



Media Tangkata Berbasis Scratch untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

Laras Ekasanti¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

larasekasanti123@gmail.com

Abstrak – Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membangun keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain media pembelajaran TANGKATA berbasis Scratch serta mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Metode penelitian ini berupa metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket teknik analisis data menggunakan teknik analisis temati, serta teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Hasil riset menunjukkan bahwa desain media TANGKATA Berbasis scratch memuat (1) rancangan dan tampilan media, (2) materi serta konten yang disajikan, (3) manfaat dan efektivitas penggunaan, (4) tingkat interaktivitas serta tanggapan siswa, dan (5) kelayakan serta kebermanfaatannya. Adapun hasil persepsi siswa terhadap media tersebut memperlihatkan bahwa 70 siswa memberikan penilaian sangat setuju, sedangkan 14 siswa menyatakan sangat tidak setuju. Persepsi siswa menunjukkan banyak yang memilih yang sangat setuju.

Kata kunci – Pembelajaran Bahasa, Scratch, Media TANGKATA

Abstract – Indonesian language learning in elementary school is an important foundation in building language skills that include four aspects, namely listening, speaking, reading, and writing. This study aims to analyze the design of TANGKATA learning media based on Scratch and to determine students' perceptions of its use in learning. The research method used is a qualitative research method with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and data validation techniques using source triangulation. The results of the study show that the design of the Scratch-based TANGKATA media includes (1) media design and appearance, (2) material and content presented, (3) benefits and effectiveness of use, (4) level of interactivity and student response, and (5) feasibility and usefulness. The results of student perceptions of the media show that 70 students gave a rating of strongly agree, while 14 students stated strongly disagree. Student perceptions show that many chose to strongly agree.

Keywords – Language Learning, Scratch, TANGKATA Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membangun keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek, yaitu

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa adalah pemahaman mengenai kategori kata, seperti kata benda dan kata ganti. Pemahaman mengenai jenis kata merupakan fondasi dalam menyusun kalimat yang efektif dan komunikatif. Ali (2020) menyatakan bahwa kemampuan morfosintaksis, termasuk di dalamnya penguasaan kategori kata, menjadi indikator penting dalam pengembangan kompetensi literasi siswa. Penguasaan jenis-jenis kata juga berperan dalam meningkatkan keakuratan bahasa yang digunakan siswa dalam komunikasi sehari-hari (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran kategori kata bukan sekadar materi hafalan, tetapi bagian dari keterampilan berbahasa yang lebih luas. Namun demikian, pembelajaran kategori kata sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar. Metode konvensional seperti ceramah, penjelasan, dan pemberian contoh di papan tulis kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Asyofi (2023) menjelaskan bahwa siswa usia sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Senada dengan itu, Astuti (2016) menemukan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara gaya belajar siswa dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Ketika metode pembelajaran tidak bervariasi, siswa cenderung merasa bosan dan sulit memahami materi. Di era digital saat ini, kebutuhan akan media pembelajaran inovatif semakin mendesak. Pendidik dituntut untuk menghadirkan media yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi proses berpikir secara aktif. Firmadani (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep materi (Chaerunnisa & Bernard, 2021). Pendekatan learning by playing pun dianggap efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi materi (Ilma & Nurhidayati, 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kata ganti memiliki beberapa peran penting. Kata ganti berfungsi sebagai penghubung antarkalimat untuk menjaga alur bahasa tetap mengalir, serta menggantikan nomina yang telah disebutkan sebelumnya (Suryani, 2024). Melalui pemahaman ini, peserta didik dapat menyusun kalimat yang lebih efektif, jelas, dan mudah dipahami. Penggunaan kata ganti berkontribusi terhadap kohesi dan koherensi teks paragraf yang ditulis akan terlihat lebih runtut dan enak dibaca ketika kata ganti digunakan dengan benar (Sari dkk., 2023). Penggunaan kata ganti juga dipengaruhi oleh aspek sosial dan pragmatik, terutama dalam memilih bentuk sapaan yang sesuai tingkat kesopanan, misalnya perbedaan antara kata ganti hormat dan kata ganti akrab yang digunakan sesuai konteks komunikasi (Sabarudin, 2023). Dengan demikian, penguasaan kata ganti tidak hanya berhubungan dengan aspek linguistik, tetapi juga aspek etika berbahasa.

Adapun tujuan pembelajaran kata ganti di antaranya yaitu membantu peserta didik menggunakan bahasa dengan tepat, efisien, dan sesuai kaidah (Hiwu, Pramantung, & Rambing, 2022). Pemahaman kata ganti juga mendukung kemampuan berpikir logis karena peserta didik harus mempertimbangkan hubungan

antarkata dalam kalimat (Soulisa & Jitmau, 2022). Selain itu, mengenal perbedaan jenis kata ganti memungkinkan peserta didik memahami struktur bahasa secara reflektif, yaitu mampu menggunakan bahasa sekaligus memahami bagaimana bahasa bekerja (Budiman & Heryanto, 2013). Namun, dalam praktiknya pembelajaran kata ganti sering menghadapi sejumlah kendala. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kata ganti terutama dalam teks yang kompleks. Selain itu, metode pembelajaran yang terlalu berfokus pada teori tanpa memberikan contoh nyata sering kali membuat materi menjadi kurang menarik (Haq, Ariyani, & Asma, 2021). Hambatan lain muncul dari minimnya variasi media pembelajaran, karena guru lebih banyak mengandalkan buku teks yang kurang interaktif (Murdiono, Taufpq, & Suherman, 2023). Akibatnya, motivasi belajar peserta didik menurun dan pemahaman konsep tidak berkembang optimal. Faktor perbedaan kemampuan bahasa antar peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Guru perlu memiliki kemampuan merancang media yang inovatif sesuai kebutuhan siswa di era digital.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya Scratch. Media digital memiliki keunggulan berupa tampilan interaktif yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Aulia, 2021). Scratch merupakan platform pemrograman visual yang dirancang untuk membantu pengguna mengembangkan kreativitas dan berpikir logis melalui blok-blok kode (Kusumawati, 2022). Dengan Scratch, pengguna dapat membuat permainan, animasi, atau simulasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia (Hasun, 2014). Dalam konteks pembelajaran kebahasaan, Scratch dapat berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperjelas konsep bahasa seperti kata ganti (Khalil & Wardana, 2022). Melalui animasi atau dialog antar karakter, peserta didik dapat melihat penerapan kata ganti secara langsung. Fitur drag and drop yang sederhana membuat siswa dapat fokus pada pemahaman konsep tanpa dibebani pemrograman rumit (Sembiring dkk., 2022). Scratch juga menyediakan fitur sprite, stage, suara, dan teks yang memungkinkan proyek pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Rozadi & Koten, 2018). Penggunaan Scratch dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir logis peserta didik (Wandri dkk., 2023). Selain itu, Scratch mendukung kerja kelompok sehingga siswa dapat berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif selama proses pembuatan proyek. Media ini juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi.

Berdasarkan manfaat dan keunggulan tersebut, peneliti mengembangkan media Tangkata, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Scratch yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami kata ganti melalui permainan menangkap kata. Media ini dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran agar siswa dapat menggunakan teknologi secara kreatif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap desain serta efektivitas media Tangkata sebagai media pembelajaran kata ganti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menggali secara mendalam proses pengembangan media TANGKATA (Tangkap Kata) serta mengetahui bagaimana siswa memandang penggunaan media tersebut. Fokus penelitian tidak diarahkan pada kegiatan membandingkan, menguji hipotesis, ataupun menelaah satu kasus secara terperinci, melainkan memahami fenomena secara menyeluruh. Mudjiyanto (2018) menyatakan bahwa penelitian eksploratif digunakan untuk menelusuri faktor-faktor yang menyebabkan atau memengaruhi suatu kejadian, terutama ketika peneliti belum memiliki pemahaman yang jelas mengenai objek yang diteliti. Sementara itu, Risdiyanti dan Prahmana (2018) menjelaskan bahwa penelitian eksploratif berupaya mengungkap atau menggambarkan sebuah fenomena ketika belum terdapat arah atau kerangka penjelasan yang pasti. Oleh karena itu, pendekatan eksploratif dianggap sesuai untuk mengkaji desain media TANGKATA serta persepsi siswa terhadap penggunaannya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Darul Huda yang berjumlah 14 orang. Pemilihan kelas 3 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan akademis serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Pada jenjang ini, kemampuan kognitif siswa telah berkembang sehingga mereka mampu memahami materi dasar bahasa Indonesia, seperti pengenalan kosakata, pengelompokan jenis kata, dan penyusunan kalimat sederhana. Kondisi tersebut sangat relevan dengan penggunaan media TANGKATA, yang memang dirancang untuk membantu siswa mempelajari jenis-jenis kata secara interaktif. Selain itu, siswa kelas 3 umumnya memiliki minat yang cukup tinggi terhadap media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih autentik mengenai bagaimana media TANGKATA dimanfaatkan dan bagaimana respons siswa terhadapnya. Dari sisi kebutuhan belajar, kelas 3 juga merupakan tahap penting dalam memperkuat kemampuan berbahasa sebelum siswa menghadapi materi yang lebih kompleks pada tingkat selanjutnya. Dengan demikian, keterlibatan siswa kelas 3 MI Darul Huda dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai efektivitas desain media TANGKATA serta persepsi siswa terhadap penerapannya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan angket. Adapun instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Media	1. Media Tangkata Berbasis scratch ini mudah diakses dan digunakan.					

	2. Tombol, menu, dan navigasi pada media ini memudahkan saya untuk belajar.				
	3. petunjuk penggunaam media (game/aktivitas) jelas dan mudah dipahami.				
Materi dan Isi	4. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi Bahasa Indonesia yang saya pelajari.				
	5. Aktivitas dalam media (game, tugas interaktif) relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. .				
	6. Contoh soal, kuis atau latihan dalam media membantu saya memahami materi Bahasa Indonesia.				
Kegunaan dan Efektivitas	7. Umpan balik (feedback) dari media misalnya kesalahan/benar petunjuk lanjut membantu saya memahami materi.				
	8. Saya merasa termotivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media ini				
	9. Desain media (warna, tata letak, gambar) menarik perhatian saya.				

	10. Teks, font, dan grafis pada media bisa dibaca dengan jelas.				
Interaktivitas dan Respon Siswa	11. Media ini memungkinkan saya belajar secara mandiri tanpa terlalu banyak bantuan guru.				
	12. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				
	13. Media Tangkata Berbasis scratch ini lebih menarik dibandingkan hanya membaca buku cetak.				
Kelayakan dan penggunaan	14. Media ini lebih menarik dibandingkan menggunakan media bahan ajar ajar elektronik (PDF atau slide) saja.				
	15. Secara keseluruhan media ini dapat digunakan sebagai alat bantu Pembelajaran.				

Keterangan (Sangat setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1)

(Dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis tematik (thematic analysis) yang diadaptasi dari model Braun dan Clarke (2006). Menurut Algivari & Mustika (2022), teknik analisis tematik terdiri atas enam tahap. Tahap pertama adalah familiarisasi data, yaitu proses ketika peneliti membaca serta memahami keseluruhan data untuk menemukan dan mengenali pola-pola awal (Khotimah & Sukartono, 2022). Tahap kedua adalah pemberian kode, yakni peneliti memberikan tanda atau label pada bagian data yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap ketiga adalah pencarian tema, yaitu pengelompokan bagian-bagian data yang memiliki kesamaan makna menjadi tema awal (Suwandyani, 2018). Tahap keempat adalah peninjauan tema, yaitu memastikan bahwa tema yang dibentuk telah sesuai dan mewakili keseluruhan data. Tahap kelima adalah penamaan dan pendefinisian tema, yakni proses memberikan nama yang jelas serta mendefinisikan inti makna dari

setiap tema. Tahap keenam adalah penyusunan laporan, yaitu ketika peneliti memaparkan hasil analisis dengan mengaitkannya pada tujuan penelitian.

Berdasarkan tahapan tersebut, dalam penelitian ini tahap familiarisasi data dilakukan dengan membaca dan memahami tanggapan para siswa. Selanjutnya dilakukan proses pemberian kode pada setiap data yang relevan, kemudian kode-kode tersebut dikelompokkan berdasarkan kesamaan makna menjadi tema awal. Setelah tema terbentuk, langkah berikutnya adalah melakukan peninjauan untuk memastikan kejelasan dan kesesuaian setiap tema, kemudian memberi nama serta definisi pada setiap tema yang berkaitan dengan media Tangkata. Tahap terakhir dilakukan dengan menyusun laporan hasil analisis berdasarkan temuan-temuan mengenai desain dan persepsi siswa terhadap media Tangkata.

Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan teknik untuk memeriksa keabsahan dan keaslian data melalui perbandingan serta pengecekan ulang terhadap kepercayaan suatu informasi dengan melihat perbedaan sumber data (Nurfajriani dkk., 2024). Dalam konteks penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil angket persepsi siswa dengan data tambahan berupa kritik dan saran yang terdapat pada bagian akhir angket. Masukan berupa kritik dan saran tersebut digunakan untuk menilai kesesuaian, keakuratan, kejelasan, dan keefektifan media Tangkata. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, tetapi juga diperkuat oleh pendapat terbuka dari responden mengenai media Tangkata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media TANGKATA untuk Pembelajaran Pengenalan Bahasa Indonesia

Tampilan awal dari permainan TANGKATA menampilkan sebuah antarmuka yang disusun secara sederhana namun informatif, dengan latar belakang bermotif bata merah yang mendominasi area layar sebagai identitas visual yang mudah dikenali, sementara pada bagian atas terpampang judul permainan dengan ukuran huruf yang besar dan jelas sehingga langsung memberikan informasi kepada pengguna mengenai nama aplikasi yang sedang diakses. Bagian bawah layar dilengkapi ilustrasi permukaan trotoar berwarna abu-abu yang berfungsi sebagai elemen visual pendukung guna memberikan kesan pembatas tampilan. Pada area tengah terdapat satu tombol utama berbentuk oval berwarna oranye kecokelatan bertuliskan START, yang menjadi pusat interaksi pengguna karena tombol tersebut berfungsi sebagai perintah untuk mengawali jalannya permainan. Secara keseluruhan, rancangan antarmuka pada tampilan awal ini bertujuan memberi kesan sederhana, mudah dipahami, serta memastikan pengguna dapat langsung mengenali tujuan dan navigasi utama sebelum melanjutkan ke tahap permainan berikutnya.



Gambar 1. Halaman Utama Media TANGKATA

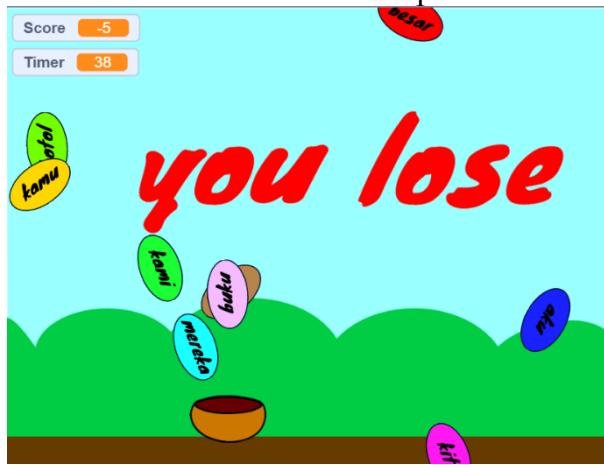
Gambar tersebut memperlihatkan tampilan akhir permainan yang menunjukkan keberhasilan pemain dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan, ditandai dengan munculnya teks "you win" berwarna merah pada bagian tengah layar sebagai indikator bahwa pemain berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pada bagian bawah layar terlihat sebuah mangkok yang digunakan sebagai media interaksi untuk menangkap objek-objek berbentuk oval berwarna-warni yang berisi kata ganti, di mana pemain harus memilih dan menangkap kata ganti yang benar sesuai instruksi permainan. Nilai skor positif yang ditampilkan menjadi bukti bahwa pemain mampu melakukan pemilahan dan penangkapan kata ganti dengan tepat dan konsisten berdasarkan aturan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, tampilan ini mencerminkan keberhasilan pemain dalam memahami tugas serta menggambarkan bahwa permainan tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenali dan memahami penggunaan kata ganti dalam bahasa Indonesia melalui pendekatan berbasis game.



Gambar 2. Menu Media TANGKATA

Gambar tersebut menunjukkan tampilan akhir permainan edukatif berbasis tangkap kata benda, ditandai dengan munculnya tulisan "you lose" pada bagian tengah layar sebagai penanda bahwa pemain belum berhasil menyelesaikan tantangan. Dalam permainan ini, pemain menggerakkan mangkok di bagian bawah layar untuk menangkap objek berbentuk oval berisi kata benda yang jatuh dari atas.

Skor bernilai negatif menunjukkan bahwa pemain melakukan kesalahan ini dengan menangkap kata yang bukan termasuk kategori kata benda atau gagal menangkap kata benda yang benar. Secara keseluruhan, tampilan ini menegaskan bahwa pemain membutuhkan ketelitian dan kecepatan lebih baik dalam mengidentifikasi kata benda agar dapat memperoleh skor maksimal dan sekaligus memahami pembelajaran bahasa secara lebih menarik dan interaktif melalui permainan tersebut.

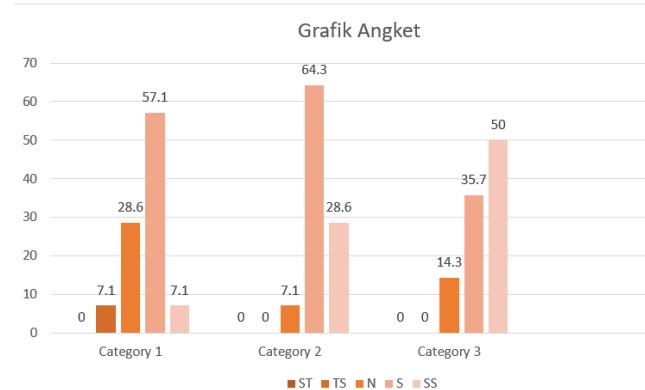


Gambar 3. Menu Media TANGKATA

Persepsi Siswa Media TANGKATA untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Desain dan Media

Persepsi siswa pada aspek desain dan media untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain dan media rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju sebanyak 28,5%, menjawab setuju sebanyak 52,3%, menjawab netral sebanyak 16,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 2,3%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

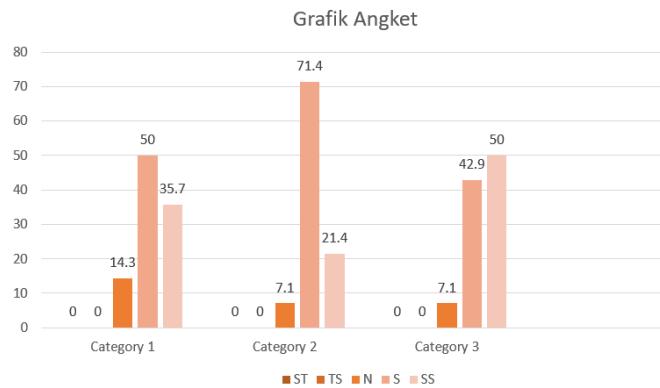


Gambar 4. Desain dan Media

2. Materi dan Isi

Persepsi siswa pada aspek materi dan isi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek materi dan isi rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 35.7%, menjawab setuju 54.7%, menjawab netral 9.5%, menjawab tidak setuju 0%, dan menjawab sangat tidak

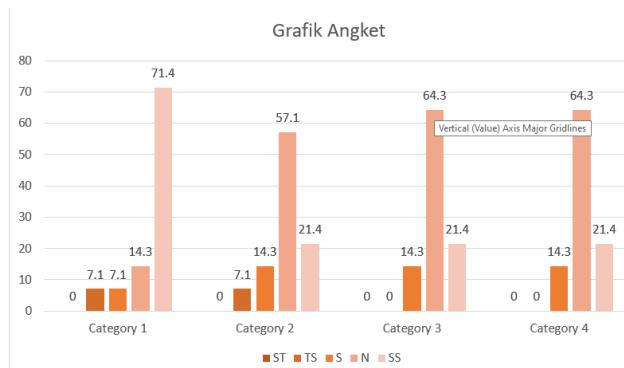
setuju 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 5. Materi dan isi

3. Kegunaan dan Efektivitas

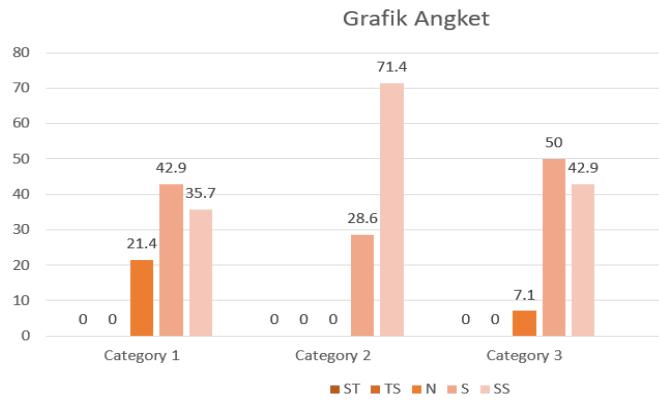
Persepsi siswa pada aspek kegunaan dan efektivitas untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek kegunaan dan efektivitas rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 33,9%, menjawab setuju 50%, menjawab netral 12,5%, menjawab tidak setuju 3,5%, dan menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 6. Kegunaan dan Efektivita

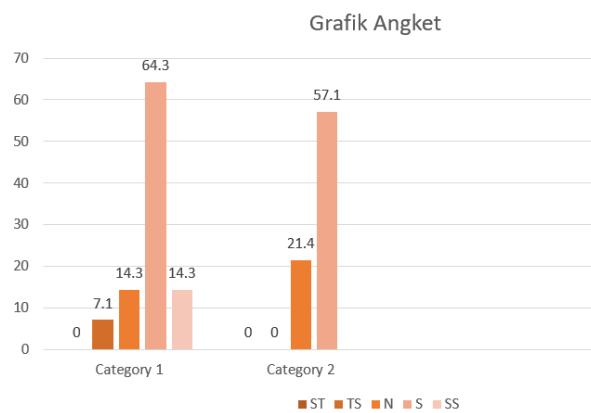
4. Interaktifitas dan Respon Siswa

Persepsi siswa pada aspek interaktifitas dan respon siswa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek interaktifitas dan respon siswa rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 50%, menjawab setuju 40,5%, menjawab netral 9,5%, menjawab tidak setuju 0%, dan menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 7.** Interaktifitas dan Respon Siswa

5. Kelayakan dan Kegunaan

Persepsi siswa pada aspek interaktivitas dan respon siswa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan dua pertanyaan. Pada aspek interaktivitas dan respon siswa rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 17,8%, menjawab setuju 60,7%, menjawab netral 17,8%, menjawab tidak setuju 3,5%, dan menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 8.** Kelayakan dan Kegunaan

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media TANGKATA berbasis scratch sebanyak 70 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media TANGKATA Berbasis scratch sebanyak 14. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi siswa terhadap media TANGKATA Berbasis scratch.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media TANGKATA berbasis Scratch mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) rancangan dan tampilan media, (2) materi serta konten yang disajikan, (3) manfaat dan efektivitas penggunaan, (4) tingkat interaktivitas serta tanggapan siswa, dan (5) kelayakan serta kebermanfaatannya. Adapun hasil persepsi siswa terhadap media tersebut memperlihatkan bahwa 70 siswa memberikan penilaian sangat setuju, sedangkan 14 siswa menyatakan sangat tidak setuju.

REFERENSI

- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433-439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Astuti, S. (2016). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 56-78. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>
- Asyofi, M. N. H. (2023). Bimbingan pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini Desa Sukorejo Wetan Rejotangan Tulungagung. *Jurnal Abdimas Al Hidayah*, 1(1), 1-7. <https://www.ejournal.staihitkediri.ac.id/index.php/alhidayah/article/view/38>
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis minat belajar matematika siswa dalam menggunakan aplikasi scratch pada materi trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205-214. <https://repository.uir.ac.id/5629/>
- Budiman, D., & Heryanto, H. (2013). Kata Ganti Penghubung “yang” dalam Surat Perjanjian KSO Kajian Sintaktik dan Semantik. *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 29(2), 227-234. <http://journals.unisba.ac.id/index.php/oai>
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1577-1584. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.p%25p>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084

Hansun, S. (2014). Scratch pemrograman visual untuk semuanya. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 5(1), 41-48. <https://doi.org/10.31937/si.v5i1.218>

Haq, N., Ariyani, A., & Asma, N. (2021). Permasalahan yang Dihadapi Siswa dalam Penggunaan Kata Ganti Relatif Pronouns di Kelas X TKR SMK Negeri 8 Majene Sulawesi Barat. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 3(4), 207-216. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/204>

Hiwu, N. A., Pamantung, R. P., & Rambing, R. (2022). Analisis Kontrastif Kata Ganti Orang Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Mori. *JURNAL ELEKTRONIK FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*, 31. <https://ejournal.unrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/40171>

Ilma, M., & Nurhidayati, R. A. (2022). Program belajar sambil bermain dalam upaya peningkatan minat dan semangat siswa di masa pandemi Covid-19. *JURNAL SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45-53. <http://dx.doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>

Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121-130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>

Khotimah, A. K., & Sukartono, S. (2022). Strategi guru dalam pengelolaan kelas pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4794-4801. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2940>

Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>.

Murdiono, M., Taufiq, H. N., & Suherman, S. (2023). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab untuk Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Ngijo Karangploso. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 206-211. <https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v1i1.118>

Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7892>

Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: eksplorasi dalam permainan tradisional Jawa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 1-11. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/562>

Rozady, M. P., & KOTEN, Y. P. (2022). SCRATCH SEBAGAI PROBLEM SOLVING COMPUTATIONAL THINKING DALAM KURIKULUM PROTOTIPE. *Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi*, 8(1), 11-17.

<https://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/852>

Sabarudin, A. S., & Wahab, K. A. (2023). Analisis Kata Ganti Nama Diri Dalam Hikayat Sultan Ibrahim Ibn Adham. *Jurnal Wacana Sarjana*, 7(2), 1-10. <https://spaj.ukm.my/jws/index.php/jws/article/view/525>

Sari, D. R., Fitri, L. A., Isnaini, S. N., Wahyuni, A. S., & Siagian, I. (2023). Kesalahan penulisan kata depan di, dan, ke pada novel layangan putus karya mommy asf. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (online)*, 4(1), 324-329. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i1.1341>

Sembiring, T. Y., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis kearifan lokal pada materi himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109-119. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v6i2.852>

Soulisa, I., & Jitmau, W. (2022). Analisis Kata Ganti Bahasa Maybrat Dialek Maymaru Kampung Suwiam Distrik Ayamaru Utara Timur Kabupaten Maybrat. *SOSCIED*, 5(2), 246-257. <https://doi.org/10.32531/jsoscied.v5i2.533>

Suryani, I., Amisa, S., & Putri, T. (2024). Analisis Linguistik dan Pragmatik Kata Ganti Subjek dan Objek dalam Bahasa Arab-Melayu. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(6), 28-38. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i6.366>

Suwandayani, B. I. (2018). Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78-88. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>

Wandri, R., Daulay, S., Arta, Y., Hanafiah, A., & Mardafora, J. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMK YKWI Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 14-18. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.11966>

Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian kesulitan belajar membaca menulis permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189-199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>