

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN RANAH KOGNITIF DAN AFEKTIF SISWA SMP PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Oleh

RISKI SADEWA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi bahan ajar untuk memvisualisasikan materi yang abstrak serta adanya permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar dan motivasi atau minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang dilengkapi buku panduan penggunaan untuk meningkatkan ranah kognitif dan afektif siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 32 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi, angket kepraktisan, skala afektif, dan tes hasil belajar. Kelayakan produk dianalisis menggunakan indeks validitas Aiken's V. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 0,988 (Valid), ahli media 0,806 (Valid), dan panduan penggunaan sebesar 0,910 (Valid). Uji kepraktisan memperoleh skor 3,375 (Sangat Praktis). Pada tahap evaluasi, efektivitas kognitif siswa mencapai persentase 65,3% (Efektif). Selanjutnya, efektivitas afektif siswa mencapai persentase 65,98% (Efektif) berdasarkan perbandingan pretest dan posttest. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Scratch beserta panduannya valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan aspek afektif siswa secara signifikan dalam belajar.

Kata Kunci: ADDIE, Afektif, Kognitif, Media Interaktif, *Scratch*.

ABSTRACT

DEVELOPING SCRATCH-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE COGNITIVE AND AFFECTIVE LEVELS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN INFORMATICS

By

RISKI SADEWA

This research is motivated by the need for innovative teaching materials to visualize abstract material and the problems regarding low learning outcomes and motivation or interest in learning of students. This study aims to develop interactive learning media based on Scratch equipped with a user guidebook to improve the cognitive and affective domains of students in Informatics subjects of grade VII at SMPN 32 Bandar Lampung. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data collection instruments include questionnaire validation, practicality questionnaire, affective scale, and learning outcome test. Product feasibility is analyzed using the Aiken's V validity index. The validation results of material experts obtained a value of 0.988 (Valid), media experts 0.806 (Valid), and the user guide of 0.910 (Valid). The practicality test obtained a score of 3.375 (Very Practical). At the evaluation stage, the cognitive effectiveness of students reached a percentage of 65.3% (Effective). Furthermore, the students' affective effectiveness reached 65.98% (Effective) based on the comparison of the pretest and posttest. It was concluded that the Scratch-based interactive learning media and its guide were valid, very practical, and effective in significantly improving students' cognitive understanding and affective aspects of learning.

Keywords: ADDIE, Affective, Cognitive, Interactive Media, Scratch.