

ABSTRAK

Muhammad Robby Sidiq. NIM 8236121004. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Menggunakan Scratch 3.0 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika. Tesis: Magister Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual interaktif berbasis Scratch 3.0 yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang diadaptasi untuk memastikan keterpaduan proses perancangan hingga implementasi media. Validitas produk ditentukan melalui evaluasi para ahli materi, desain pembelajaran, dan media, sedangkan kepraktisan ditinjau berdasarkan respons guru dan peserta didik. Efektivitas media diukur melalui analisis statistik terhadap peningkatan hasil belajar, menggunakan pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Scratch 3.0 sebagai media pembelajaran visual interaktif mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep pemrograman dasar serta motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: media pembelajaran, Scratch 3.0, interaktif visual, hasil belajar, Informatika SMP