

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI *SCRATCH* PADA MATERI ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Oleh

SEFIRA MUTI SUKMA ABDILLAH

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, pembelajaran Informatika masih menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Algoritma dan Pemrograman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi *Scratch* serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dokumentasi, serta tes *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, kepraktisan, efektivitas (*N-Gain*), normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi *Scratch* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi serta sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan kategori *N-Gain* tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis animasi *Scratch* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Informatika pada materi Algoritma dan Pemrograman kelas VII SMP serta Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi *Scratch* dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam pembelajaran Informatika untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: ADDIE, Algoritma dan Pemrograman, Animasi, Media Pembelajaran, *Scratch*.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SCRATCH ANIMATION-BASED LEARNING MEDIA ON ALGORITHMS AND PROGRAMMING MATERIALS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES

By

SEFIRA MUTI SUKMA ABDILLAH

The development of technology in the field of education demands the use of innovative and interactive learning media to improve the quality of learning. At SMP Negeri 19 Bandarlampung, Informatics learning still uses conventional methods so that students experience difficulties in understanding the basic concepts of Algorithms and Programming. This study aims to develop Scratch animation-based learning media and determine the level of validity, practicality, and effectiveness in improving student learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were grade VII students of SMP Negeri 19 Bandarlampung. Data were collected through questionnaires, interviews, documentation, and pre-test and post-test, then analyzed using validity, practicality, effectiveness (N-Gain), normality, homogeneity, and Independent Sample t-test tests. The results of the study indicate that Scratch animation-based learning media obtained a very valid category based on the assessment of media experts and material experts and very practical based on the responses of teachers and students. The results of the effectiveness test showed an increase in student learning outcomes in the experimental class with a high N-Gain category. Based on these results, Scratch animation-based learning media was declared feasible and effective for use in Informatics learning on Algorithm and Programming material for grade VII of junior high school and the implications of this study indicate that Scratch animation-based learning media can be an effective alternative media in Informatics learning to improve learning outcomes.

Keywords: ADDIE, Algorithms and Programming, Animation, Learning Media, Scratch.