert validation yielded a percentage of 78.1%, categorized as valid. The practicality test of the interactive learning media, conducted by the grade IV homeroom teacher, resulted in a percentage of 98%, categorized as very practical. The practicality test by the grade IV students at SD Negeri 5 Lumban Pinggol yielded a percentage of 91.3%, also categorized as very practical. Based on the research results, it can be concluded that the development of Scratch-based interactive learning media is feasible to be used and implemented in IPAS learning for grade IV students, as it meets the criteria of being very valid and very practical

Keywords: *Interactive Learning Media, Scratch, IPAS, ADDIE*