

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA DITINJAU DARI UNSUR INTRINSIK PROSA**

SKRIPSI

Oleh

Titi Liana Marya Rahma

NIM : 06131282025017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH
PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA DITINJAU DARI UNSUR INTRINSIK PROSA**

SKRIPSI

Oleh

Titi Liana Marya Rahma

NIM: 06131282025017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,




Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA DITINJAU DARI UNSUR INTRINSIK PROSA**

SKRIPSI

Oleh

Titi Liaa Marya Rahma

NIM: 06131282025017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

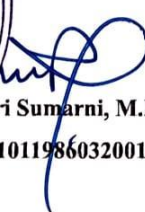
Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Ketua Jurusan


Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA DITINJAU DARI UNSUR INTRINSIK PROSA**

SKRIPSI

Oleh

Titi Liana Marya Rahma

NIM : 06131282025017

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd



2. Anggota : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.



**Palembang, Januari 2024
Koordinator Program Studi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Titi Liana Marya Rahma
NIM : 06131282025017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* pada Materi Cerita Fabel Kelas II SD Negeri 05 Indralaya Ditinjau dari Unsur Intrinsik Prosa”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan



Titi Liana Marya Rahma
NIM. 06131282025017

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkah yang telah memperlancarkan, dan meridhoi saya selama melakukan penulisan skripsi ini. Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi, Bapak Ahmad Antoni dan Ibu Komariah, yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa yang tidak henti-hentinya selama ini untuk kelancaran perkuliahan serta skripsi saya.
2. Adik saya, M. Dahlan Usman Al-Qahthoni yang selalu memberikan semangat dan mendoakan semua hal baik kepada saya.
3. Seluruh keluarga besar yang selalu membantu dan mendukung baik dari segi moril maupun materil.
4. Dosen pembimbing, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. yang selalu memberi saran, arahan, serta bimbingan kepada saya selama menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen FKIP Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Sahabat sedari SMA, Rizki dan Lisa yang telah menemani perjalanan hidup dan menjadi tempat berkeluh kesah saya sedari SMA hingga saat ini dan seterusnya.
7. Sahabat semasa perkuliahan, Maya, Lisa, Riza, Fitri, Nia, Riska, Ayu, Nadia, Aurel dan Annida yang telah mewarnai hari-hari saya selama masa perkuliahan. Terima kasih untuk semua kenangan, dukungan, motivasi, arahan, doa, dan semua bantuan yang telah diberikan selama perkuliahan.
8. Teman seperjuangan PGSD 2020, terima kasih atas kebersamaannya yang tidak akan pernah terlupakan selama ini.
9. Huang Renjun yang selalu ada dalam keadaan apapun meski hanya lewat ruang dan maya, memberikan motivasi serta semangat melalui tingkah laku dan senyum manisnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita bisa bertemu di waktu terbaik.
10. Seluruh anggota NCT, terkhusus NCT Dream yang secara tidak langsung telah memberikan semangat melalui karya-karyanya.
11. Terimakasih untuk semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu
12. Terimakasih kepada diri saya sendiri karena telah berjuang sejauh ini dan tetap kuat melewati berbagai cobaan dan rintangan di akhir pembuatan skripsi. *You did so well.*

MOTTO

“Dalam kehidupan butuh kesalahan dan kejutan untuk membuatnya lebih bermakna”

“Jika kamu punya 1000 alasan untuk menangis, setidaknya kamu harus punya 1 alasan untuk tersenyum”

- Huang Renjun

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* pada Materi Cerita Fabel Kelas II SD Negeri 05 Indralaya Ditinjau dari Unsur Intrinsik Prosa”, disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A, Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan FKIP UNSRI. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membeikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orangtua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan

Titi Liana Marya Rahma

NIM. 06131282025017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5

2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	5
2.1.3	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
2.2	<i>Scratch</i>	9
2.2.1	Pengertian <i>Scratch</i>	9
2.2.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Scratch</i>	12
2.3	Cerita Fabel	12
2.3.1	Pengertian Cerita Fabel	12
2.3.2	Ciri-ciri Cerita Fabel.....	13
2.4	Unsur Intrinsik.....	13
2.5	Penelitian yang Relevan	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Jenis Penelitian	18
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.3	Subjek Penelitian.....	18
3.4	Prosedur Penelitian.....	18
3.5	Teknik Pengumpulan Data	20
3.5.1	Wawancara	20
3.5.2	Angket	21
3.5.3	Dokumentasi.....	21
3.6	Instrumen Penelitian.....	21
3.6.1	Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	21
3.6.2	Instrumen Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	23
3.7	Teknik Analisis Data	24
3.7.1	Analisis Angket Validasi Ahli dan Guru	25
3.7.2	Analisis Angket Respon Peserta Didik.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Hasil Penelitian	28
4.2	Hasil Pengembangan	29

4.2.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	29
4.2.2 Tahap <i>Design</i> (Desain)	31
4.2.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	36
4.2.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	48
4.2.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	51
4.3 Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	22
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	23
Tabel 3.3 Angket Respon Guru	24
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik	24
Tabel 3.5 Kategori Penilaian.....	25
Tabel 3.6 Jenjang Kriteria Validasi.....	26
Tabel 3.7 Kriteria Skala Guttman	26
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	27
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	30
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	31
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	32
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 4.6 Revisi Ahli Materi.....	46
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media	47
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Angket Uji Coba Kelompok Kecil	49
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Angket Uji Coba Kelompok Besar	50
Tabel 4.10 Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran	50
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Angket Guru	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Scratch</i>	12
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	19
Gambar 4.1 Media Pembelajaran Gambar	28
Gambar 4.2 Halaman <i>Start</i>	37
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Navigasi	37
Gambar 4.4 Halaman Menu Utama	38
Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Pembelajaran	38
Gambar 4.6 Halaman Standar Kompetensi	39
Gambar 4.7 Halaman Materi	40
Gambar 4.8 Halaman Soal Latihan	41
Gambar 4.9 Tampilan Jawaban Benar	41
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Salah	41
Gambar 4.11 Halaman Profil Pengembang.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	64
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	65
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal.....	67
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	68
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	69
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian SD Negeri 05 Indralaya.....	70
Lampiran 7 Permohonan Validasi Ahli Materi.....	71
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	72
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	74
Lampiran 10 Permohonan Validasi Ahli Media.....	75
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	78
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru.....	79
Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	83
Lampiran 16 Dokumentasi.....	89
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi.....	92
Lampiran 18 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	95
Lampiran 19 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	96
Lampiran 20 Link dan <i>Barcode</i> Produk.....	97
Lampiran 21 Tabel Perbaikan Skripsi.....	98
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Skripsi.....	115
Lampiran 23 Izin Penjilidan Skripsi.....	116

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRATCH*
PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA DITINJAU DARI UNSUR INTRINSIK PROSA**

Titi Liana Marya Rahma (06131282025017)
06131282025017@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran dan hasil pengembangan produk media pembelajaran *scratch* pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa serta bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dari hasil validasi ahli materi diperoleh skor 92,85% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 95% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Angket respon guru memperoleh persentase skor 95% dengan kategori yang dicapai yaitu “Sangat Praktis”. Angket respon peserta didik berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan sebanyak 2 kali memperoleh persentase skor 95,41% dengan kategori yang dicapai yaitu “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran *scratch* layak digunakan pada materi unsur intrinsik dalam cerita fabel kelas II SD.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Scratch*, Cerita fabel, Unsur Intrinsik

***DEVELOPMENT OF SCRATCH LEARNING MEDIA ON FABLE
STORY MATERIAL FOR CLASS II SD NEGERI 05 INDRALAYA
VISITED FROM THE INTRINSIC ELEMENTS OF PROSE***

**Titi Liana Marya Rahma (06131282025017)
06131282025017@student.unsri.ac.id**

***Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd*
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id**

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to describe the characteristics of learning media and the results of the development of scratch learning media products on class II fable story material at SD Negeri 05 Indralaya in terms of the intrinsic elements of prose and aims to describe the validity and practicality of the media developed. This research uses the ADDIE research type (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). From the validation results from material experts, a score of 92.85% was obtained which was included in the "Very Valid" category. The validation results from media experts obtained a score of 95% which is included in the "Very Valid" category. The teacher response questionnaire obtained a score percentage of 95% with the category achieved being "Very Practical". The student response questionnaire based on trials that had been carried out twice obtained a score percentage of 95.41% with the category achieved being "Very Practical". Based on the research results, scratch learning media is suitable for use in intrinsic element material in second grade elementary school fable stories.

Keywords: Development, Learning Media, Scratch, Fable Stories, Intrinsic Elements

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa. Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat menambah pengalaman belajar siswa, mengkonkritkan hal yang abstrak, mengajarkan konsep dasar yang tepat, menciptakan konsistensi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Yulistanti & Mukhlisina, 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, yang mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yakni media yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus mendatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu (Ani Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, bahan atau metode yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berbagai jenis media, seperti gambar, audio, video, animasi, dan aplikasi interaktif, dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Namun kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman menyeluruh tentang materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan potensi teknologi yang tersedia.

Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas guna meningkatkan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Media tersebut harus dapat merangsang minat siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan

memanfaatkan variasi media, guru dapat menjangkau beragam gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan menarik bagi semua siswa.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan bisa menggunakan *software scratch*. *Scratch* adalah salah satu bahasa pemrograman baru yang memudahkan semua orang dalam membuat cerita interaktif, game interaktif, dan animasi, serta membagikan karya seseorang kepada orang lain melalui internet (Satriana et al., 2019). *Scratch* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat sebuah program tanpa harus berpikir secara keras terkait bahasa pemrograman. Meskipun mudah dan sederhana dalam pembuatan, *scratch* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (Akhlis et al., 2019).

Dalam buku kelas II Tema Kebersamaan terdapat kompetensi dasar pada muatan bahasa Indonesia yang berkaitan dengan cerita fabel, pada KD 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Melalui kompetensi dasar tersebut, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menyebutkan isi dongeng (fabel) dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Husni & Sylvia (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media *Scratch* sangat baik dan layak digunakan di lapangan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa. Ini terlihat dari hasil validasi media serta hasil respon siswa terhadap pemahaman konsep materi satuan panjang menggunakan media pembelajaran Ayam MSP berbantuan aplikasi *Scratch* dengan menggunakan model *discovery learning*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Scratch* layak digunakan dalam aktivitas di kelas dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Scratch* pada mata pelajaran matematika dengan materi segiempat dan segitiga disambut dengan antusias yang tinggi dari siswa. Sedangkan penelitian oleh Nuraenahfisah & Toheri (2013) menunjukkan bahwa kreativitas berfikir matematis siswa MTs Negeri Ketanggungan yang menggunakan *Scratch* tergolong baik dan penggunaan *Scratch* berpengaruh positif terhadap kreativitas berfikir matematis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 05 Indralaya pembelajaran sudah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual seperti media gambar, buku cerita bergambar dan kartu kata. Perkembangan IPTEK mengharuskan pendidik agar lebih melek teknologi, informasi dan komunikasi. Sementara itu, berdasarkan fakta yang didapat di lapangan guru memiliki keterbatasan pemahaman terhadap penggunaan TIK atau ICT dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* pada Materi Cerita Fabel Kelas II SD Negeri 05 Indralaya Ditinjau dari Unsur Intrinsik Prosa”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana karakteristik media pembelajaran pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan media *Scratch* pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa?
- 3) Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media *Scratch* pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa
- 2) Mendeskripsikan hasil pengembangan media *Scratch* pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa

- 3) Mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media *Scratch* pada materi cerita fabel kelas II SD Negeri 05 Indralaya ditinjau dari unsur intrinsik prosa?

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran *Scratch*

1.4.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pembelajaran berbasis ICT.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan dan meningkatkan penggunaan media berbasis ICT untuk pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

c) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, referensi dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran *Scratch*

DAFTAR PUSTAKA

- Akhlis, I., Susilo, S., & Putra Arfiansyah, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(1), 66–74.
- 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>
- Bonita, E., & Effendi, M. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kumon terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 (Model) Lubuklinggau. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Fadhallah, R. . (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Handayani, H., Luh, N., Nuraini, S., & Roebyanto, G. (2023). Pengembangan Media Game PERSIK “Perkalian Asik” pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar (Development of PERSIK (Perkalian Asik) Media Game in Mathematics Content Multiplication Material for Second Grade Elementary School). *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 1–18.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hermawan, D., & Shandi. (2019). Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeeya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sma. *METAMORFOSIS / Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 12(1), 11–20. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v12i1.125>
- Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.3>

- Karim, A., Taskam, A. S., & Zenab, A. S. (2023). Analisis Unsur Intrinsik Padacerpen ‘Merantau’ Karya Oj Hara. *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
- Ma’aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 2749–2759.
- Mahardhika, G., & Lubis, N. S. (2022). Analisis Evaluasi Formatif di SD Negeri 05 Cipondoh. *Masaliq*, 2(2), 231–244. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i2.294>
- Nisa, F. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Scratch Materi Bentuk Al-Jabar Di MTsN 5 Kediri. *Angewandte Chemie International Edition*, 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Nurul Hayati. (2019). Algoritma dan Pemrograman. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 15, Issue 2).
- Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Free, I., & Manurung, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. 7, 21427–21438.
- Project, T. L. (2019). *Super Scratch Programming Adventure! (Scratch 3)*. William Pollock.
- Putra, T. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri* (Issue 3). UIN Raden Intan Lampung.

- Rahayu, S. P. (2022). Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Melalui Aplikasi Zoom Pada Siswa Kelas Vii Smp Islam In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64791%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64791/1/11170130000085_SEPTIANI PUJI RAHAYU.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64791%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64791/1/11170130000085_SEPTIANI%20PUJI%20RAHAYU.pdf)
- Rahman, T. (2018). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Pilar Nusantara.
- Rianto, I. ratu puji. (2020). Analisis Unsur-Unsur Intrinsik Kumpulan Fabel “Kejujuran Dan Anti Korupsi” Karya Kartiwi Laras Pertiwi Dan Nunik Utami Sebagai Bahan Ajar Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Lecture.Id*, 10.
<https://lektur.id/arti-intensitas/>
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu Kurnia Ambar Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu%20Kurnia%20Ambar%20Sari_1501050137_PGMI%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf)
- Satinem. (2019). *Apresiasi prosa fiksi: teori, metode, dan penerapannya*. Budi Utama.
- Satriana, N., Yusran, Y., & Majid, B. A. (2019). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di Smk Negeri 1 Mesjid Raya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 41.
<https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4722>
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Nata Karya. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)

- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April). Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Rahmi, S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., Bahtiar, I. R., Amzana, N., Ulfa, M., & Surur, M. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., Nur, D. D., & Wenda. (2021). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains & Teknologi, Mi*, 5–24.
- Yulistanti, D. K., & Mukhlisina, I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Tema 4 Subtema 1 Materi Unsur Intrinsik Pada Cerita Anak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 63–70. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/51881/pdf>