

ABSTRAK

Aina Ristanti Pane (8236181020). Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Scratch* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 101776 Sampali TP. 20024/2025. Medan. Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif menggunakan aplikasi web *Scratch* yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali TP. 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pertama *Define* yang meliputi analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran, kedua *design*, ketiga *development*, dan keempat *disseminate*. Temuan hasil penelitian ini yaitu : (1) kelayakan media diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Validasi ahli materi yang memperoleh skor akhir sebesar 93,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap, pada tahap pertama memperoleh persentase sebesar 83% dengan kriteria “Layak” namun dengan revisi, kemudian pada tahap kedua mendapatkan skor akhir sebesar 90,6% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. (2) Hasil kepraktisan media didapatkan melalui penyebaran angket kepraktisan kepada guru dan siswa, dan hasilnya uji kepraktisan oleh guru mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Praktis”. (3) Hasil keefektifan media didapatkan melalui pelaksanaan uji *pretest* dan *posttest*. Hasil uji gain mendapatkan nilai 0,71 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, sehingga dapat dinyatakan media interaktif *Scratch* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Scratch* yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 101776 Sampali.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Scratch*, Hasil Belajar, IPAS.

ABSTRACT

Aina Ristanti Pane (8236181020). Development of Interactive Media Using *Scratch* to Improve Learning Outcomes in Natural and Social Sciences (NSS) of Fifth Grade Students at 101776 Sampali Elementary School in the 2024/2025 Academic Year. Medan. Elementary Education Study Program, Faculty of Education, State University of Medan. 2025

This research aims to develop interactive media using the *Scratch* web application that is valid, practical, and effective to improving the learning outcomes in Natural and Social Sciences (NSS) for fifth-grade students at 101776 Sampali Elementary School in the 2024/2025 academic year. This type of research is Research and Development (R&D) using the 4D development model, which consists of four stages: (1) Define, including preliminary analysis, student analysis, task analysis, and learning objectives analysis; (2) Design; (3) Development; and (4) Disseminate. The findings of this study are: (1) The feasibility of the media was determined based on validation results from subject matter, media, and language experts. The subject matter expert validation obtained a final score of 93.3% with a “Highly Feasible” criterion. Media expert validation was conducted in two stages: the first stage yielded a score of 83% (“Feasible” with revisions), and the second stage reached 90.6% (“Highly Feasible”). Language expert validation scored 89% (“Highly Feasible”). (2) The practicality of the media was measured through practicality questionnaires distributed to teachers and students. The teacher’s response showed a practicality score of 88% (“Highly Practical”), and the students’ response was 90% (“Highly Practical”). (3) The effectiveness of the media was evaluated through pretest and posttest implementation. The gain test result was 0.71, categorized as “Very High,” indicating that the *Scratch* interactive media has a high level of effectiveness in improving learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the developed *Scratch* interactive media is feasible, practical, and effective for enhancing student learning outcomes in the IPAS subject for Grade V at 101776 Sampali Elementary School.

Keywords: Interactive Media, *Scratch*, Learning Outcomes, Natural and Social Sciences (NSS).