



Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A di MIN 2 Kota Padang

Dila Guswira

Universitas Muhamadiyah Sumatera

guswiradila@gmail.com

Sekar Harum Pratiwi

Universitas Muhamadiyah Sumatera

Sekarpratiwi95@gmail.com

Ridania Ekawati

Universitas Muhamadiyah Sumatera

ridaniaekawati@gmail.com

Abstract

This research was motivated by students' low interest in Pancasila Education due to the use of ineffective and monotonous learning media. Therefore, this study aimed to develop a valid, practical, and effective Scratch-based learning media integrated with a deep learning approach to enhance students' interest in Pancasila Education in class IV A of MIN 2 Kota Padang. This study employed Research and Development (R&D) using the 4D model, which consists of define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects were 27 fourth-grade students. The product was validated by the homeroom teacher and assessed for practicality and effectiveness through classroom implementation. The results showed that the Scratch-based learning media achieved a validity score of 86% (very valid), a practicality score of 91% (very practical), and an effectiveness score of 89% (very effective). These findings indicate that the developed media successfully increased students' interest, motivation, and learning activities in Pancasila Education. Thus, the Scratch-based learning media is considered valid, practical, and effective for supporting interactive and engaging learning in elementary education.

Keywords: *Scratch*, Pancasila Education, learning media.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya minat belajar murid dalam pembelajaran Pancasila akibat media yang digunakan guru kurang efektif dan monoton. Berdasarkan itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran *Scratch* berbasis *Deep Learning* guna meningkatkan minat belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV A MIN 2 Kota Padang yang valid, praktis, dan efektif. Media *Scratch* dapat meningkatkan minat belajar murid. Media ini dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian adalah model 4D yang mencakup langkah-langkah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Subjek penelitian ini kelas IV MIN 2 Kota Padang dengan jumlah murid 27 orang. Penelitian ini dinilai oleh guru wali kelas sebagai validator, guru untuk praktikalitas. Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Scratch* Berbasis *Deep Learning* untuk peningkatan minat belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV A MIN 2 Kota Padang mencapai 86% kategori **sangat valid**, 91% kategori **sangat praktis** dan 89% kategori **sangat efektif**. Sehingga disimpulkan bahwa

Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A Di MIN 2 Kota Padang, valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: *Scratch*, Pendidikan Pancasila, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila, merupakan bentuk pendidikan karakter yang diberikan di sekolah hal yang sangat penting dan diperlukan agar tidak terjadinya hal-hal yang membuat semakin turunnya kualitas dari bangsa Indonesia. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, isu-isu terkait masalah yang ingin dipecahkan, pendahuluan merujuk pada beberapa referensi yang menjadi landasan teori atau alasan penelitian, serta tujuan penelitian (Era, 2024).

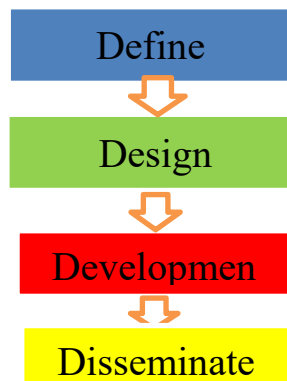
Media pembelajaran kumpulan atau wadah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi, media pembelajaran dapat berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat belajar murid untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wardani et al., 2024).

Minat merupakan suatu disposisi yang teroganisir melalui pengalaman yang mendorong seorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas pemahaman, dan keterampilan untuk perhatian. Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu (Ndraha et al., 2022).

Maka solusi yang diberikan untuk masalah tersebut adalah pengembnagann media pembelajaran *scratch* adalah media pembelajaran berbasis pemrograman visual yang dirancang khusus untuk kegiatan edukatif, memungkinkan murid belajar melalui tampilan teks, gambar, video, animasi, simulasi, dan permainan interaktif. Karakteristik *Scratch* yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis game mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mudah dipahami oleh murid (Nabilah et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang di gunakan dalam metode Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Metode (R&D) adalah pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Kurniawan et al., 2022). Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu yaitu tahapan Pendefenisian (Define), Perancangan (Design), (Development), dan Penyebarluasan (Disseminate).



Bagan 1. Tahapan RnD Model 4D
Sumber: (Kurniawan et al., 2022)

Berdasarkan model pengembangan 4D menurut (Kurniawan et al., 2022), maka prosedur pengembangan yang dilakukan adalah (1) peneliti melakukan analisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang belum diterapkan dalam pembelajaran dan bagaimana media pembelajaran berbasis *Scratch* yang dikembangkan bisa menarik minat dan antusias murid dalam proses pembelajaran. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan murid, kurikulum, dan media pembelajaran *Scratch*, (2) perancangan media berbasis *Scratch*, (3) validasi dan revisi produk, (4) penerapan media pembelajaran *Scratch* yang berbasis Deep learning yang telah di buat peneliti.

Uji coba produk ini diujikan pada murid kelas IVa MIN 2 Kota Padang. Selain itu, Media Pembelajaran *Scratch* juga di uji cobakan kepada guru kelas untuk menilai kepraktisan dan validator untuk menilai suatu produk. Sebagaimana penyebaran produk juga dilakukan di kelas IVb MIN 2 Kota Padang dengan jumlah murid 27. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diperoleh melalui kegiatan hasil belajar, obeservasi dan wawancara. Sedangkan kuantitatif yang diperoleh dari angket dan tes. Instrument pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan tes.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti adalah dengan menilai validitas prduk, kepraktisan produk dan keefektifan produk yang dikembangkan menggunakan rumus:

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Penilaian:

Skor 1 (21-40%): Kurang

Skor 2 (41-60%): Cukup

Skor 3 (61-80%): Valid/Praktis/Efektif

Skor 4 (81-100%): Sangat Valid/Praktis/Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV MIN 2 Kota Padang, dengan penekanan penelitian pengembangan media pembelajaran *Scratch* Berbasis Deep Learning. Dengan langkah-langkah tindakan, penelitian ini menjalankan peran guru, semetara itu guru kelas bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian ini melibatkan interaksi yang erat kaitannya antara penelitian dan guru kelas, yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan akhir penelitian.

A. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch*

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Penelitian melakukan kegiatan wawancara sebagai langkah awal melakukan penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan di MIN 2 Kota Padang pada 26 Januari 2026. Peneliti melakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* berbasis Deep Learning yang dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat, semangat dan partisipasi murid saat kegiatan belajar melalui proses analisis poin penting

yakni analisis kebutuhan murid, analisis kurikulum dan analisis media pembelajaran *Scratch*.

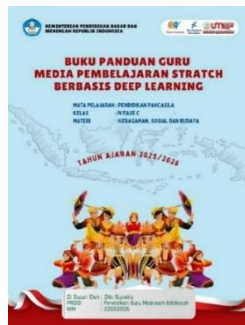
2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini, pertanyaan pada produk dirancang sesuai dengan materi. Desain dibuat setelah perancangan pertanyaan selesai, sampai desain dirancang sesuai dengan bahasa dan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah mendesain pertanyaan yang sesuai dengan materi selanjutnya yaitu membuat instrumen yang digunakan untuk validasi serta angket penilaian uji coba produk. Instrumen validasi yang telah dibuat kemudian dilakukan penilaian terhadap tingkat kelayakan pada produk Media Pembelajaran *Scratch* berbasis Deep Learning.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap-tahap pengembangan Wordwall diuji validitas oleh validator yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yaitu Ibu Desna Fauziah, M.Pd., Ibu Ridania Ekawati, M.Pd., dan Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd. Pengembangan yang dilakukan dalam kuis dan game (1) Membuat media pembelajaran *Scratch* yang menarik (2) menentukan tema media *Scratch* sesuai dengan materi pembelajaran (3) Membuat buku panduan guru untuk murid berbasis Deep Learning.

a. Cover Buku Panduan Media Pembelajaran *Scratch*



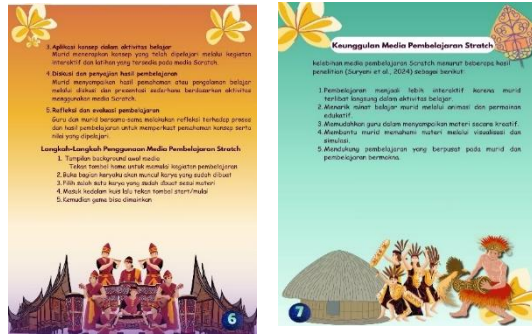
Gambar 1. Cover Buku Panduan

b. Pengertian Deep Learning



Gambar 2 pengertian Deep Learning

c. Langkah-langkah dan keunggulan media *Scratch*



Gambar 3 langkah-langkah dan keunggulan media
d. Biodata



4. Tahap Penyebarluasan (Disseminate)

Uji coba produk dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Januari 2026 kepada murid kelas IV MIN 2 Kota Padang dengan jumlah 27 murid yang berperan sebagai subjek

B. Data Uji Coba

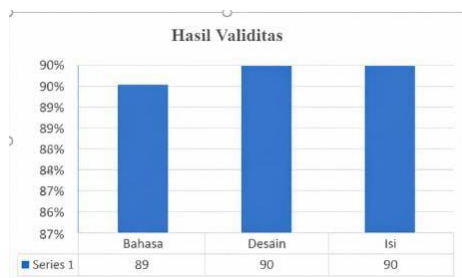
1. Validitas

Menurut Vol et al., (2021) validitas berasal dari kata validitas yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Adapun aspek yang diuji kevalidan oleh validator dari pengembangan produk yaitu aspek bahasa, isi dan desain. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 hasil keseluruhan validasi

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Bahasa	90%	Sangat valid
2.	Isi	88%	Sangat valid
3.	Desain	94%	Sangat valid
Rata-rata		90%	Sangat Valid

Adapun hasil yang dipaparkan sesuai dengan grafik



Grafik 1. Hasil validitas

2. Praktikalitas

Praktikalitas materi mencakup kemudahan murid dalam memahami konsep yang disajikan melalui pemanfaatan materi, tampilan, dan penggunaan media Wordwall (Nisa et al., 2023). Uji praktikalitas dinilai oleh Ibu Dasnani,A.Ma.S.Pd, selaku wali kelas. Hasil yang diperoleh yakni sebagai berikut:

Tabel 2 hasil keseluruhan praktikalitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	92%	Sangat Praktis
2.	Tampilan	90%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan Media	92%	Sangat Praktis
	Rata-rata	91%	Sangat Praktis

Adapun hasil yang diperoleh sesuai dengan grafik



Grafik 2 hasil praktikalitas

3. Efektifitas

Efisiensi merupakan suatu ukuran keberhasilan yang dinilai dari segi besarnya sumber/biaya untuk mencapai hasil dari kegiatan yang dijalankan (Anggita et al., 2023). Uji efektifitas dinilai oleh 27 murid kelas IV MIN 2 Kota Padang. Unsur yang dinilai pada aspek efektifitas ini adalah ketertarikan murid, minat belajar murid dan aktifitas murid. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3 hasil keseluruhan efektifitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Minat belajar murid	88%	Sangat efektif
2.	Angket aktivitas murid	89%	Sangat efektif
	Rata-rata	89%	Sangat efektif

Adapun hasilnya berdasarkan garrafik



Grafik 3 hasil efektifitas

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah suatu jenis penelitian pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning yang telah diuji cobakan di kelas IV A MIN 2 Kota Padang, yaitu, pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning diuji validasinya dan mendapatkan presentase nilai 89%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning dikategorikan sangat valid. Pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning diuji kepraktisan dengan mendapatkan persentase 91%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning dikategorikan sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning diuji keefektifitasnya dan mendapatkan presentase nilai 89%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis Deep Learning dikategorikan sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran.

REFERENCES

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 7(3), 115. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.435>
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar (Digital Learning Media as an Implementation of Innovative Learning for Elementary Schools)*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(1), 3951-3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Agustin, N. D., Dewi, A., & Rifqi, M. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2(1), 397-408. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Ahmad Catur Susilo, & Triono Ali Mustofa. (2024). *Efektifitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SD Muhammadiyah*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(2), <https://doi.org/10.58230/27454312.608>

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kuisizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai*. JTMT: Journal Tadris Matematika, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aprilia, T., Mustadi, A., & Ardiansyah, A. R. (2023). *Analysis of the Content Validity of the Elementary Teacher Belief Instrument on TPACK and Its Use in Distance Learning*. Indonesian Journal of Instructional Media and Model, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v5i1.3754>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmoko, M. F., Utami, A., Santi, P., & Taznim, T. (2024). *Implementasi Papan Pintar Pohon Aturan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas I MI Muhammadiyah Semanu*. 1106–1114.
- Ayuni, N. M. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media stracth terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Mimbar Pendidikan Indonesia, 4(2), 330–340. <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i2.63229>
- Branch, R. M. (2022). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., & Hidayati, N. (2024). *Lembar Praktikalitas: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan*. Biology and Education Journal, 4(1), 48–68.