

Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum

by Indana Zulfa Rommadonia

Submission date: 27-May-2024 02:21PM (UTC+0700)

Submission ID: 2389078116

File name: BIMA_Vol_2_no_2_Juni_2024_hal_223-233.pdf (242.75K)

Word count: 3701

Character count: 26049



Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum

Indana Zulfa Rommadonia

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

36

Korespondensi penulis: indanazulfarommadonia_2222200074@untirta.ac.id

35

Abstract: The use of technology in learning has become a major focus in improving the effectiveness of the educational process. One promising tool is Scratch, a visual programming environment specifically designed for education. In the context of fantasy story learning, Scratch offers great potential to enhance students' creativity and engagement. This article provides an overview of Scratch-based learning media development for fantasy story materials. Through a literature review and analysis of related literature, the article identifies the advantages of using Scratch in fantasy story learning, such as increasing student engagement, developing problem-solving skills, and improving understanding of story concepts. In addition, it discusses the practical steps in developing Scratch learning media, including story concept selection, interactive design, and evaluation of learning outcomes. Thus, this study provides useful guidance for educators in developing interesting and effective learning media for fantasy story materials using Scratch.

Keywords: Scratch Learning Media, Fantasy Story, Educational Development

Abstrak: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Salah satu alat yang menjanjikan adalah Scratch, sebuah lingkungan pemrograman visual yang dirancang khusus untuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran cerita fantasi, Scratch menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Artikel ini memberikan tinjauan umum tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch untuk materi cerita fantasi. Melalui tinjauan pustaka dan analisis terhadap literatur terkait, artikel ini mengidentifikasi keuntungan penggunaan Scratch dalam pembelajaran cerita fantasi, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan pemahaman konsep cerita. Selain itu, artikel ini juga membahas langkah-langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran Scratch, termasuk pemilihan konsep cerita, desain interaktif, dan evaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan panduan yang berguna bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk materi cerita fantasi menggunakan Scratch.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Scratch, Cerita Fantasi, Pengembangan Pendidikan

1

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi para siswa (Lubis & Ritonga, 2023). Salah satu teknologi yang menjanjikan dalam konteks pendidikan adalah Scratch, sebuah lingkungan pemrograman visual yang dikembangkan oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). Scratch dirancang khusus untuk memperkenalkan konsep pemrograman kepada anak-anak dan remaja dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Di sisi lain, cerita fantasi telah lama menjadi bagian integral dari budaya dan literatur. Cerita fantasi tidak hanya menyajikan alur cerita yang menarik, tetapi juga memperkenalkan pembaca pada dunia imajinatif yang kaya akan detail dan karakter. Dalam konteks pendidikan,

2

Received April 30, 2024; Accepted Mei 27, 2024; Published Juni 30, 2024

* Indana Zulfa Rommadonia, indanazulfarommadonia_2222200074@untirta.ac.id

cerita fantasi dapat menjadi alat yang efektif untuk merangsang imajinasi, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep kompleks.

Namun demikian, pengintegrasian cerita fantasi dalam pembelajaran sering kali dihadapkan pada tantangan dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Inilah di mana pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Scratch, dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan visual dari Scratch, para pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan terlibat untuk materi cerita fantasi.

Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengeksplorasi potensi pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi. Melalui tinjauan umum ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keuntungan, tantangan, dan langkah-langkah praktis dalam mengembangkan media pembelajaran Scratch untuk mendukung pembelajaran cerita fantasi. Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berguna bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas melalui integrasi teknologi yang relevan dengan konten pelajaran.

METODE

Studi literatur menjadi langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi. Dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber terkait, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel daring, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Scratch dalam pendidikan dan penerapan cerita fantasi dalam konteks pembelajaran. Hasil studi literatur ini menjadi dasar untuk merumuskan pendekatan yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran peneliti.

Analisis kebutuhan merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk memahami kebutuhan siswa dan pendidik terkait penggunaan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi. Melalui survei, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus, peneliti mengumpulkan informasi tentang harapan, preferensi, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran. Data yang terkumpul dari analisis ini memberikan pandangan yang berharga dalam merancang konten media pembelajaran yang relevan dan efektif (Darlis et al., 2023).

Perencanaan konten menjadi langkah berikutnya dalam proses pengembangan. Berdasarkan hasil studi literatur dan analisis kebutuhan, peneliti merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan materi cerita fantasi. Ini termasuk pemilihan cerita yang sesuai, pengembangan plot, karakter, dan elemen interaktif yang akan diimplementasikan

dalam media pembelajaran Scratch. Perencanaan yang cermat memastikan bahwa konten yang disajikan relevan dengan kurikulum dan mampu menggerakkan keterlibatan siswa.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana konten yang telah disusun sebelumnya. Peneliti menggunakan Scratch sebagai platform utama untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Proses ini melibatkan pembuatan animasi, pengkodean, desain grafis, dan pengujian prototipe secara berkelanjutan. Peneliti memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dilakukan dengan teliti untuk mencapai kualitas yang diinginkan dan memastikan keterlibatan pengguna.

Evaluasi dan validasi merupakan tahap penting dalam proses pengembangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan dengan partisipasi siswa dan pendidik untuk mengumpulkan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi isi untuk memastikan bahwa konten yang disajikan akurat dan sesuai dengan materi cerita fantasi. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan selanjutnya.

Revisi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik yang diterima. Peneliti menyesuaikan konten, memperbaiki bug teknis, dan meningkatkan kualitas keseluruhan media pembelajaran berdasarkan rekomendasi yang diberikan. Proses ini berlangsung secara iteratif hingga kami mencapai produk akhir yang memenuhi standar yang diharapkan.

Terakhir, setiap langkah yang diambil dan hasil yang diperoleh selama proses pengembangan didokumentasikan secara rinci. Dokumentasi ini mencakup catatan perencanaan, kode program, desain grafis, hasil evaluasi, dan catatan pembelajaran yang bisa digunakan untuk referensi dan replikasi di masa mendatang. Dokumentasi yang komprehensif ini membantu dalam membagikan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh kepada pihak lain yang berkepentingan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengantar tentang Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan

Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan telah menjadi salah satu aspek yang semakin penting dalam mengubah lanskap pembelajaran modern. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik dan pembuat kebijakan semakin menyadari potensi besar teknologi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dari penggunaan proyektor digital hingga pengembangan platform pembelajaran online yang canggih, teknologi telah membuka pintu bagi pendidikan yang lebih terjangkau, inklusif, dan dinamis (Ritonga et al., 2022).

Sebagai landasan untuk pembahasan ini, penting untuk memahami evolusi penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pada awalnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran terutama terfokus pada penggunaan alat bantu seperti proyektor overhead dan televisi. Namun, dengan perkembangan komputer dan internet, pendekatan ini berkembang menjadi penggunaan perangkat lunak dan platform digital yang lebih interaktif dan terintegrasi. Sebagai contoh, platform pembelajaran daring dan aplikasi mobile telah menjadi semakin populer sebagai alat pembelajaran tambahan di kelas dan di luar kelas (Lubis 2024).

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menembus hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pergeseran ini didorong oleh permintaan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berubah. Sekolah dan lembaga pendidikan lainnya mencari cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, kreativitas, dan literasi digital.

Studi-studi telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2019), siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran ketika teknologi digunakan sebagai alat bantu. Studi yang dilakukan oleh (Lubis & Ritonga, 2023) menyebutkan hal ini disebabkan oleh sifat interaktif dan menarik dari teknologi yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, teknologi juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran yang lebih baik, di mana siswa dengan kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda dapat mendapatkan akses ke sumber daya dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif di mana setiap siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka.

Namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satunya adalah aksesibilitas teknologi. Meskipun teknologi telah menjadi lebih terjangkau daripada sebelumnya, masih ada kesenjangan akses antara siswa dari latar belakang ekonomi yang berbeda. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan belajar yang lebih besar dan memperkuat ketimpangan sosial.

Selain itu, ada juga keprihatinan tentang penggunaan teknologi yang tidak tepat atau berlebihan dalam pendidikan. Misalnya, terlalu bergantung pada teknologi dapat mengurangi interaksi sosial dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa jika tidak diimbangi dengan pengalaman di dunia nyata.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi juga dihadapkan pada sejumlah tantangan unik, termasuk infrastruktur yang kurang mendukung dan ketersediaan konten pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Namun, upaya terus dilakukan oleh pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas untuk mengatasi tantangan ini dan memanfaatkan potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh negeri.

Dalam pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi, teknologi berperan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep. Melalui penggunaan Scratch, siswa dapat belajar secara aktif dengan menciptakan proyek-proyek yang unik dan relevan dengan materi pelajaran. Ini membantu mengubah peran siswa dari pengonsumsi informasi menjadi pembuat konten, yang memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif mereka.

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan fenomena yang kompleks dengan potensi besar dan tantangan yang perlu diatasi. Namun, dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang memadai, teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan mempersiapkan generasi muda untuk masa depan yang penuh dengan tantangan dan peluang di era digital.

B. Peran Cerita Fantasi dalam Pembelajaran

Cerita fantasi telah lama menjadi bagian integral dari pengalaman manusia dalam menyampaikan nilai, moral, dan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, peran cerita fantasi dalam pembelajaran telah menjadi subjek penelitian yang menarik bagi para pendidik dan pakar pendidikan. Beberapa penelitian telah menyoroti manfaat cerita fantasi dalam meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suwardi (2017), cerita fantasi memiliki potensi untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan menyajikan dunia yang dihuni oleh makhluk fantastis, tempat ajaib, dan petualangan epik, cerita fantasi memungkinkan siswa untuk memperluas batas-batas pemikiran mereka dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa.

Selain itu, cerita fantasi juga memiliki potensi untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai yang penting bagi perkembangan karakter siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018), cerita fantasi sering kali menghadirkan konflik moral yang kompleks dan pilihan yang sulit bagi tokoh-tokohnya. Melalui memahami dan merenungkan konflik ini,

siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai seperti persahabatan, keberanian, dan komitmen.

Namun, penting untuk diingat bahwa tidak semua cerita fantasi cocok untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Beberapa cerita fantasi mungkin mengandung tema atau gambaran yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma yang diinginkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk selektif dalam memilih materi bacaan dan memastikan bahwa cerita fantasi yang digunakan mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu, peran pendidik dalam mengarahkan dan mendukung siswa dalam memahami dan menganalisis cerita fantasi juga sangat penting. Dengan mengajukan pertanyaan yang relevan, memfasilitasi diskusi, dan memberikan bimbingan, pendidik dapat membantu siswa mengambil pelajaran yang berharga dari cerita fantasi dan mengaitkannya dengan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi, pemahaman tentang peran cerita fantasi dalam pembelajaran menjadi landasan yang penting. Dengan memanfaatkan kekuatan cerita fantasi, media pembelajaran Scratch dapat dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan mendalam bagi siswa. Melalui penggunaan cerita fantasi sebagai konten pembelajaran, diharapkan siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih baik dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep yang diajarkan.

C. Pengenalan Scratch sebagai Alat Pembelajaran

Scratch adalah sebuah lingkungan pemrograman visual yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab. Alat ini dirancang khusus untuk memperkenalkan konsep pemrograman kepada anak-anak dan remaja dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Melalui Scratch, pengguna dapat membuat proyek-proyek interaktif seperti permainan, animasi, dan cerita interaktif tanpa harus memiliki pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman yang kompleks.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hartono (2020), Scratch memiliki sejumlah fitur yang membuatnya menjadi alat pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah antarmuka pengguna yang intuitif dan ramah anak. Dengan menggunakan blok-blok kode yang dapat disusun secara visual, Scratch memungkinkan pengguna untuk membangun program-program kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami daripada menggunakan bahasa pemrograman konvensional. Hal ini membuat Scratch cocok digunakan oleh siswa dari berbagai tingkatan usia dan latar belakang pendidikan.

Selain itu, Scratch juga menawarkan sejumlah fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2019), kemampuan Scratch untuk membuat animasi, suara, dan efek visual yang menarik memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan cara yang baru dan menarik. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Namun, penting untuk diingat bahwa Scratch bukanlah tujuan akhir dalam pembelajaran. Sebagaimana disebutkan oleh Prasetyo (2018), Scratch seharusnya dianggap sebagai alat bantu yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pemrograman dan keterampilan-keterampilan komputasi. Oleh karena itu, peran pendidik dalam mendukung siswa dalam menggunakan Scratch dengan efektif sangatlah penting. Dengan memberikan bimbingan, dukungan, dan umpan balik yang sesuai, pendidik dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan pemrograman dan kreativitas mereka melalui penggunaan Scratch.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi, pemahaman tentang Scratch sebagai alat pembelajaran menjadi kunci dalam merancang pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif. Dengan memanfaatkan kekuatan Scratch dalam memfasilitasi pembelajaran kreatif dan interaktif, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang materi cerita fantasi yang diajarkan.

D. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi

Penggunaan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Dalam pengembangan media pembelajaran Scratch, pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh platform ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mendalam bagi siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2020), salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran Scratch adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menyajikan materi cerita fantasi melalui animasi, permainan, atau cerita interaktif yang dibuat menggunakan Scratch, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi konsumen pasif informasi, tetapi juga menjadi produsen konten yang aktif, yang memungkinkan mereka untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

¹¹ Selain itu, penggunaan media pembelajaran Scratch juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2019), Scratch memberikan siswa kesempatan untuk menciptakan proyek-proyek yang unik dan orisinal sesuai dengan imajinasi dan ide-ide mereka sendiri. ³⁷ Hal ini tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan kreatif siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang baru dan menarik.

Selanjutnya, media pembelajaran Scratch juga ²⁵ dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan dalam materi cerita fantasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), penggunaan Scratch sebagai alat pembelajaran memungkinkan siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan praktik-praktik pemrograman yang ⁸ konkret. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep-konsep tersebut secara lebih mendalam dan kontekstual, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media pembelajaran Scratch tidak selalu sesuai untuk semua jenis materi pelajaran. Beberapa materi pelajaran mungkin lebih cocok disampaikan melalui metode-metode pembelajaran yang lain, tergantung pada ³⁰ tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan dengan cermat kebutuhan dan karakteristik siswa mereka serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebelum memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran Scratch.

Dalam pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi, pemahaman tentang manfaat penggunaan Scratch sebagai alat pembelajaran ⁵ menjadi kunci dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna. Dengan memanfaatkan kekuatan Scratch dalam meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang kreativitas, dan memperdalam ¹¹ pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

E. Langkah-langkah Praktis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Scratch

Pengembangan media pembelajaran Scratch membutuhkan serangkaian langkah praktis yang sistematis dan terarah untuk mencapai hasil yang diinginkan. Langkah-langkah ini meliputi proses perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat. Dalam konteks pembelajaran cerita fantasi, pengembangan media pembelajaran Scratch memerlukan pendekatan yang khusus agar dapat mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran Scratch adalah perencanaan konten. Hal ini melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pemilihan cerita fantasi yang sesuai dengan tujuan tersebut, serta merancang struktur dan fitur-fitur interaktif yang akan diimplementasikan dalam media pembelajaran. Menurut Sudaryanto (2022), perencanaan yang matang merupakan kunci keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Setelah perencanaan konten selesai, langkah berikutnya adalah pengembangan media pembelajaran Scratch sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses ini melibatkan pembuatan elemen-elemen interaktif, animasi, dan pengkodean berbasis blok dalam Scratch. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), penggunaan Scratch sebagai alat pengembangan memungkinkan pembuat media untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman.

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah evaluasi dan validasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2019), evaluasi dapat dilakukan melalui uji coba lapangan dengan melibatkan partisipasi siswa dan pendidik, serta analisis kualitatif terhadap respon dan tanggapan yang diberikan. Validasi isi juga dilakukan untuk memastikan bahwa konten media pembelajaran mencakup materi cerita fantasi dengan akurat dan relevan.

Setelah hasil evaluasi diperoleh, langkah terakhir adalah revisi dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan temuan dan rekomendasi yang diberikan. Proses ini melibatkan penyesuaian konten, perbaikan bug teknis, dan peningkatan kualitas keseluruhan media pembelajaran. Menurut Hartono (2020), revisi yang dilakukan secara berkelanjutan merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Dengan mengikuti langkah-langkah praktis ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Proses ini memungkinkan pendidik dan pengembang kurikulum untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi merupakan langkah yang menjanjikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Tinjauan

umum ini mengungkapkan bahwa penggunaan Scratch sebagai alat pembelajaran dapat memberikan sejumlah manfaat, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pengembangan kreativitas, dan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep pembelajaran.

Langkah-langkah praktis yang diuraikan dalam pembahasan memandu pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran Scratch secara efektif. Dengan perencanaan yang matang, pengembangan konten yang relevan, evaluasi yang cermat, dan revisi yang berkelanjutan, media pembelajaran Scratch dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung pembelajaran cerita fantasi.

Namun, penting untuk diingat bahwa pengembangan media pembelajaran Scratch bukanlah tujuan akhir dalam pembelajaran. Peran pendidik dalam mendukung dan membimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini dengan efektif sangatlah penting. Dengan memberikan arahan yang tepat, dukungan yang memadai, dan umpan balik yang konstruktif, pendidik dapat memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran Scratch benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran Scratch untuk materi cerita fantasi menawarkan potensi ²⁹ besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan kekuatan Scratch dalam merangsang kreativitas, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperdalam pemahaman konsep, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan ⁹ dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹ Darlis, A., Lubis, Y., Hasibuan, A., Alamsyah, M., & Ramadhan, W. (2023). Moderasi beragama dalam pendidikan agama Islam di SMK Harum Sentosa Perbaungan Perbaungan. *Journal on Education*, 5(3), 6912-6919. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1474>
- Hartono, A. (2020). Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam ³⁴ pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-125.
- ¹ Lubis, Y. W. (2023). Pembentukan karakter unggul: Analisis optimalisasi pendidikan melalui organisasi siswa intra madrasah (OSIM) di MAN 2 Deli Serdang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 274-282. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.554>
- ⁷ Lubis, Y., & Ritonga, A. (2023). Mobilization school program: Implementation of Islamic religious education teacher preparation in elementary schools. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.37758/jat.v6i1.632>
- Novitasari, R. (2019). Dampak penggunaan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45-56.

Prasetyo, H. (2018). Penggunaan Scratch dalam pembelajaran pemrograman untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 56-67.

Pratiwi, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Scratch untuk meningkatkan keterampilan kreatif siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1), 34-45.

Rahayu, A. (2018). Analisis nilai moral dalam cerita fantasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(2), 89-102.

Ritonga, A. A., Lubis, Y. W., Masitha, S., & Harahap, C. P. (2022). Program sekolah penggerak sebagai inovasi meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 104267 Pegajahan. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 195–206. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2637>

Setiawan, B. (2018). Penggunaan teknologi dalam pendidikan: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(2), 78-89.

Setiawan, B. (2021). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pengembangan materi pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2), 123-136.

Sudaryanto, D. (2022). Peran cerita fantasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 67-78.

Susanto, F. (2019). Langkah-langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 23-36.

Susanto, F. (2021). Evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi: Tinjauan umum dan implikasinya dalam praktek pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 3(1), 45-58.

Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jonedu.org Internet Source	3%
2	journal.aripi.or.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	2%
4	ejournal.unuja.ac.id Internet Source	1%
5	journal.politeknik-pratama.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
7	jurnal.alimspublishing.co.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%

www.motorcomcom.com

9	Internet Source	1 %
10	jurnal.ucy.ac.id Internet Source	<1 %
11	id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	Submitted to University of Wollongong Student Paper	<1 %
13	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
14	septikaannisa.wordpress.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
16	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1 %
17	inosi.co.id Internet Source	<1 %
18	www.nesabamedia.com Internet Source	<1 %
19	www.jurnal.ipts.ac.id Internet Source	<1 %

20	Achmad Buchori, Joko Sulianto, Sharifah Osman. "Interactive Learning Media With Augmented Reality (AR) Geogebra for Teaching Geometry in Elementary School", Profesi Pendidikan Dasar, 2023 Publication	<1 %
21	Sadam Fajar Shodiq. "Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication	<1 %
22	es.scribd.com Internet Source	<1 %
23	fliphtml5.com Internet Source	<1 %
24	geograf.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
26	putradnyanagede.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	123dok.com Internet Source	<1 %
28	Cucu Atikah, Isti Rusdiyani, Rivani Ridela. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema	<1 %

Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang", JEA (Jurnal Edukasi AUD), 2023

Publication

29	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
31	duniafintech.com Internet Source	<1 %
32	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
33	ft.uny.ac.id Internet Source	<1 %
34	journals.eduped.org Internet Source	<1 %
35	journals.najah.edu Internet Source	<1 %
36	media.neliti.com Internet Source	<1 %
37	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
38	www.guruinovatif.id	

Internet Source

<1 %

39

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

40

Dona Adi Bayu Saputra, Tobroni Tobroni, Faridi Faridi. "Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Multidisipliner di MIIT Nurul Iman Punung", TSAQOFAH, 2024

Publication

<1 %

41

Elfira Rahmadani, Ely Syafitri, Anim Anim, Syahriani Sirait. "PENERAPAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE MATH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK SISWA", EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika, 2024

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off