

Validitas Media Interaktif *Scratch* Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Reinita^{1*} dan Hanifah²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Journal of Research and Investigation in Education is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 08 June 25
Final Revision: 15 June 25
Accepted: 22 June 25
Online Publication: 22 June 25

KEYWORDS

Validity, Interactive Media, Scratch, Problem Based Learning, Elementary School

ABSTRACT

This research is motivated by the transformation of Education 5.0, which fully utilizes technological advances. In line with the dynamics of the times, the curriculum structure is also constantly being updated to accommodate ongoing changes. Therefore, the implementation of the independent curriculum has been applied at present. The subject of Pancasila Education has become an integral component within the structure of the independent curriculum for the elementary education level. However, several challenges exist, including the urgency for interactive learning media, low motivation for learning, insufficient training in educational technology for educators, and limited internet connectivity access within school environments. To address these issues, effective interactive learning media are needed for education, such as Scratch, using the Problem-Based Learning model, as well as the Research and Development (R&D) method with the ADDIE Development Model. Based on the average calculations from the three validators, where the final validation results for the material were 86.6%, language validation 90%, and media validation 92%, the final validation score was 89.53% with the category of highly valid. This finding indicates that the developed learning media meets the standards of suitability and can be effectively implemented in classroom learning activities.

KATA KUNCI

Validitas, Media Interaktif, Scratch, Problem Based Learning, Sekolah Dasar

CORRESPONDING AUTHOR

icehanifah@gmail.com

DOI

10.37034/residu.v3i2.201

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh transformasi Pendidikan era 5.0 yang sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi. Sejalan dengan dinamika perkembangan zaman, struktur kurikulum juga terus diperbaharui untuk mengakomodasi perubahan yang berlangsung. Oleh karena itu, implementasi kurikulum merdeka telah diterapkan saat ini. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi komponen integral yang terdapat dalam struktur kurikulum merdeka untuk tingkat pendidikan dasar. Sejumlah kendala, yakni urgensi akan media pembelajaran yang bersifat interaktif, rendahnya stimulus motivasi belajar, minimnya pelatihan teknologi pembelajaran bagi tenaga pendidik, serta keterbatasan akses konektivitas internet di lingkungan sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang efektif untuk pendidikan yaitu *scratch* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan juga menggunakan metode pengembangan atau juga dikenal *Research and Development* (R&D) dengan Model Pengembangan ADDIE. Dari kalkulasi rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 86,6%, validasi bahasa 90%, dan validasi media 92%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 89,53% dengan kategori sangat valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Pendahuluan

Pendidikan di era 5.0 mengalami transformasi yang signifikan dari pendekatan konvensional menuju sistem yang sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi,

menawarkan pengalaman yang lebih dinamis, adaptif, dan kreatif [1]. Sejalan dengan dinamika perkembangan zaman, struktur kurikulum juga terus diperbaharui untuk mengakomodasi perubahan yang berlangsung. Oleh

karena itu, implementasi kurikulum merdeka telah diterapkan saat ini. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi komponen integral yang terdapat dalam struktur kurikulum merdeka untuk tingkat pendidikan dasar [2]. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi revolusioner dalam transformasi sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada pembangunan mekanisme pembelajaran yang lebih responsif dan relevan dengan tuntutan masa kini, dengan fokus utama pada kultivasi dan eksplorasi kapasitas yang dimiliki setiap peserta didik [3]. Sasaran utama Pendidikan Pancasila adalah memastikan peserta didik mampu menginternalisasi sekaligus mengimplementasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam aktivitas keseharian mereka [4]. Sementara itu, menurut perspektif [3] Pendidikan Pancasila dikonstruksi untuk menghadirkan pengalaman edukatif yang maksimal melalui stimulasi keterlibatan aktif peserta didik, yang pada gilirannya menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna dan aplikatif dalam konteks kehidupan nyata siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan fundamental dalam karakter kebangsaan [5]. Orientasinya adalah memungkinkan setiap individu warga negara untuk menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam upaya membangun Indonesia yang lebih progresif (Indah & Ningrum, 2023). Melalui implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat menumbuhkan sikap inquisitif peserta didik, mengoptimalkan kapasitas dalam penyelesaian permasalahan, mengasah kemampuan analitis dan rasional, serta kompetensi bersosialisasi [6]. Untuk merealisasikan aspirasi pendidikan yang diinginkan, diperlukan metodologi Pendidikan Pancasila yang signifikan bagi peserta didik. Interaksi empiris menjadi elemen fundamental dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, dikembangkan beragam metodologi dan materi pembelajaran yang inovatif. Sasaran utamanya adalah mengoptimalkan dorongan, ketertarikan, dan semangat peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan di era kontemporer mengalami transformasi signifikan dari pendekatan konvensional menuju sistem yang sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi, menawarkan pengalaman yang lebih dinamis, adaptif, dan kreatif [1]. Sejalan dengan dinamika perkembangan zaman, struktur kurikulum juga terus diperbaharui untuk mengakomodasi perubahan yang berlangsung. Oleh karena itu, implementasi kurikulum merdeka telah diterapkan saat ini. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi komponen integral yang terdapat dalam struktur kurikulum merdeka untuk tingkat pendidikan dasar [2]. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi revolusioner dalam transformasi sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada pembangunan mekanisme pembelajaran yang lebih responsif dan relevan dengan tuntutan masa kini, dengan fokus utama pada kultivasi dan eksplorasi kapasitas yang dimiliki

setiap peserta didik [3]. Sasaran utama Pendidikan Pancasila adalah memastikan peserta didik mampu menginternalisasi sekaligus mengimplementasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam aktivitas keseharian mereka [4]. Sementara itu, menurut perspektif [7], Pendidikan Pancasila dikonstruksi untuk menghadirkan pengalaman edukatif yang maksimal melalui stimulasi keterlibatan aktif peserta didik, yang pada gilirannya menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna dan aplikatif dalam konteks kehidupan nyata siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan fundamental dalam konstruksi dan kultivasi karakter kebangsaan [5]. Orientasinya adalah memungkinkan setiap individu warga negara untuk menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam upaya membangun Indonesia yang lebih progresif [5]. Melalui implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat menumbuhkan sikap inquisitif peserta didik, mengoptimalkan kapasitas dalam penyelesaian permasalahan, mengasah kemampuan analitis dan rasional, serta kompetensi bersosialisasi [6]. Untuk merealisasikan aspirasi pendidikan yang diinginkan, diperlukan metodologi Pendidikan Pancasila yang signifikan bagi peserta didik. Interaksi empiris menjadi elemen fundamental dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, dikembangkan beragam metodologi dan materi pembelajaran yang inovatif. Sasaran utamanya adalah mengoptimalkan dorongan, ketertarikan, dan semangat peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SD Semen Padang pada tanggal 1 November 2024 mengidentifikasi sejumlah kendala, yakni urgensi akan media pembelajaran yang bersifat interaktif, rendahnya stimulus motivasi belajar, minimnya pelatihan teknologi pembelajaran bagi tenaga pendidik, serta keterbatasan akses konektivitas internet di lingkungan sekolah. Berbagai kendala yang dihadapi institusi tersebut meliputi ketidaktersediaan laptop atau komputer di setiap ruang kelas dan jaringan wifi yang tidak dapat diakses hingga ke seluruh ruang kelas. Mengamati situasi tersebut, diperlukan pencarian solusi alternatif supaya hambatan yang dialami peserta didik maupun tenaga pendidik dapat diminimalisir. Alternatif solusi yang dapat diimplementasikan adalah dengan menyediakan laptop/chrome book bagi peserta didik yang tidak memiliki perangkat teknologi.

Salah satu inovasi dalam mekanisme pembelajaran adalah melalui pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah. Media pembelajaran merupakan instrumen atau sarana yang berfungsi sebagai mediator dalam transmisi materi pelajaran oleh pendidik kepada siswa selama aktivitas belajar mengajar di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran perlu dioptimalkan secara maksimal untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam

mengikuti dan menginternalisasi proses pembelajaran di kelas [8]. Tenaga pendidik juga mengungkapkan bahwa para peserta didik masih mengalami hambatan dalam menguasai materi pembelajaran [9], yang dipicu oleh terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif. Alternatif langkah yang tepat adalah dengan adopsi model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut [10], Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan yang memanfaatkan permasalahan otentik sebagai fondasi pembelajaran, dengan orientasi mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam PBL, siswa dikonfrontasikan dengan situasi masalah nyata dan ditugaskan untuk mengeksplorasi informasi dari beragam sumber pembelajaran, baik secara individual maupun kolaboratif, menggunakan keterampilan berpikir dan kompetensi lainnya. Proses ini mendorong setiap siswa berpartisipasi aktif dalam eksplorasi dan pengolahan informasi.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keunggulan untuk menstimulasi peran serta agar peserta didik dalam aktivitas belajar sehingga pemahaman materi menjadi lebih optimal, serta melatih kemampuan kolaborasi antar siswa untuk mencari solusi dari beragam sumber informasi [11]. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan partisipasi dan keaktifannya dalam proses belajar mengajar. Model ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi dalam memperoleh berbagai pengalaman yang dapat mentransformasi perilaku mereka, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai normatif. Salah satu keunggulan utama model PBL adalah kapasitasnya untuk mengembangkan kemandirian peserta didik melalui proses pembiasaan dalam menyelesaikan permasalahan kompleks. Dengan cara ini, peserta didik tidak sekadar menerima penjelasan pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses pencarian solusi dan pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

Selain menentukan model pembelajaran yang sesuai, pengembangan media pembelajaran merupakan faktor kunci dalam mewujudkan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Media pembelajaran berperan strategis dalam mencegah kebosanan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu instrumen yang berfungsi untuk memotivasi minat belajar yang sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Selain itu, media ini berperan sebagai saluran yang efektif dalam menyampaikan pesan, informasi, dan isi materi pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami [6]. Media berperan sebagai sarana yang mampu menstimulus tanggapan antara peserta didik dan guru, memudahkan penyampaian konsep dan pesan pembelajaran secara lebih efektif dan dinamis [12].

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif guna meningkatkan ketertarikan dan stimulus belajar para siswa. Media pembelajaran interaktif mencakup semua komponen software dan hardware yang berfungsi mendukung berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Di era teknologi kontemporer, yang menjadi pilihan untuk media interaktif yang efektif untuk pendidikan yaitu *Scratch*, yang mampu digunakan untuk menciptakan video pembelajaran animasi serta instrumen evaluasi pembelajaran. *Scratch* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan bahasa pemrograman visual yang interaktif dengan pendekatan berbasis pada identifikasi pola [13]. *Scratch* adalah aplikasi pemrograman visual berbasis blok gratis yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengoptimalkan keterampilan pemrograman anak-anak. *Scratch* adalah proyek Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab pada tahun 2003 dan dirancang untuk kelompok usia yang lebih muda; namun, telah menjadi perangkat lunak yang dapat digunakan oleh orang-orang dari segala usia [14].

Keunggulan utama media pembelajaran *Scratch* adalah karakteristiknya sebagai aplikasi yang dapat digunakan secara gratis (freeware) dan kapasitasnya untuk dioperasikan pada beragam sistem operasi, seperti Windows, Mac, dan Linux. *Scratch* juga menyederhanakan proses pemrograman dengan mengeliminasi kebutuhan akan *syntax* dan *coding* yang kompleks [15], sehingga lebih mudah diakses oleh pengguna dari berbagai tingkat kemampuan teknis. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan visual dari *Scratch*, para pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis [16].

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang efektif dan bisa diimplementasikan dalam semua model penelitian pengembangan. Model ini dipilih karena sejalan dengan penelitian pengembangan dan sesuai dengan tahapan model ADDIE yang sistematis dan berurutan, yang kompatibel dengan jenis penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh [17], model ini secara umum diimplementasikan pada lingkup pengembangan produk-produk pembelajaran yang memiliki orientasi pada aspek kinerja. Menurut [18], Model ADDIE mencakup lima tahapan yang berurutan dan sistematis dalam proses pengembangannya. Tahapan tersebut meliputi: 1) Analisis sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan, 2) Perancangan untuk merencanakan produk, 3) Pengembangan untuk merealisasikan rancangan menjadi produk nyata, 4) Penerapan untuk mengaplikasikan produk dalam situasi sebenarnya, dan 5) Evaluasi dilakukan pengujian dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk

mengetahui dan memastikan kualitas produk tersebut [17].

2.2 Instrumen Penelitian

Penelitian Perhitungan nilai akhir hasil validitas dapat dilakukan dengan mengumpulkan skor dari setiap indikator pada instrumen validitas [19] yang disajikan ke dalam Rumus (1).

$$NP = R/SM \times 100 \% \quad (1)$$

Dimana NP adalah nilai persen yang dicari, R adalah skor yang diperoleh, dan SM adalah Skor maksimum. Selanjutnya, untuk mencari rata-rata presentase validitas [19] dari ketiga validator ahli dengan memakai Rumus (2).

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (2)$$

Dimana $\bar{x}$ adalah rerata, $\sum x_i$ adalah jumlah nilai setiap validator, dan n adalah jumlah validator. Untuk pemberian kategori validitas pengembang [19] terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori validitas pengembangan

Interval (%)	Bobot
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi

Data uji validitas ahli materi diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian dari salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, yaitu Rafhi Febryan Putera, M.Pd. pada tanggal 31 Januari 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi, diperoleh persentase sebesar 86,6% dengan kategori Sangat Valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, maka pengembangan produk media interaktif *scratch* ini sudah layak digunakan di lapangan dengan materi yang mudah di mengerti.

3.1.2 Analisis Data Uji Validitas Ahli Bahasa

Data uji validitas ahli bahasa diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian dari salah satu dosen bahasa di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Dr. Chandra, M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Uji validitas pertama dilakukan pada tanggal 5 Februari

2025 validasi pertama dan 12 Februari 2025 validasi kedua.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi bahasa pertama, diperoleh persentase sebesar 51% dengan kategori Tidak Valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan dengan banyak revisi disertai beberapa saran dan masukan untuk lebih memperhatikan lagi penggunaan huruf kapital, tanda baca, bahasa baku, kejelasan bacaan, dan kalimat efektif. Setelah media direvisi berdasarkan saran dan masukan tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil yang diperoleh yaitu 90% dengan kategori Sangat Valid.

Jadi berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilaksanakan, jumlah skor pada validasi kedua lebih tinggi dibandingkan dengan validasi pertama. Penilaian umum yang diberikan pada validasi kedua yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, maka pengembangan produk media interaktif *scratch* sudah layak digunakan di lapangan dengan bahasa yang mudah dipahami.

3.1.3 Analisis Data Uji Validitas Ahli Media

Data uji validitas ahli media diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian dari salah satu dosen di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Dr. Salmainsi, S.Pd, M.Si. kegiatan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Uji validitas pertama dilakukan pada tanggal 21 Januari 2025 dan validitas kedua 25 Januari 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi, hasil perhitungan validasi bahasa pertama, diperoleh persentase sebesar 57,6% dengan kategori Kurang Valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan dengan banyak revisi disertai beberapa saran dan masukan yaitu memperhatikan divariasikan warna lebih mencolok, huruf disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik SD kelas III.

Setelah media direvisi berdasarkan saran dan masukan tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil yang diperoleh yaitu 92% dengan kategori Sangat Valid.

Jadi berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilaksanakan, jumlah skor pada validasi kedua lebih tinggi dibandingkan dengan validasi pertama. Penilaian umum yang diberikan pada validasi kedua yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, maka pengembangan produk media interaktif *scratch* sudah layak digunakan di lapangan.

3.1.4 Analisis Data Uji Validitas Keseluruhan

Hasil analisis validasi masing-masing aspek yang dinilai setelah dilakukan revisi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Keseluruhan

No	Nama Validator	Aspek	Nilai (%)	Keterangan
1	Rafhi Febryan Putera, M.Pd.	Materi	86,60	Sangat Valid
2	Dr. Chandra, M.Pd.	Bahasa	90,00	Sangat Valid
3	Dr. Salmainsi, S.Pd, M.Si.	Media	92,00	Sangat Valid
Rata-rata			89,53	Sangat Valid

Hasil akhir presentasi validasi secara keseluruhan didapat dari Rumus 2 yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{(86,6\% + 90\% + 92\%)}{3}$$

$$\bar{x} = 89,53\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir validitas sebesar 89,53% dengan kategori Sangat Valid. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar sudah valid digunakan.

Dari kalkulasi rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 86,6%, validasi bahasa 90%, dan validasi media 92%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 89,53% dengan kategori sangat valid dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dari [19] dengan rentang 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar ini valid untuk digunakan.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif ini tidak lepas dari pemilihan pendekatan yang tepat dan implementasi model ADDIE yang sistematis. Setiap tahapan dalam model ADDIE berkontribusi signifikan terhadap kualitas produk akhir yang dihasilkan. Tahap analisis memberikan fondasi yang kuat dengan mengidentifikasi kebutuhan nyata di lapangan, sementara tahap perancangan memungkinkan peneliti untuk merumuskan solusi yang tepat sasaran. Tahap pengembangan merealisasikan konsep menjadi produk konkret yang dapat dioperasikan, sedangkan tahap implementasi memungkinkan pengujian dalam kondisi nyata. Terakhir, tahap evaluasi memberikan umpan balik komprehensif untuk penyempurnaan produk.

Aspek validitas yang tinggi pada media pembelajaran ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar akademis dan teknis yang diperlukan. Validasi materi dengan persentase 86,6% mengindikasikan bahwa konten pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila telah disajikan dengan akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, validasi bahasa dengan persentase 90% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan

kognitif peserta didik kelas III SD. Validasi media dengan persentase tertinggi yaitu 92% mengindikasikan bahwa aspek teknis dan desain media pembelajaran telah memenuhi kriteria yang optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berbasis *Scratch* ini menawarkan beberapa keunggulan strategis dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pertama, sifat interaktif dari platform *Scratch* memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Kedua, visualisasi yang menarik dan animasi yang dinamis dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Ketiga, kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti suara, gambar, dan animasi menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan bermakna.

Implementasi media pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila. Melalui pendekatan yang lebih konkret dan visual, konsep-konsep abstrak tentang nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi visual.

Dari perspektif keberlanjutan, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain dalam Pendidikan Pancasila atau bahkan mata pelajaran lainnya. Template dan pendekatan yang telah terbukti efektif ini dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran, sehingga memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan.

Dari kalkulasi rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 86,6%, validasi bahasa 90%, dan validasi media 92%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 89,53% dengan kategori sangat valid dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dari [19] dengan rentang 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar ini valid untuk digunakan.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif ini tidak lepas dari pemilihan pendekatan yang

tepat dan implementasi model ADDIE yang sistematis. Setiap tahapan dalam model ADDIE berkontribusi signifikan terhadap kualitas produk akhir yang dihasilkan. Tahap analisis memberikan fondasi yang kuat dengan mengidentifikasi kebutuhan nyata di lapangan, sementara tahap perancangan memungkinkan peneliti untuk merumuskan solusi yang tepat sasaran. Tahap pengembangan merealisasikan konsep menjadi produk konkret yang dapat dioperasikan, sedangkan tahap implementasi memungkinkan pengujian dalam kondisi nyata. Terakhir, tahap evaluasi memberikan umpan balik komprehensif untuk penyempurnaan produk.

Aspek validitas yang tinggi pada media pembelajaran ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar akademis dan teknis yang diperlukan. Validasi materi dengan persentase 86,6% mengindikasikan bahwa konten pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila telah disajikan dengan akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, validasi bahasa dengan persentase 90% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas III SD. Validasi media dengan persentase tertinggi yaitu 92% mengindikasikan bahwa aspek teknis dan desain media pembelajaran telah memenuhi kriteria yang optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berbasis *Scratch* ini menawarkan beberapa keunggulan strategis dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pertama, sifat interaktif dari platform *Scratch* memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Kedua, visualisasi yang menarik dan animasi yang dinamis dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Ketiga, kemampuan untuk

mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti suara, gambar, dan animasi menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan bermakna.

Implementasi media pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila. Melalui pendekatan yang lebih konkret dan visual, konsep-konsep abstrak tentang nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi visual.

Dari perspektif keberlanjutan, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain dalam Pendidikan Pancasila atau bahkan mata pelajaran lainnya. Template dan pendekatan yang telah terbukti efektif ini dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran, sehingga memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan.

3.2 Pembahasan

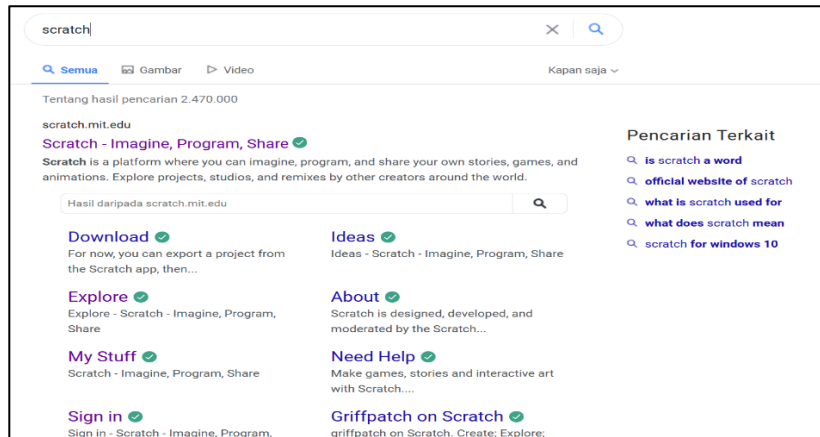
Dalam penelitian ini, tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan terkait media pembelajaran di kelas III. Hasil analisis yang peneliti temukan yaitu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan selanjutnya peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana cara pemecahan masalah dan belajar berpikir kritis. Capaian dan tujuan pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Capaian Pembelajaran

Elemen	Hasil Belajar	Tujuan Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik.	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. 2. Peserta didik mampu menentukan makna sila Pancasila. 3. Peserta didik mampu menelaah makna lambang sila Pancasila. 4. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

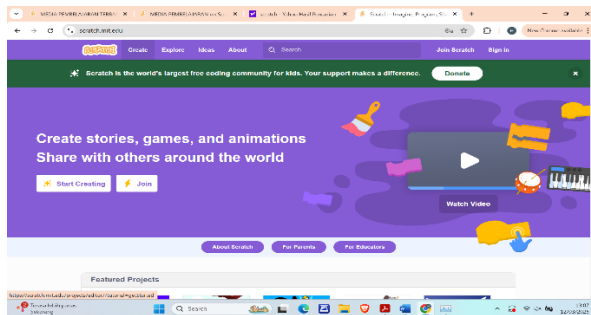
Setelah tahap analisis, penelitian berlanjut ke tahap perancangan, pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Scratch*. Adapun langkah-langkah yang telah peneliti lakukan pada tahap perancangan adalah sebagai berikut:

1. Pertama, untuk dapat menggunakan *Scratch*, pengguna dapat mengakses melalui [link https://scratch.mit.edu/projects/1111777405](https://scratch.mit.edu/projects/1111777405) disajikan pada Gambar 1.



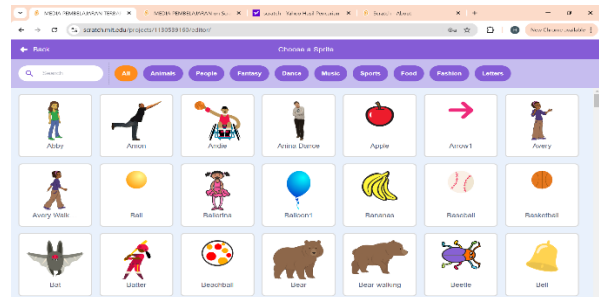
Gambar 1. Website Scratch

- b. Kedua, halaman akan terbuka, kemudian lanjutkan dengan memilih menu *sign-in* apabila sudah memiliki akun atau pilih menu *join scratch* jika belum memiliki akun, lalu mendaftar menggunakan email.
- c. Untuk mulai membuat media pembelajaran yang diinginkan dapat memilih menu *Create*, pengguna dapat memilih untuk merancang desain secara mandiri disajikan pada Gambar 2.



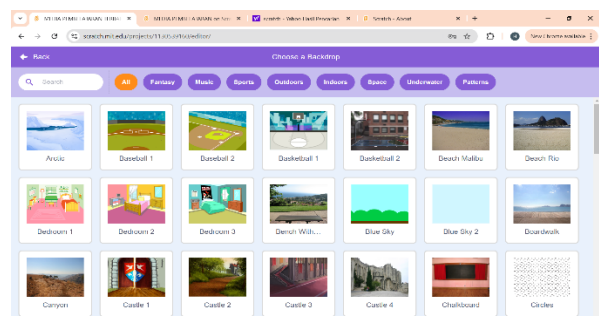
Gambar 2. Tampilan Dashboard Scratch

- d. Untuk mengetahui informasi tentang *scratch*, dapat memilih menu *about*.
- e. Untuk menggunakan beragam jenis template yang disediakan, dapat memilih menu *explore*. Pada menu tersebut pengguna dapat memilih template yang diinginkan
- f. Setelah memilih menu *create*, pengguna bisa berkreasi untuk mendesain media pembelajaran yang diinginkan. Terdapat menu *sprite* untuk mencari gambar yang diperlukan. Selain itu pengguna juga dapat mengunggah gambar ataupun *custumes* gambar disajikan pada Gambar 3.



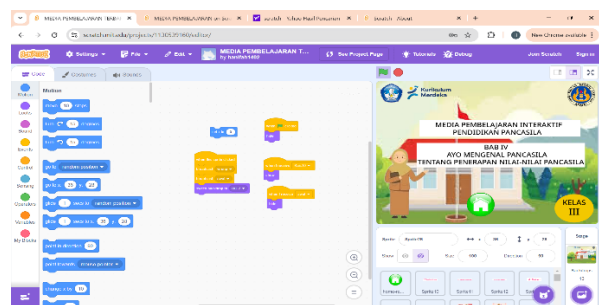
Gambar 3. Tampilan Menu Sprite

- g. Untuk memilih latar belakang pada media, pilih menu *backdrops* disajikan pada Gambar 4.



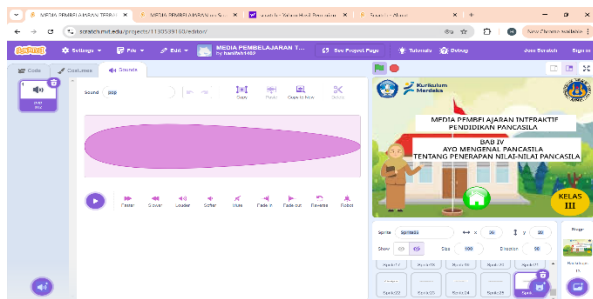
Gambar 4. Tampilan Menu Backdrops

- h. Untuk memulai pemrograman media pembelajaran, dapat memilih menu *code* disajikan pada Gambar 5.



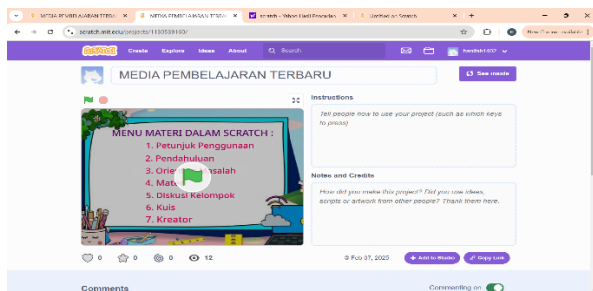
Gambar 5. Tampilan Menu Code

- i. Untuk menambahkan audio pada media, pengguna dapat memilih menu *sounds* disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu Audio

- j. Setelah pengguna selesai berkreasi, media yang dibuat dapat disimpan pada akun dengan memilih menu *file* lalu *save now*.
- k. Untuk membagikan link media yang dibuat dapat dibagikan dengan memilih menu *share*, kemudian menyalin *link scratch* disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Link Scratch

- l. *Link* yang sudah disimpan, dapat dibagikan kepada peserta didik untuk dapat di akses ketika proses pembelajaran.

Adapun hasil dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi *Scratch* yaitu:

- a. Tampilan *Background* Awal Media

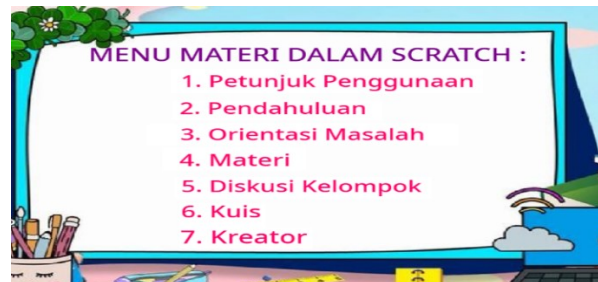
Tampilan awal media dibuat dengan menggunakan background yang menampilkan bab dan judul materi yaitu BAB IV Ayo Mengenal Pancasila Tentang Penerapan Nilai-Nilai Pancasila kemudian tombol *home* untuk memulai kegiatan pembelajaran disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Awal Media Scratch

- b. Tampilan Menu Utama

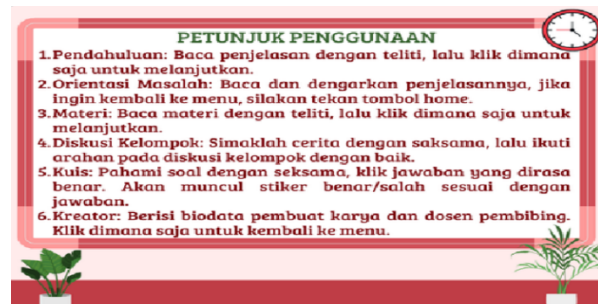
Pada tampilan menu ini berisi pilihan menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan, pendahuluan, orientasi masalah, materi pembelajaran, diskusi kelompok, latihan soal, dan kreator disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Menu Materi

- c. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Pada tampilan petunjuk penggunaan, terdapat beberapa tombol petunjuk yang akan mengarahkan atau membantu peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran *Scratch* ini disajikan pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Petunjuk Penggunaan

- d. Tampilan Pendahuluan

Pada tampilan pendahuluan, terdapat informasi mata pelajaran, fase, kelas, bab, topik, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan profil pelajar Pancasila disajikan pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Pendahuluan

- e. Tampilan Orientasi Masalah

Pada tampilan orientasi masalah, terdapat percakapan antar peserta didik tentang pelanggaran nilai Pancasila yang dilakukan oleh peserta didik lainnya disajikan pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Orientasi Masalah

f. Tampilan Materi Pembelajaran

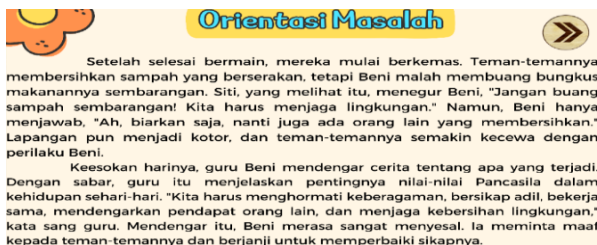
Pada tampilan materi pembelajaran, terdapat beberapa pilihan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pada menu ini terdapat beberapa materi yang terdiri dari makna Pancasila, makna simbol sila Pancasila, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari disajikan pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Materi Pembelajaran

g. Tampilan Diskusi Kelompok

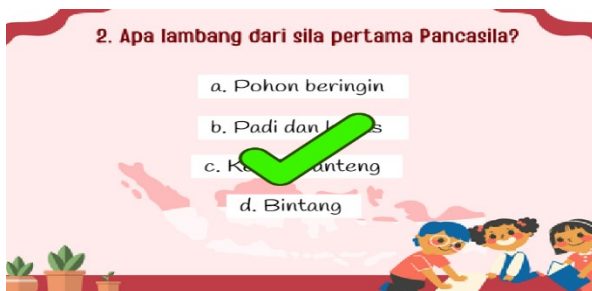
Pada tampilan ini terdapat analisis kasus yang dapat dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik. Peserta didik dapat membaca kasus dan secara berkelompok mendiskusikan permasalahan serta solusi dari permasalahan yang ada disajikan pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Diskusi Kelompok

h. Tampilan Kuis

Pada tampilan ini berisi kuis terkait materi yang telah dipelajari oleh peserta didik disajikan pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Kuis

i. Tampilan Kreator

Pada tampilan ini terdapat biodata orang yang membuat media pembelajaran disajikan pada Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Kreator

Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi produk media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian dan komentar dari ketiga validator ahli. Validator ahli yang menilai kevalidan media pembelajaran interaktif yang disajikan pada Tabel 2.

Hasil uji validitas materi yang pertama diperoleh penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi disertai dengan beberapa saran perbaikan. Setelah materi pada media diperbaiki maka dilanjutkan dengan validasi kedua dan memperoleh hasil akhir sebesar 86,6%. Berdasarkan kategori kevalidan media menurut [19] yaitu kategori rentang persentase 86-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* dikategorikan Sangat Valid. Hasil uji validitas bahasa mendapatkan 51% pada validitas pertama dengan kategori tidak valid dengan penilaian umum digunakan dengan banyak revisi. Setelah direvisi berdasarkan saran masukan dari ahli dan mendapatkan hasil 90% dengan kategori Sangat Valid serta penialain umum dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan kategori kevalidan media [19] yaitu kategori rentang persentase 86-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas bahasa pada media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* dikategorikan Sangat Valid. Sementara untuk hasil uji validitas materi pada validasi pertama mendapatkan 57,6% dengan kategori kurang valid dan penilaian umum dapat digunakan dengan banyak revisi. Sehingga dilakukan perbaikan sesuai saran masukan dan mendapatkan hasil akhir sebesar 92% dengan kategori Sangat Valid dan penilaian umum dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan kategori kevalidan media menurut [19] yaitu kategori rentang persentase 86-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas media pada media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* dikategorikan Sangat Valid.

Dari perhitungan rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 86,6%, validasi bahasa 90%, dan validasi media 92%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 89,53% dengan kategori Sangat Valid dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dari [19] dengan rentang 86-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar ini valid untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif dalam memajukan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Validitas media ini dibuktikan melalui penilaian komprehensif dari tiga kelompok ahli yaitu ahli materi memberikan penilaian 86,6%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 92%. Berdasarkan hasil penilaian ketiga validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 89,53% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Daftar Rujukan

- [1] Aulia, M. A., Cahyono, B. E. H., & Maruti, E. S. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Scratch: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1191-1199.
- [2] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- [3] Dodik Ari Wibowo, Endang Poewanti, K. (2019). *Pengembangan Buku Enterdal (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam) Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, 89–98.
- [4] Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 15. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>
- [5] Femalia, D. H., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.
- [6] Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigm of Independent Curriculum for Elementary Teacher School. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12, 236–243.
- [7] Suryatna, Y., Sumartini, A. T., Sari, D. P., & Ningrum, D. I. M. (2018). *Pendidikan Pancasila*. Cimahi: PT. Refika Aditama.
- [8] Mastika Yasa, P. A. E., & Bhoke, W. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16184>
- [9] Maturrahmi, A., Nisa, S., Ladiva, H. B., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2024). Peran Teori Belajar Behavioristik Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar Pada Abad 21. *Basic Education Studies*, 7(1).
- [10] Monalisa, A., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(2), 585–595.
- [11] Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., & Nur, N. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1975–1986.
- [12] Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- [13] Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Dengan Menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100048>
- [14] Putri, E. K., Efriyanti, L., Okra, R., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Dengan Menggunakan Scratch Anak Autis Ringan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Amanah Bunda. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1048–1058. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.64>
- [15] Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- [16] Reinita, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- [17] Rommadonia, I. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(2), 223–233. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.855>
- [18] Sespen, A. P., & Reinita, R. (2024). Validitas Media Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 175. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.128087>
- [19] Talan, T. (2020). Investigation of the Studies on the Use of Scratch Software in Education. *Journal of Education and Future*, 18, 95–111. <https://doi.org/10.30786/jef.556701>