

**Media Pembelajaran *Coding Scratch* Pada Materi Cerita Fantasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
(Penelitian dan Pengembangan Di Kelas VII SMPN 1 Cinangka)**

Indana Zulfa Rommadonia¹, Sobri², Muhammad Rinzat Iriyansyah³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹2222200074@untirta.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan dan respons peserta didik maupun guru terhadap media *coding scratch* materi cerita fantasi yang dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Mengacu pada model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu 1) Tahap Analisis (*Analyze*), 2) Tahap Desain (*Design*), 4) Tahap Pengembangan (*Development*), 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), dan 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Media yang dihasilkan berupa *coding scratch* materi cerita fantasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Cinangka dengan 31 siswa kelas 7F sebagai subjek penelitian. Untuk menguji kelayakan media, dilakukan validasi dengan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil analisis validasi media *coding scratch* yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata sebesar 86. Dan hasil analisis data respon peserta didik juga guru mendapatkan nilai rata-rata 85 dengan kategori "Baik". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *coding scratch* sangat baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fantasi.

Kata Kunci: media pembelajaran, *scratch*, cerita fantasi.

Abstract

The aim of this research is to find out how the development, feasibility and response of students and teachers to coding scratch media for fantasy story material is motivated by the lack of learning media used in schools. This research uses the Research and Development (R&D) method. Refers to the ADDIE model which has 5 stages, namely 1) Analysis Stage, 2) Design Stage, 4) Development Stage, 4) Implementation Stage, and 5) Evaluation Stage. . The resulting media is in the form of scratch coding for fantasy story material. This research was conducted at SMP Negeri 1 Cinangka with 31 class 7F students as research subjects. To test the suitability of the media, validation was carried out with material experts, language experts and media experts. Based on the results of the validation analysis, the scratch coding media that was developed was included in the "Very Good" category with an average of 86. And the results of the analysis of the response data from students and teachers received an average score of 85 in the "Good" category. So it can be concluded that coding scratch learning media is very good for learning Indonesian fantasy story material.

Keywords: learning media, scratch, fantasy stories.

Article Information	Received: 14-06-2024	Revised: 26-06-2024	Accepted: 30-06-2024
---------------------	----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Karya sastra yang tidak realistis sering membuat pembaca terhibur dan ikut hanyut dalam alur cerita sehingga mereka dapat membuat dunia mereka sendiri. Cerita fantasi

adalah jenis cerita naratif singkat yang menceritakan peristiwa yang dialami oleh tokoh dan latarnya tidak benar-benar terjadi di dunia nyata. Mereka memiliki keajaiban dan menjadi bagian dari rangkaian cerita yang berbeda.

Pembelajaran cerita fantasi diberikan pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Cerita fantasi merupakan materi pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada kurikulum Merdeka untuk siswa kelas VII SMP. Materi cerita fantasi ini terdapat pada BAB 2 dengan judul *Berkelana dalam Dunia Imajinasi*. Materi teks cerita fantasi terdapat pada capaian pembelajaran bagian B yaitu mengidentifikasi elemen dalam teks naratif dengan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi alur dalam cerita fantasi, menuliskan ulang alur teks naratif, mengkaji penokohan dalam cerita fantasi, mengenali majas sarkasme dalam cerita fantasi, membandingkan penokohan dalam cerita komik, menilai alur dalam cerita fantasi, kalimat langsung dan tak langsung dalam teks fantasi dan pada bagian C yaitu berkreasi dengan teks naratif, dengan tujuan pembelajaran: menulis cerita fantasi sederhana. Pada penelitian ini dipilih capaian pembelajaran bagian C dengan tujuan pembelajaran menulis cerita fantasi karena menyajikan gagasan kreatif melibatkan banyak kompetensi seperti kebahasaan dan ide kreatifitas siswa ke dalam bentuk teks, yang dirasa penting untuk dikuasai oleh siswa.

Cerita fantasi seharusnya menjadi materi yang menarik untuk dipelajari oleh siswa, tetapi ketika diperintahkan membuat karya cerita fantasi tidak sedikit siswa mengalami kesulitan. Salah satu alasan mengapa siswa menghadapi kesulitan dalam membuat cerita fantasi dapat diakibatkan oleh metode pembelajaran di sekolah yang cenderung diarahkan pada segi teoretis.

Menulis cerita fantasi untuk siswa dapat membantu mereka mengembangkan imajinasinya dalam menulis. Menulis cerita fantasi memerlukan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif, serta pengetahuan yang baik tentang kosa kata dan bahasa untuk menyampaikan tujuan dunia fantasi yang diciptakan pengarang.

Siswa, khususnya, dapat memperoleh banyak manfaat dari belajar mengarang cerita-cerita fantastis. Siswa dapat memperoleh kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri secara mandiri dan menulis dengan terlibat dalam penulisan cerita fantasi (Dwipa Wardani dan Anindyarini, 2020). Siswa dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan keterampilan komunikasi mereka dengan menulis cerita fantastis. Salah satu cara untuk membantu mereka belajar lebih baik adalah dengan meminta mereka menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu, novel fantasi membutuhkan kreativitas penulis.

Namun, banyak siswa yang kesulitan ketika diminta untuk menulis atau mengilustrasikan kisah fantastis mereka sendiri. Putri dan Supriatna (2020) menemukan bahwa hanya 63,8% siswa SMP Negeri 2 Sindangresmi yang berhasil menulis teks narasi fantasi (berdasarkan daftar guru bahasa Indonesia nilai VII kelas A). Berdasarkan data, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM, dan tingkat keberhasilan siswa masih rendah.

Hal tersebut sejalan dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cinangka. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa guru di SMP Negeri 1 Cinangka peneliti memperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memilih kata dan mengembangkannya menjadi sebuah karangan yang utuh karena kurangnya literasi, siswa juga tidak terlalu antusias ketika diminta untuk membuat cerita atau menulis cerita fantasi yang menuntut kreatifitas dan imajinasinya. Kesulitan ini diakibatkan oleh faktor kurangnya minat siswa dalam membaca dan menulis.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih sulit menyusun kalimat untuk cerita fantastis. Harus ada strategi untuk membantu siswa menjadi pembicara dan penulis bahasa Indonesia yang lebih baik. Model pembelajaran dan media yang digunakan harus menarik

untuk menulis cerita fantasi. Kegiatan pembelajaran guru didominasi oleh penugasan, terutama keterampilan menulis.

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang digunakan selama pembelajaran, sehingga guru harus mempersiapkannya dengan baik. Media untuk belajar sangat penting untuk kegiatan belajar aktif. Memperoleh informasi dan kemampuan baru dapat dilakukan dengan dukungan media pembelajaran. Selain itu, pengalaman baru dan lebih otentik dapat disajikan melalui penggunaan media pendidikan, serta mampu merangsang pola belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan memperoleh hasil yang lebih optimal (Hasan et al., 2021: 4-5).

Dalam penyediaan media pembelajaran digital, perlu diperhatikan gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kemampuan siswa untuk menerima dan memproses informasi yang diberikan guru dikenal sebagai gaya belajar mereka. Tiga gaya belajar berbeda digunakan dalam pembelajaran: gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik (Suci et al., 2020: 7). Gaya belajar visual memiliki ciri berupa kegiatan belajar siswa yang lebih banyak melihat dan mengamati, gaya belajar auditorial memiliki ciri berupa kegiatan belajar siswa yang lebih banyak mendengar dan menyimak, sedangkan gaya belajar kinestetik memiliki ciri berupa kegiatan belajar siswa yang lebih banyak menyentuh dan mempraktikkan. Gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kunci keberhasilan siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah mengalami perkembangan pesat, mencakup berbagai jenis seperti audio, aplikasi, visual, dan audio visual. Guru dan siswa sama-sama mendapatkan manfaat yang besar dari penggunaan media pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus menggunakan berbagai media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat dan menggunakan materi pembelajaran, seperti aplikasi web Scratch.

Scratch merupakan aplikasi *desktop* yang memungkinkan pengguna untuk mendesain proyek, menampilkan animasi, dan mengintegrasikan suara. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui internet (Putri & Mustaji, 2022). *Scratch* dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten seperti cerita interaktif, permainan, seni (*art*), simulator, dan lainnya. Selain itu, *Scratch* memiliki editor suara dan editor gambar, sehingga pendidik dapat menyesuaikan pembuatan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan selera mereka (Isnaini et al., 2021). Hal ini memungkinkan pendidik untuk dapat membuat materi pembelajaran yang mudah digunakan dan ditingkatkan secara teknologi untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Oleh karena itu, pemanfaatan media *Scratch* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Sehingga, penelitian ini dapat menjadi hal baru dan dirasa penting untuk dilakukan. Belum ada peneliti yang mengangkat media *coding scratch* dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, untuk itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah kebaruan yang bermanfaat.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran berbasis *Scratch* pada materi cerita fantasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Penelitian dan Pengembangan Di Kelas VII SMP)”.

KAJIAN TEORETIK

1. Media pembelajaran

Pada proses pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru bertindak sebagai pengirim informasi dan siswa bertindak sebagai penerima informasi. Jika pengajar dan murid mampu berkomunikasi secara efektif, maka prosedur tersebut

dianggap berhasil. Untuk menjamin bahwa komunikasi antara pemberi dan penerima informasi berjalan lancar, diperlukan penggunaan alat atau media komunikasi.

Kata “media pembelajaran” menggambarkan suatu lingkungan yang dirancang untuk memotivasi orang agar terlibat dalam suatu kegiatan dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru, sedangkan kata “media” menunjukkan pengenalan atau perantara belaka. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa (Wati, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Siswa harus dimotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Menurut pemahaman saya tentang media pembelajaran, ada lima elemen penting. Pertama, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara materi atau pesan dalam proses pembelajaran. Kedua, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga, media pembelajaran memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Terakhir, media pembelajaran adalah alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan bermakna. Kelima, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan siswa. Semua alat ini bekerja sama dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan, sehingga fokus dan penerapan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran.

Pendidik dapat berkomunikasi secara efektif dengan siswanya melalui media pembelajaran yang menggugah minat mereka terhadap materi pelajaran, mendorong berpikir kritis, dan menarik perhatian mereka (Aulia, dkk., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik sangatlah penting karena memungkinkan penyampaian materi menjadi menarik sedemikian rupa sehingga mudah dipahami siswa, dengan hasil akhirnya adalah peningkatan pembelajaran siswa (Wahyuningtyas dan Sulasmono, 2020). Media pembelajaran juga penting karena materi dapat ditampilkan secara lebih kreatif dan lebih sederhana, sehingga pembelajaran akan menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Supriyono, 2018). Di luar itu, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan pembelajaran kini dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, terlepas dari ada atau tidaknya guru (Wahid, 2018).

Pendidikan pada dasarnya bertujuan agar peserta didik dapat mencapai perubahan perilaku dan intelektual yang mendukung kemampuan hidup mandiri dan keberfungsian sebagai makhluk sosial. Guru memiliki peran sentral dalam menentukan bidang pembelajaran, Tujuan pengajaran, materi pelajaran, strategi pengajaran, dan alat evaluasi adalah bagian dari keputusan guru yang akan dipelajari siswa. Ada dua komponen utama dalam setiap proses pendidikan: strategi pembelajaran dan bahan ajar.

2. Scratch

Scratch adalah bahasa pemrograman terbaru yang memfasilitasi pembuatan dan berbagi cerita interaktif, permainan, dan animasi secara online oleh siapa saja (Satriana, Yusran, & Basrul, 2019). *Scratch* merupakan aplikasi yang menyederhanakan proses pembuatan program tanpa memerlukan pemahaman luas tentang bahasa pemrograman. *Scratch* adalah alat media pendidikan yang terkenal dan berharga, meskipun sederhana dan mudah digunakan (Arfiansyah, Akhlis, & Susilo, 2019).

Scratch merupakan bahasa pemrograman yang dapat diakses secara gratis dan dikembangkan oleh MIT yang disebut Lifelong Kindergarten Group. Tujuan desain *Scratch* adalah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan, edukatif, dan mudah dipelajari. *Scratch* memiliki berbagai aplikasi, mulai dari pembuatan cerita interaktif, permainan, seni (*art*), *simulator*, dan masih banyak lagi. Uniknya, *Scratch* juga dilengkapi dengan *editor* gambar dan *editor* suara sendiri. Pengguna dapat membuat program di

Scratch dengan cara menyusun balok-balok dari palet balok, yang dapat ditarik, digeser, dan digabungkan seperti menyusun *puzzle jigsaw*.

Permainan, cerita, dan animasi interaktif semuanya dapat dibuat menggunakan Scratch. Dengan menggunakan masalah yang ada sebagai titik awal, Scratch mempermudah pembuatan aplikasi tanpa menulis kode apa pun hanya dengan Menyusun puzzle yang sudah ada sehingga mudah dibuat. Scratch dapat digunakan secara online melalui website atau offline dengan mengunduh program Scratch, yang diperlukan hanya perangkat atau laptop yang terhubung ke internet untuk menggunakannya (Supriadi, 2021). Scratch adalah program simulasi yang memungkinkan untuk membuat dan menganalisis animasi untuk menampilkan fungsi atau prinsip dasar pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Iskandar dan Raditya (2017), konsep puzzle pada scratch dapat membuat program pada scratch lebih mudah bagi guru. Mereka tidak perlu menghadapi masalah penulisan sintaks dalam bahasa pemrograman umumnya. Guru lebih mudah membuat program seperti aplikasi, animasi, dan permainan yang mudah dan menyenangkan untuk dipelajari dan dibuat karena scratch dilengkapi dengan gambar. Bagi pemula yang ingin membuat program, Scratch dapat diakses dan dijalankan dengan mudah melalui internet (Indrawan et al., 2020).

3. Cerita fantasi

Cerita fantasi adalah karya fiksi yang termasuk dalam genre fantasi. Mereka menceritakan kisah-kisah kejadian fantastis yang tidak ada dalam kenyataan tetapi merupakan produk imajinasi penulisnya. (Harsiati, Titik, dkk. (2016):50)

Menulis cerita fantasi berarti berbagi cerita kepada orang lain melalui tulisan. Siswa khususnya, dapat memperoleh banyak manfaat dari menulis cerita-cerita fantasi. Pertama, hal ini dapat mengajarkan anak-anak untuk percaya diri saat berbicara di depan audiens, bahkan ketika tidak ada orang lain yang dapat mereka mintai bantuan. Karena dibutuhkan keberanian dan tekad untuk berbicara di depan audiens, siswa terkadang kesulitan untuk mengekspresikan diri dengan jelas. Kedua, ketika mengarang cerita fantasi, siswa mungkin menemukan dirinya tenggelam dalam dunia sastra dan seni. Manfaat menulis yang ketiga adalah membantu siswa mengekspresikan diri dengan lebih jelas. Menulis dongeng fantasi adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk melatih kreativitas mereka, yang membawa kita ke poin keempat. Untuk dapat menulis dengan baik, siswa perlu menyerap, menyelidiki, dan menyusun materi dalam berbagai bentuk, termasuk teori dan faktual. Menulis cerita fantasi adalah cara terbaik bagi siswa untuk mengeksplorasi imajinasi mereka dan menghasilkan konsep-konsep segar. Melalui proses menciptakan kisah-kisah fantastik, siswa akan belajar berpikir kritis dan gigih dalam pencarian pemahaman dan perbaikan. Karena dunia menulis memberikan siswa tantangan berkelanjutan untuk mengembangkan cara-cara baru dalam mengekspresikan ide dan pemikiran mereka, insentif ini akan menginspirasi siswa untuk menemukan ide-ide baru.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan yang juga disebut R&D, adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji seberapa efektif mereka. Membuat atau menemukan hal-hal baru dengan menggunakan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Upaya yang diperlukan untuk membuat produk baru dan memiliki keunggulan dibandingkan dengan pesaing dibahas dalam penelitian dan pengembangan ini (Putra, 2015: 77; Hamzah, 2020: 1).

Pada dasarnya, penelitian dan pengembangan penelitian dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien berdasarkan keuntungan yang diperoleh dari pengembangan produk. Tidak seperti penelitian lain yang bergantung pada data, dasar penelitian ini bergantung pada analisis kebutuhan dan

spesifikasi produk yang akan dibuat. Hanya bagian dari data yang dikumpulkan selama proses pengembangan yang digunakan untuk memperbaiki berbagai kekurangan produk yang akan dibuat (Hamzah, 2020: 45).

Penelitian ini berbentuk siklus karena bermula dari suatu masalah yang membutuhkan pemecahan atau solusi. Untuk menyelesaikan masalah ini, pengembangan produk dan memaksimalkan penggunaannya adalah langkah pertama. Studi ini juga dilakukan secara bertahap dan sistematis. Oleh karena itu, pengembangan dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang membutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan ide-ide baru, mengujinya, dan menyebarkannya.

R&D sebagai metode penelitian semakin populer di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Penelitian dan pengembangan (R&D) telah mengubah sistem pembelajaran tradisional, yang terbatas pada ruang dan waktu, menjadi pembelajaran berbasis teknologi dengan e-learning atau pembelajaran virtual. Manfaat penelitian R&D dalam bidang pendidikan meliputi kemampuan untuk memvalidasi berbagai produk pendidikan, memberikan nilai lebih pada produk pendidikan, dan meningkatkan efektivitas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cinangka tahun ajaran 2023/2024, semester genap. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII f. Waktu penelitian yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada penelitian *riset* dan pengembangan dari ADDIE yang direncanakan selama tiga bulan pada bulan Maret-Mei 2024, dengan rincian sebagai berikut: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi. Produk berupa media pembelajaran *coding scratch* berupa animasi disertai *games*, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran.

Tahap penting dalam penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan adalah uji coba produk. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan karena selanjutnya akan dilakukan terhadap subjek penelitian. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan uji coba produk adalah desain, subjek, dan jenis data.

Setelah itu, produk yang telah dikembangkan diuji coba pada tahap desain uji coba. Secara umum, desain didefinisikan sebagai proses membuat atau menciptakan objek tertentu yang menghasilkan suatu produk, sementara dalam pendidikan, desain didefinisikan sebagai proses membuat produk yang membantu tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Agar pengembangan dan penilaian produk lebih mudah, desain produk harus digambarkan dalam bentuk bagan atau gambar (Hamzah. 2020: 41; Sugiyono, 2019: 301).

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cinangka, yang terdiri dari 31 siswa, digunakan sebagai uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini. Selain itu, terdapat juga para ahli yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini, dan ahli materi, bahasa, dan media yang terlibat dalam pengembangan ini. Ulinnuha, M.Pd., dosen dengan konsentrasi ilmu sastra di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Een Rohaeni, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Indonesia di Institut Teknologi dan Bisnis Banten, dan Liptia Venica, S.T., M.T., dosen Mekatronika dan Kecerdasan Buatan di UPI Kampus Purwakarta.

Ada dua jenis data yang digunakan dalam pengembangan dan penelitian ini: kuantitatif dan kualitatif. Data yang disajikan secara kuantitatif atau dalam representasi numerik disebut data kuantitatif. Sumber data kuantitatif meliputi angket validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, tanggapan guru dan siswa yang dinilai dengan angka, serta hasil penilaian menulis cerita fantasi oleh siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Di sisi lain, data kualitatif adalah jenis data yang memberikan penjelasan secara deskriptif dalam bentuk kalimat-kalimat. Data ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, angket kebutuhan

siswa, dan berbagai kritik serta saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dalam proses validasi produk.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data awal mencakup lembar observasi, lembar wawancara, dan angket kebutuhan siswa. Sementara itu, instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan produk melibatkan angket uji validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, serta angket respons guru dan siswa. Instrumen untuk menilai peningkatan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi menggunakan rubrik penilaian cerita fantasi.

Analisis data memiliki peran yang sangat penting dalam tahap penelitian, Dimana seorang peneliti bertanggung jawab untuk mengubah data mentah menjadi hasil penelitian sesuai dengan teori-teori ilmiah melalui proses analisis. Fokus utama analisis data adalah menyederhanakan informasi agar menjadi lebih mudah dimengerti dan diinterpretasikan, sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Hamzah (2020:114). Metode analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam kerangka penelitian dan pengembangan ini. Setelah pengumpulan data selesai, metode analisis kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi. Tujuan akhir dari strategi ini adalah untuk menyediakan data analitis yang dapat menjadi masukan bagi penyempurnaan dan perbaikan produk, dalam hal ini adalah media pembelajaran yang dibuat untuk penelitian ini. Oleh karena itu, analisis data menjadi landasan kritis untuk meningkatkan kualitas produk dan memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

- Analisis Kurikulum

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai kekurangan inti dan kemampuan mendasar Kurikulum Merdeka, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum tersebut. Dari kompetensi tersebut dirumuskan sehingga menjadi beberapa indikator, kemudian dilanjutkan dengan penyesuaian materi dan kegiatan yang akan disajikan dalam media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi.

- Analisis Kebutuhan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cinangka. Media pembelajaran ini dibuat agar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik antusias siswa untuk menulis cerita fantasi.

Tahapan penelitian pendahuluan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah dengan melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi, penyebaran angket kepada siswa kelas VII F, dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kendala yang dihadapi, proses pembelajaran, dan perbaikan-perbaikan yang ingin dilakukan. Pada proses wawancara dengan guru kelas terungkap bahwa kurangnya media pembelajaran yang *bervariatif*.

Hasil penyebaran angket yang diberikan ke siswa kelas VII Sebagian besar menyatakan pembelajaran pada materi cerita fantasi belum menggunakan media yang tepat, dan membutuhkan media pembelajaran yang mendukung materi cerita fantasi agar menumbuhkan minat belajar. Oleh karena itu peneliti terdorong melakukan pengembangan media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi, yang diharapkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Untuk hasil yang diperoleh pada angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

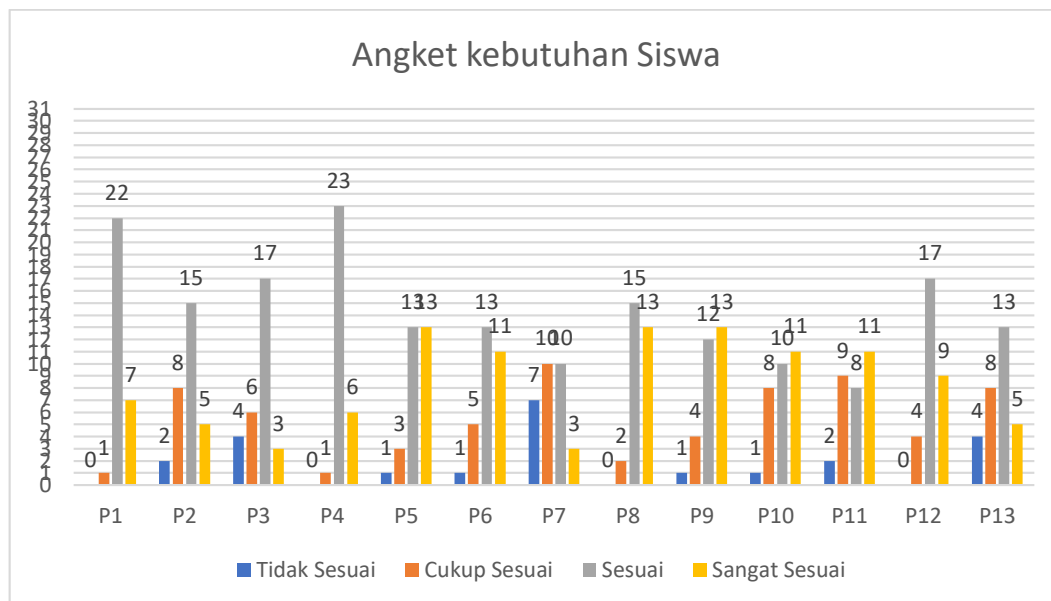


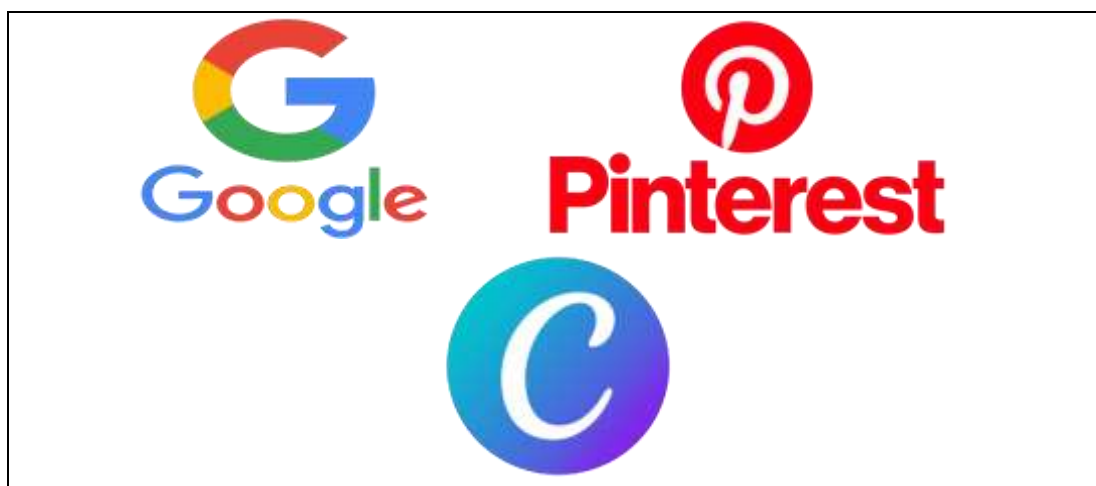
Diagram Angket kebutuhan siswa

- Analisis Materi

Analisis materi ini mencakup materi yang akan peneliti gunakan pada pengembangan media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi. Adapun materi yang digunakan yaitu unsur-unsur teks cerita fantasi, struktur teks cerita fantasi sesuai dengan kompetensi yang terdapat pada kurikulum merdeka. Materi yang disajikan pada media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi ini disajikan secara menarik dengan animasi disertai *games* dalam *scratch*.

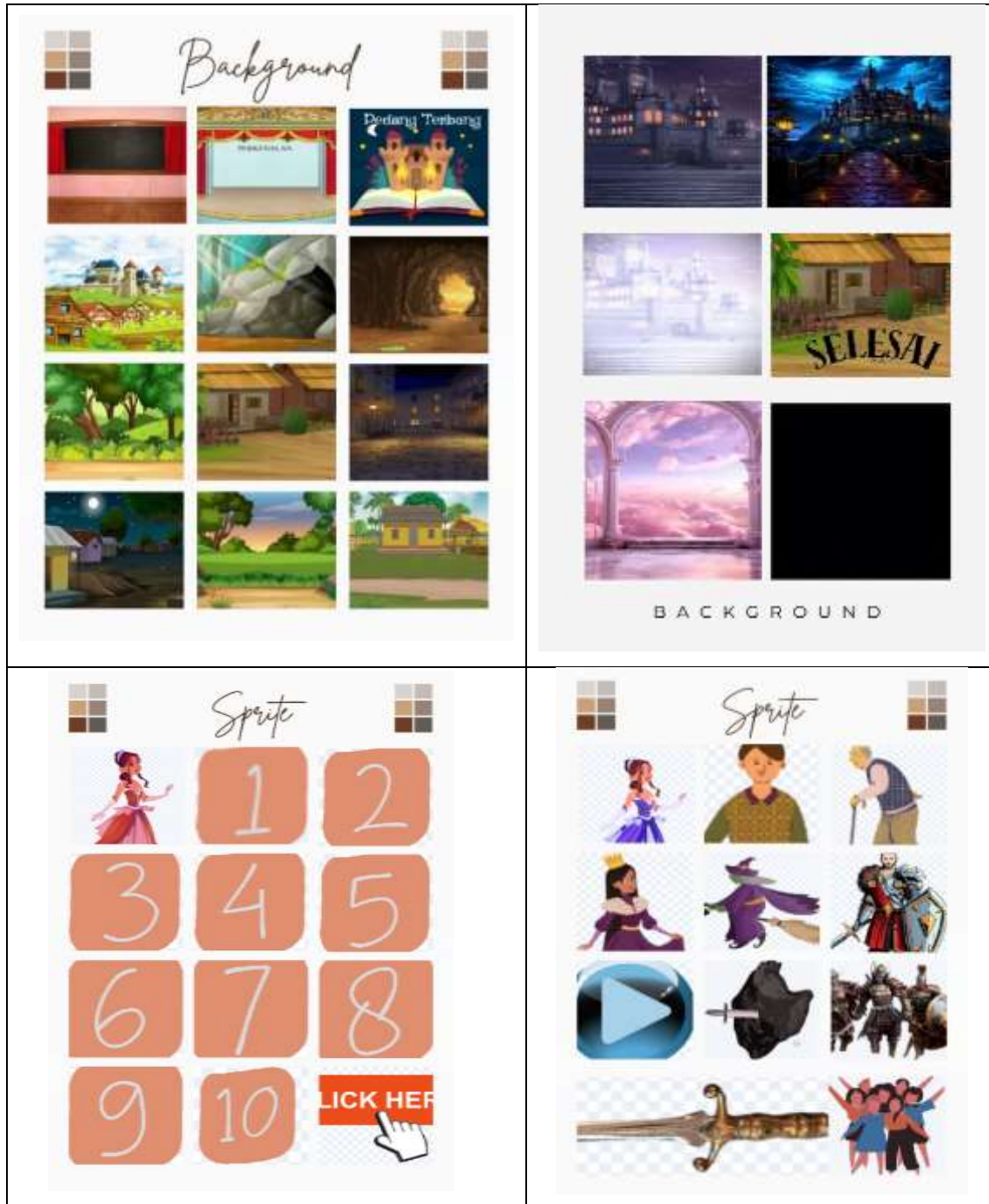
2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah menentukan media pembelajaran yang akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti mendesain *scratch* dengan tahapan yang sistematis. Adapun tahapan yang terdapat dalam mendesain *scratch* yaitu pertama mencari gambar untuk *background* dan pemeran dalam cerita. Dengan menggunakan *Google*, *Pinterest*, dan juga *Canva Pro* sebagai berikut:



Gambar Logo aplikasi yang digunakan untuk desain

Adapun hasil desain *background* dan pemeran atau *sprite* yang digunakan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar Background dan Sprite

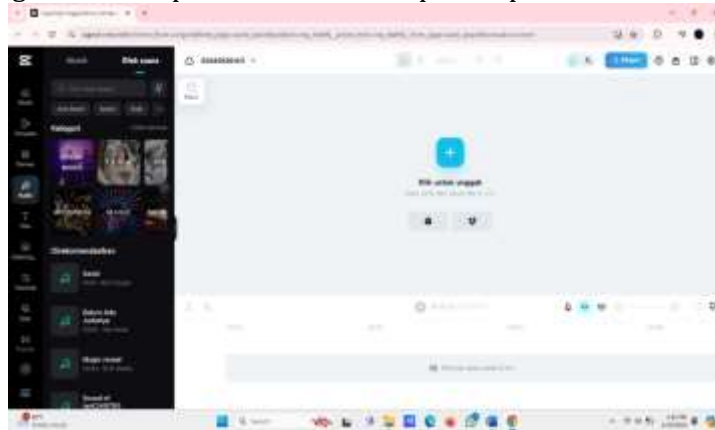
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah membuat desain pada tahap sebelumnya, kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan yang merupakan sebuah proses terwujudnya rancangan desain menjadi

suatu produk. Pada tahap pengembangan terdiri dari beberapa langkah, yaitu perekaman suara (*Dubbing*), pengeditan *scratch*, dan pengunggahan *scratch*. Pertama, peneliti beberapa kali melakukan perekaman suara untuk mengubah suara menjadi beberapa karakter dengan menggunakan aplikasi *Cap-Cut Pro*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pertama membuat *project* baru, lalu pilih satu foto bebas, setelah itu akan terdapat bagian tambahkan *audio*
2. Lalu tambahkan *audio* dan rekam suara sesuai dengan teks materi, setelah selesai merekam suara pilih sempurna suara agar tidak terdengar suara bising, lalu pilih efek *audio* dan pilih sesuai dengan karakter yang digunakan seperti berikut:
 - a. Ana (Sebagai *Moderator*) menggunakan efek *audio* (Jessie)
 - b. Pendongeng menggunakan efek *audio* (Sweetie)
 - c. Arion menggunakan efek *audio* (Magnetic)
 - d. Thorne menggunakan efek *audio* (Deep)
 - e. Eldrin atau kakek Arion menggunakan efek *audio* (Greek Male Voice)
 - f. Elara menggunakan efek *audio* (Elf)
 - g. Morghul menggunakan efek *audio* (Witch)

Berikut adalah gambar saat peneliti melakukan proses perekaman suara atau *dubbing*:

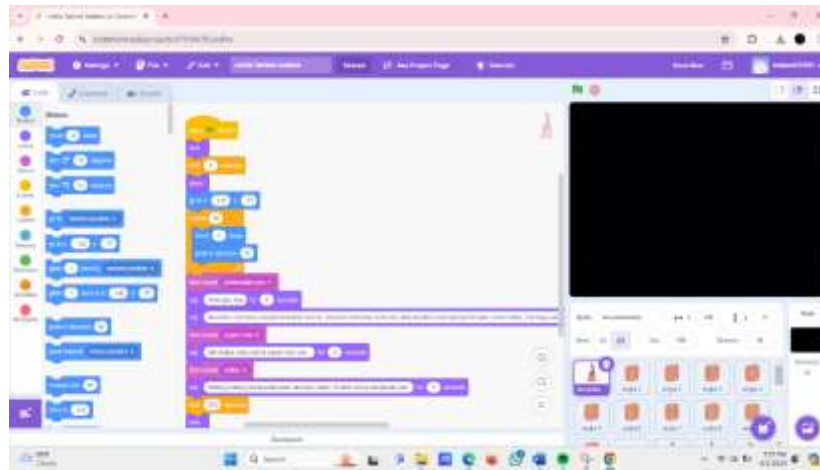


Gambar Proses *Dubbing* suara

Kedua, peneliti melakukan pengeditan *scratch* sesuai dengan materi yang akan dijadikan media, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan background yang akan digunakan.
2. Memasukan satu persatu *sprite* sesuai dengan yang akan dibuat.
3. Memasukan satu persatu balok coding sesuai dengan yang akan dibuat dan menggabungkan balok *coding* yang diperlukan/dibutuhkan untuk menjalankan media sesuai yang diinginkan pada masing-masing *sprite*.
4. Lalu menambahkan *audio* suara pada balok *coding* dengan cara merekam langsung dari hasil *audio dubbing* sesuai dengan teks materi.

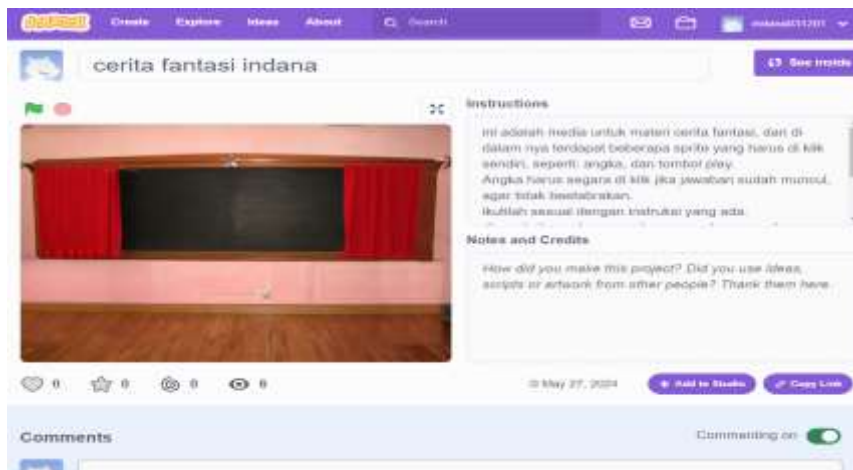
Berikut adalah gambar saat peneliti melakukan proses *pengcodiran*:



Gambar Proses pengcodingan pada tiap *sprite*

(Sumber; Dok. Indana Zulfa Rommadonia)

Setelah proses semua itu selesai dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu *finishing* atau memeriksa kembali apa yang telah dibuat sesuai dengan apa yang direncanakan dalam materi pembuatan media, lalu mengunggahnya, agar *project* bisa dilihat orang lain, dan siap untuk dilakukan uji kelayakan oleh ahli media. Berikut tampilan jika *project* sudah *terpublish*:



Gambar Proses *publish scratch*

(Sumber; Dok. Indana Zulfa Rommadonia)

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi selesai dikembangkan, maka tahapan selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan empat prosedur umum, yaitu:

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi ini dilakukan oleh para ahli. Untuk memastikan suatu produk media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran, maka dilakukan validasi ahli. Seorang ahli bahasa, materi, dan pakar media semuanya terlibat dalam penyelidikan ini. Adapun untuk hasil dari implementasi validasi ahli adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi

Uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian media *coding scratch* materi cerita fantasi dengan kurikulum, kompetensi yang dicapai. Uji validasi

dilakukan dengan satu orang ahli dalam bidangnya yaitu Ulinnuha, M.Pd., Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Bina Bangsa. Hasil dari uji validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel. Dari hasil validasi yang didapat tersebut kemudian dipresentasikan untuk melihat kelayakan yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai			Skor total	Skor ideal	%	Ket.
	Kurikulum	Isi	Tujuan Pembelajaran				
1.	12	15	6	40	40	100	Sangat Baik

Tabel Presentase penilaian

No.	Interval persentase tingkat penguasaan	Keterangan
1.	86-100	Sangat Baik
2.	76-85	Baik
3.	56-75	Cukup Baik
4.	10-55	Sangat kurang Baik

Dari sinilah diperoleh temuan validasi dan kategori kesesuaian materi: ahli materi mendapat skor akhir 40 pada evaluasi yang skor maksimalnya adalah 40. Nilai presentase yang diperoleh sebesar 100 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” digunakan untuk media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cinangka.

b. Validasi ahli bahasa

Uji ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian media *coding scratch* materi cerita fantasi dengan aspek kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Uji validasi dilakukan kepada satu orang ahli dalam bidangnya yaitu Een Rohaeni, M.Pd., Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Institut Teknologi dan Bisnis Banten. Hasil dari uji validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel. Dari hasil validasi bahasa tersebut, kemudian dipresentasikan untuk melihat kelayakan yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel Hasil validasi ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai			Skor total	Skor ideal	%	Ket.
	Lugas	Komunikatif	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				
1.	11	9	10	30	36	83,3%	Baik

Tabel Presentase penilaian

No.	Interval persentase tingkat penguasaan	Keterangan
1.	86-100	Sangat Baik
2.	76-85	Baik
3.	56-75	Cukup Baik
4.	10-55	Sangat kurang Baik

Berikut temuan validasi dan kategori kesesuaian bahasa: ahli bahasa memperoleh skor akhir 30 dari skor maksimal 36. Nilai presentase yang diperoleh sebesar 83,3 yang termasuk ke dalam kategori “baik” digunakan untuk media pembelajaran *coding scratch* pada materi cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cinangka.

c. Hasil validasi media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian media *coding scratch* materi cerita fantasi dengan desain, dan fungsional. Uji validasi dilakukan dengan satu orang ahli dalam bidangnya yaitu Liptia Venica, S.T, M.T., Dosen Mekatronika dan Kecerdasan Buatan Upi Kampus Purwakarta. Lihat tabel untuk hasil uji validasi ahli materi. Untuk mengetahui kelayakannya, tabel berikut menampilkan temuan validasi yang diperoleh.

Tabel Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai			Skor total	Skor ideal	%	Ket.
	Kualitas audio	Kualitas tampilan	Penyajian media				
1.	12	13	18	43	56	76,7%	Baik

Tabel Presentase penilaian

No.	Interval persentase tingkat penguasaan	Keterangan
1.	86-100	Sangat Baik
2.	76-85	Baik
3.	56-75	Cukup Baik
4.	10-55	Sangat kurang Baik

Akumulasi penilaian yang diperoleh dari tim validasi ahli bahasa, materi, dan media terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

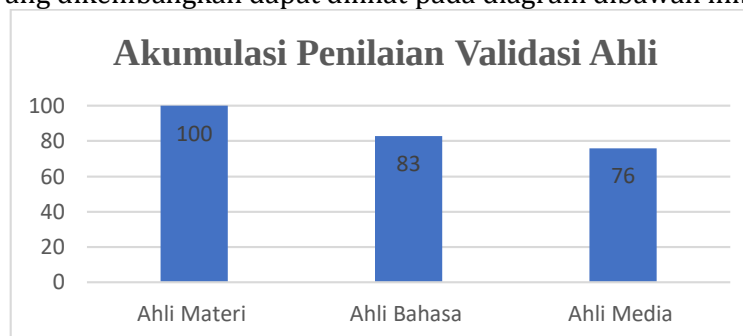


Diagram 1 Validasi ahli materi, bahasa, dan media

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh penilaian sejumlah 100, sedangkan untuk validasi ahli bahasa memperoleh nilai sejumlah 83, dan untuk validasi ahli media memperoleh nilai sejumlah 76. Dari pemerolehan nilai diatas maka dapat diakumulasikan sebesar 259, dengan nilai rata-rata 86,3 sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *coding scratch* ini sudah memenuhi kategori layak untuk diujicobakan di SMP Negeri 1 Cinangka.

2. Hasil Tes Siswa

Tes yang diberikan kepada siswa terdiri atas dua jenis, yaitu pre-tes dan post test. Instrumen yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan aspek-aspek pada

rubrik penilaian cerita fantasi yang sama pada pre-test dan post-test. Dalam Kurikulum Merdeka, kedua tes tersebut yang berfokus pada kemampuan menulis mempunyai capaian pembelajaran yang sama, yaitu siswa mampu menulis cerita fantasi. Hasil pre-test siswa menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya 4 siswa yang memenuhi syarat pembuatan cerita fantasi, dan sebanyak 27 siswa belum memenuhi syarat pembuatan cerita fantasi. Berikut hasil penilaian *pre-test* menggunakan rubrik penilaian cerita fantasi dari 31 siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

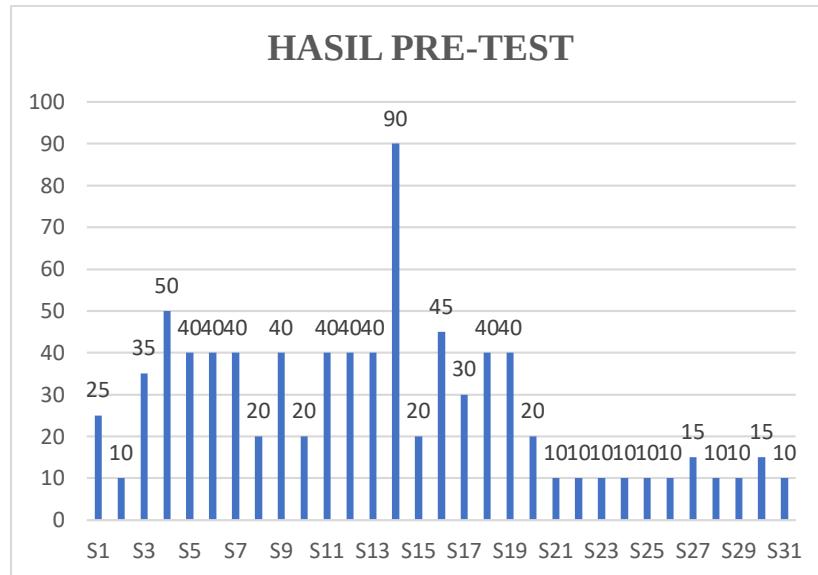


Diagram Hasil pre-test

Sedangkan untuk hasil *post-test* menunjukkan bahwa dari 31 siswa, terdapat 19 siswa yang memenuhi syarat pembuatan cerita fantasi dan 12 lainnya belum memenuhi pembuatan cerita fantasi. Berikut hasil penilaian *post-test* menggunakan rubrik penilaian cerita fantasi dari 31 siswa, dapat dilihat pada diagram berikut:

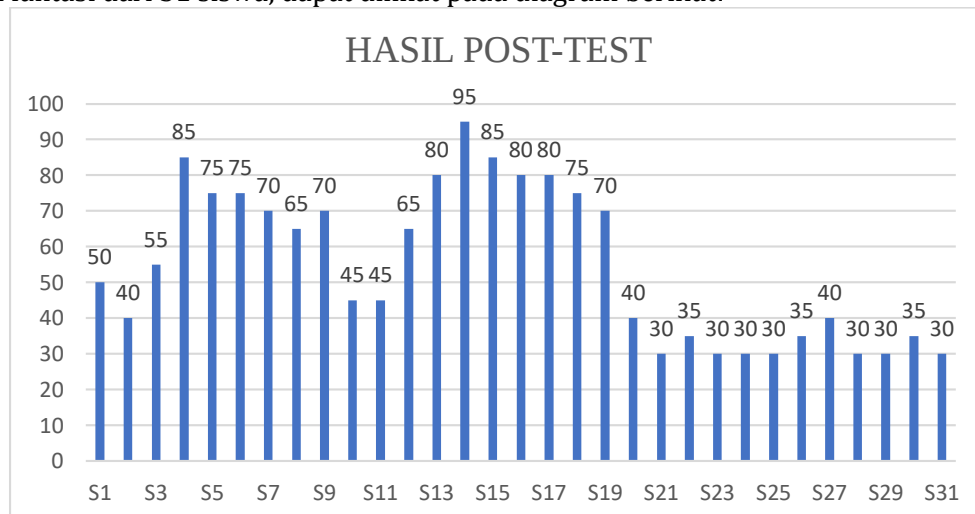


Diagram 2 Hasil *post-test*

3. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Pada tahap implementasi ini melibatkan 31 responden peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Cinangka, yang menjadi respons pengguna pada uji coba media *coding scratch* materi cerita fantasi. Peneliti menggunakan angket sebagai teknik pengambilan data yang

berisi instrumen butir soal yang diisi melalui kertas angket yang telah dibagikan. Untuk hasil yang diperoleh pada angket respons peserta didik dapat dilihat pada diagram tersebut:

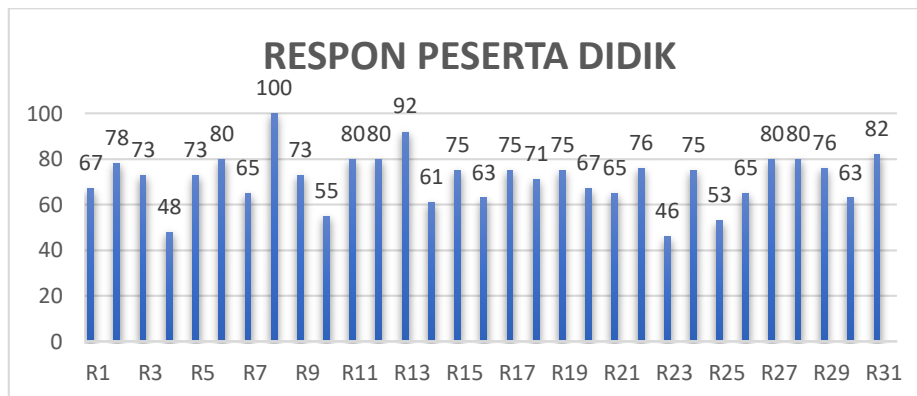


Diagram 3 Hasil Angket Respons Peserta Didik

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian yang diperoleh dari hasil angket respons peserta didik yaitu *responden 1* sebesar 67, *responden 2* sebesar 78, *responden 3* sebesar 73, *responden 4* sebesar 48, *responden 5* sebesar 73, *responden 6* sebesar 80, *responden 7* sebesar 65, *responden 8* sebesar 100, *responden 9* sebesar 73, *responden 10* sebesar 55, *responden 11* sebesar 80, *responden 12* sebesar 80, *responden 13* sebesar 92, *responden 14* sebesar 61, *responden 15* sebesar 75, *responden 16* sebesar 63, *responden 17* sebesar 75, *responden 18* sebesar 71, *responden 19* sebesar 75, *responden 20* sebesar 67, *responden 21* sebesar 65, *responden 22* sebesar 76, *responden 23* sebesar 46, *responden 24* sebesar 75, *responden 25* sebesar 53, *responden 26* sebesar 65, *responden 27* sebesar 80, *responden 28* sebesar 80, *responden 29* sebesar 76, *responden 30* sebesar 63, *responden 31* sebesar 82.

4. Hasil Angket Respons Guru

Pada tahap implementasi ini melibatkan 1 responden guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cinangka, yang menjadi respons pengguna pada uji coba media coding scratch materi cerita fantasi. Sebagai sarana pengumpulan informasi, peneliti menyerahkan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus diisi peserta dengan menggunakan kertas yang sudah dicetak. Grafik menampilkan temuan angket respon guru:

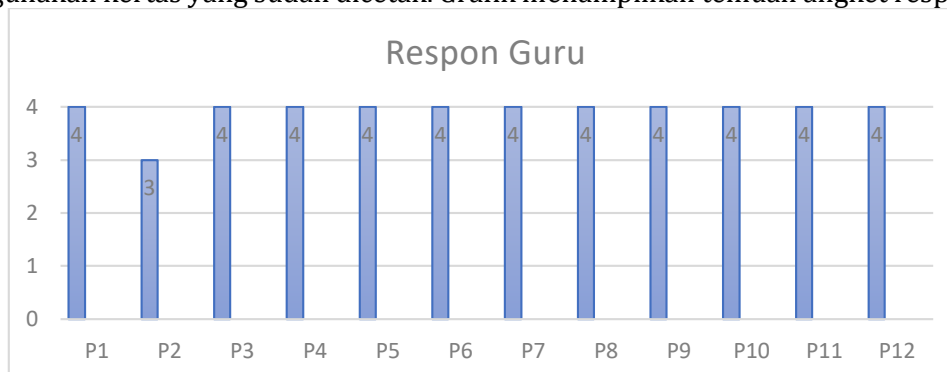


Diagram 4 Hasil Angket Respons Guru

Keterangan penilaian:

- 1: Sangat Kurang Baik
- 2: Cukup Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian yang diperoleh dari hasil angket respons guru mendapatkan nilai 90,38. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas bahwa media *coding scratch* materi cerita fantasi memperoleh respons yang baik dari peserta didik serta guru. Selain itu, mereka juga sangat antusias dan senang ketika belajar Bahasa Indonesia materi cerita fantasi dengan menggunakan media *coding scratch* yang dikembangkan oleh peneliti.

Akumulasi penilaian yang diperoleh dari *respons* siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan yaitu, *respons* guru dengan nilai 90 dan akumulasi nilai *respons* siswa dengan nilai 80. Dari pemerolehan nilai tersebut maka dapat diakumulasikan sebesar 170, dari nilai maksimum 200, dengan nilai rata-rata 85 sehingga dapat dikategorikan “Baik”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *coding scratch* ini sudah memenuhi kategori layak untuk diujicobakan di SMP Negeri 1 Cinangka.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

1. Analisis Data Validasi

Analisis data yang telah diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media *coding scratch* materi cerita fantasi sebagai media pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa dengan *presentase* 83 kategori “Baik” untuk digunakan, hasil dari ahli materi dengan *presentase* 100 dengan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan, hasil dari ahli Media dengan *presentase* 76 kategori “Baik” untuk digunakan.

2. Analisis Data *Respons* Pengguna

Analisis data yang diperoleh dari data *respons* siswa dengan jumlah 31 peserta didik di kelas VII, dan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cinangka mendapatkan hasil *presentase* 85 dengan kategori “Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dengan *scratch*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research dan Development* (R&D) dengan pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Hamzah, 2020: 33). Penelitian ini menghasilkan produk media *coding scratch* cerita fantasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik teks cerita fantasi, struktur teks cerita fantasi, dan membuat ulang cerita fantasi. Adapun untuk tahap pengembangannya adalah sebagai berikut:

a. Tahap analisis (*analyze*)

Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis kurikulum, kebutuhan lapangan, dan materi melalui penyebaran angket, observasi, dan wawancara dengan guru dan siswa yang saat ini bersekolah di SMP Negeri 1 Cinangka.

b. Tahap desain (*design*)

Pada tahap desain ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam membuat sebuah media *coding scratch* materi cerita fantasi. Tahap desain ini diawali dengan mencari background untuk latar belakang cerita, kemudian mencari karakter pemain, dan semua itu dicari melalui *google*, *pinterest*, maupun *canva pro*.

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan proses perekaman suara atau dubbing menggunakan *cap-cut* sesuai dengan naskah materi yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu dilanjutkan dengan mulai membuat games dan animasi di *scratch* dengan menyusun balok *coding* agar menjadi *games* dan animasi yang di inginkan.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Selama fase implementasi ini, peneliti memvalidasi temuan mereka dengan ahli materi pelajaran di bidang bahasa, materi, dan media. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan materi berkode awal ini dengan menerima masukan berupa komentar,

kritik, dan rekomendasi. Responden yang merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cinangka diberikan survei untuk diisi setelah media awal coding divalidasi dan diperbaiki sesuai rekomendasi dan komentar ahli.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Peneliti sekarang melihat seluruh konten *Coding Scratch* dan mempertimbangkan umpan balik atau rekomendasi dari spesialis di bidang bahasa, materi, media, dan reaksi siswa. Hasil dari tinjauan para ahli menunjukkan bahwa produk tersebut bagus untuk tujuan yang dimaksudkan, dan evaluasi tanggapan siswa dan guru mengonfirmasi bahwa produk tersebut efektif untuk tujuan akademis.

Pembahasan kelayakan media *coding scratch* materi cerita fantasi

Ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan jawaban pengguna/siswa/guru digunakan untuk menyusun temuan data uji kelayakan media gores coding. Berikut penjelasan cara mendapatkan data kelayakan:

a. Hasil Data Kelayakan Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli bahasa dengan perolehan skor total 30, sedangkan skor idealnya adalah 36. Hasil kelayakan bahasa pada media *coding scratch* adalah 83,3% dengan kategori "Baik". Pada relevansi Bahasa sesuai dengan kelugasan, komunikatif, dan kaidah kebahasaan.

b. Hasil Data Kelayakan Ahli Materi

Berdasarkan temuan evaluasi ahli materi pelajaran yang menghasilkan total skor 40 (target skor 40). Seluruh temuan media film dokumenter untuk kelayakan materi masuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada relevansi materi sesuai dengan kurikulum dan indikator mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi dan struktur teks cerita fantasi.

c. Hasil Data Penilaian Respons Peserta Didik

Berdasarkan hasil dari penilaian respons pengguna atau peserta didik dengan perolehan skor total 1157 sementara skor idealnya adalah 1612. Hasil kelayakan pada media *coding scratch* adalah 82,20% dengan kategori "Baik". Hal ini sesuai dengan teori Nurrita (2018:171) penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar mengajar dengan menjadikan pesan lebih mudah dipahami dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.

d. Hasil Data Penilaian Respons Guru

Berdasarkan hasil dari penilaian respons guru dengan perolehan skor 47, sementara skor idealnya yaitu 52. Hasil kelayakan media *coding scratch* adalah 90,38 dengan kategori "Sangat Baik".

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *coding scratch* dilaksanakan melalui tahapan yang dapat dirangkum dalam beberapa point berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *audio coding scratch* untuk materi cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
- b. Kelayakan *coding scratch* yang merupakan media pembelajaran *audio* diperoleh melalui validasi dari ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 100 dengan kategori Sangat Baik, hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 83 dengan kategori Baik, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai sebesar 76 dengan kategori Baik. Penilaian hasil validasi dari ketiga ahli tersebut kemudian diakumulasikan sehingga memperoleh nilai sebesar 86 dengan kategori Sangat Baik.

- c. *Respons* guru terhadap *coding scratch* materi cerita fantasi yang diujicobakan dalam pembelajaran di sekolah memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori Sangat Baik, dan *respons* siswa berjumlah 31 siswa memperoleh nilai yang telah diakumulasikan sebesar 82 dengan kategori Baik. Penilaian hasil *respons* guru dan siswa tersebut kemudian diakumulasikan sehingga memperoleh nilai 85 dengan kategori Baik.
 - d. Keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII yang diperoleh melalui pengujian berupa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah menggunakan media *coding scratch* materi cerita fantasi dalam pembelajaran
- Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:
1. Media *coding scratch* ini menjadi inovasi baru untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.
 2. Membuat animasi disertai *games* dengan media lain misalnya *adobe animate*
 3. Perekaman suara (*dubbing*) dengan aplikasi lain, selain *Cap-Cut Pro*
 4. Mencari desain *background* dan *sprite* dengan aplikasi lain, selain *pinterest* dan *canva pro*.

REFERENSI

- Arfiansyah, L. P., Akhlis, I., & Susilo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Pada Pokok Bahasan Alat Optik. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(1), 66–74.
- 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.
- Dwipa, D. P., Wardani, N. E., & Anindyarini, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi: Studi Kasus Di Kelas VII SMP Negeri 4 Surakarta. *Basastra Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 8(1), 133–142.
- Futri, A. H., & Supriatna, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(1), 51–66.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Jakarta : Literasi Nusantara Abadi.
- Hasan, M., Rapika, S., Ahmad, M., Supatminingsih, T., & Mustari, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Tepat Guna Berbasis Strategi Diversifikasi Konsentris Untuk Meningkatkan Kualitas Usaha Produksi Minyak Cengkeh. *Jurnal Kewirausahaan Dan Bisnis*, 26(2), 72–82.
- Indrawan, G. B., Octavia, I. G. A., Saputra, G. A. A. P., Adi, I. G. K., Andrayuga, I. G. L. A., & Dewi, L. J. E. (2021). Pelatihan Scratch Programming Untuk Anak-Anak SD Umeanyar. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 3, 235–241.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin, I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai Alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871–875.
- Putra, N. (2015). *Research Dan Development : Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar* (1st ed.). Jakarta : Rajawali Pers.

- Putri, B. A., & Mustaji. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Problem Solving Materi Eksponen Dan Logaritma Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1–9.
- 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), 41–49.
- Suci, I. G. S., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. (2020). *Transformasi Digital Dan Gaya Belajar*. Banyumas : CV. Pena Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.