



Research Article

## Implikasi Permainan Edukatif Media Digital Scratch Pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, Rachma Nurfitria, Yosi Anggia Margaret Tambunan, Nurdiansyah

1. Universitas Pendidikan Indonesia; [faddyasinta155@upi.edu](mailto:faddyasinta155@upi.edu)
2. Universitas Pendidikan Indonesia; [rachmafitria@upi.edu](mailto:rachmafitria@upi.edu)
3. Universitas Pendidikan Indonesia; [yosianggia@upi.edu](mailto:yosianggia@upi.edu)
4. Universitas Pendidikan Indonesia; [nurdiansyah1971@upi.edu](mailto:nurdiansyah1971@upi.edu)

Copyright © 2024 by Authors, Published by **Elementaria**: Journal of Educational Research. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : May 03, 2024

Revised : June 08, 2024

Accepted : June 25, 2024

Available online : July 30, 2024

**How to Cite:** Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, Rachma Nurfitria, Yosi Anggia Margaret Tambunan, & Nurdiansyah. (2024). Implications of Educational Digital Media Scratch Games in Social Sciences Learning for Primary School Student Motivation. *Elementaria: Journal of Educational Research*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.61166/elm.v2i1.50>

### Implications of Educational Digital Media Scratch Games in Social Sciences Learning for Primary School Student Motivation

**Abstract.** Effective education is the key to developing students to face life's challenges. Learning motivation serves as a push for students to be active in their learning activities, greatly influenced by the level of effort and abilities they possess. Students with stronger learning motivation tend to be more diligent and always pay attention to teacher instructions during the learning process. Student

learning motivation can be honed through educational games. Digital media such as Scratch has attracted the attention of educators as an innovative tool to enhance learning in various fields, including Social Sciences. This research uses a qualitative approach to understand the implications of Scratch in Social Sciences learning. Scratch, as a visual programming language, facilitates various creative projects. Its use in elementary schools has shown increased student motivation, including engagement, creativity, and collaboration. With proper implementation, Scratch can reinforce cognitive learning, programming skills, and collaboration. Its positive implications include increasing interest in learning, student participation, and digital competence. The use of Scratch has great potential to enhance student motivation and develop their various competencies. In the educational context, Scratch is a powerful tool to facilitate enjoyable and meaningful learning for students. For successful implementation, appropriate steps are needed, including platform introduction, understanding basic programming concepts, and providing feedback. In conclusion, Scratch can be an effective tool in enhancing Social Sciences learning in elementary schools, with a positive impact on student motivation and competency development.

**Keywords:** Educational Games, Digital Media, Scratch, Social Studies Learning, Student Motivation, Elementary School.

**Abstrak.** Pendidikan efektif adalah kunci untuk mengembangkan siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan. Motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan siswa agar mereka dapat aktif dalam aktivitas belajar mereka, yang sangat dipengaruhi oleh tingkat usaha dan kemampuan yang mereka miliki. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang lebih kuat cenderung lebih giat dan selalu memperhatikan instruksi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa dapat diasah melalui permainan edukatif. Media digital seperti Scratch telah menarik perhatian para pendidik sebagai alat yang inovatif untuk meningkatkan pembelajaran di berbagai bidang, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami implikasi Scratch dalam pembelajaran IPS. Scratch, sebagai bahasa pemrograman visual, memfasilitasi berbagai proyek kreatif. Penggunaannya di sekolah dasar menunjukkan peningkatan motivasi siswa, termasuk keterlibatan, kreativitas, dan kolaborasi. Dengan penerapan yang tepat, Scratch dapat memperkuat pembelajaran kognitif, keterampilan pemrograman, dan kolaborasi. Implikasi positifnya termasuk meningkatkan minat belajar, partisipasi siswa, dan kompetensi digital. Penggunaan Scratch memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa serta mengembangkan berbagai kompetensi mereka. Dalam konteks pendidikan, Scratch adalah alat yang kuat untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan berarti bagi siswa. Dalam rangka penerapan yang berhasil, perlu langkah-langkah yang tepat, termasuk pengenalan platform, pemahaman konsep dasar pemrograman, dan penyediaan umpan balik. Kesimpulannya, Scratch dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPS di sekolah dasar, dengan dampak positif pada motivasi siswa dan perkembangan kompetensi mereka.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif, Media Digital, Scratch, Pembelajaran IPS, Motivasi Siswa, Sekolah Dasar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan keluarga, masyarakat, maupun negara. Negara-negara berkembang seperti Indonesia sangat membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas (Kusuma, 2015). Salah satu

upaya untuk menciptakan individu yang berkualitas dan berprestasi adalah dengan memastikan bahwa prestasi belajar peserta didik mencapai tingkat yang memuaskan (Joenita, 2013). Pendidikan yang efektif adalah jenis pendidikan yang memfokuskan pada pengembangan siswa sehingga mereka dapat mengatasi berbagai tantangan dan masalah yang muncul dalam kehidupan mereka. Pentingnya konsep pendidikan ini menjadi jelas ketika seseorang memulai kehidupan di masyarakat dan dunia profesional, di mana mereka perlu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan.

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi akademik dan karakter anak-anak. Pada tahap ini, motivasi belajar merupakan kunci yang dapat membuka pintu menuju prestasi yang tinggi. Motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar menjadi dua komponen yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses pendidikan. Motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran tetapi juga menanamkan kebiasaan belajar yang baik dan sikap positif terhadap pendidikan. Dalam konteks ini, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang membuat siswa tergerak untuk belajar, bertahan dalam menghadapi kesulitan, dan memiliki tujuan untuk mencapai hasil yang maksimal dari proses belajar mereka. Faktor-faktor yang bersifat internal seperti kondisi psikologis, kondisi fisik, dan kelelahan yang dialami oleh siswa mempengaruhi mereka dari dalam pada saat pembelajaran. Di sisi lain, ada faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran datang dari lingkungan luar siswa, termasuk pengaruh dari keluarga, lingkungan sekolah, dan komunitas tempat mereka berada (Isnawati & Setyorini, 2012). Selain itu, prestasi belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah tercapai, yang umumnya diukur melalui penilaian formal dan informal di sekolah.

Motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan untuk siswa agar mereka dapat sukses dan aktif dalam aktivitas belajar mereka, yang sangat dipengaruhi oleh tingkat usaha dan kemampuan yang mereka miliki. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang lebih kuat cenderung lebih giat dan selalu memperhatikan instruksi guru selama proses pembelajaran berlangsung (Inayah, Martono, & Sawiji, 2013). Motivasi belajar siswa dapat diasah melalui permainan edukatif. Menurut Direktorat PADU, Depdiknas (2003) alat permainan edukatif adalah sesuatu yang dipakai untuk sarana bermain sambil belajar (Dina, 2019). Mengikuti perkembangan zaman yang saat ini sudah maju, kita sebagai generasi muda dan juga generasi pendidikan abad 21 sudah tentu banyak menggunakan pembelajaran digital untuk melaksanakan proses pembelajaran. Saat ini banyak ditemukan pembelajaran berbasis teknologi salah satunya adalah alat permainan edukatif yaitu scratch.

Permainan edukatif media digital seperti Scratch telah menarik perhatian para pendidik sebagai alat yang inovatif untuk meningkatkan pembelajaran di

berbagai bidang, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Scratch memungkinkan siswa untuk belajar konsep pemrograman melalui pembuatan cerita interaktif, game, dan animasi, yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran IPS. Menurut Papert (1980), pembelajaran konstruktivistik memperkuat ide bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui aktivitas yang melibatkan pembuatan dan eksplorasi. Resnick et al. (2009) menambahkan bahwa platform seperti Scratch dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Namun, tantangan seperti kurangnya keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran IPS masih menjadi perhatian utama (Deci & Ryan, 2000).

Mengintegrasikan Scratch dalam pembelajaran IPS menawarkan solusi potensial untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memanfaatkan pendekatan belajar sambil bermain untuk memperdalam pemahaman konsep IPS. Penggunaan Scratch mampu merancang animasi, permainan interaktif, dan desain multimedia melalui cara menyusun blok-blok perintah secara visual. Scratch mengizinkan pemakai untuk memanfaatkan belajar pemrograman tanpa mesti memahami bahasa pemrograman yang kompleks. Dengan ini mestinya mempersiapkan scratch sungguh cocok digunakan dalam pendidikan, terpenting di tingkat sekolah dasar, untuk mengetahui rancangan-rancangan dasar pemrograman dan memajukan keterampilan berpikir komputasi siswa.

Dengan visualisasi scratch yang supel pengguna dan bervariasi sumber daya pembelajaran yang tersedia, Scratch telah menjadi perangkat yang bersahaja dalam mengajarkan pemrograman terhadap anak-anak, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Dengan pemakaian scratch mestinya erat kaitannya memakai *computational thinking* atau berpikir komputasi yang diyakini menjadikan sebuah keterampilan penting yang mesti dimiliki oleh pelajar Sekolah Dasar ataupun siswa pada abad ke-21. Maisarah, M., & Prasetya, C. (2023).

Keterampilan melekat dengan berpikir menurut komputasi ini menjadi hal yang fundamental yang urgensinya sama menggunakan kemampuan membaca, menulis, aritmatika yang mestinya dianggap penting untuk mengajarkan kepada anak usia dini, khususnya Sekolah Dasar. Salah satu peristiwa yang digabungkan dari *computational thinking* ialah melalui pemahaman pembelajaran *coding* ataupun pemrograman komputer diperoleh beberapa penelitian yang menjelaskan pun menunjukkan efektivitas pemakaian.

Hal ini berguna pembelajaran (Haryono. S, 2016) scratch merupakan aplikasi yang paling efisien dan banyak sekali digunakan untuk menambahkan keterampilan *computational thinking* siswa. Hal ini disebabkan adanya sebuah keringanan dalam menggunakan dan mengaksesnya bisa berupa online maupun offline. Adanya kemudahan dalam pemakaian scratch mesti dapat dijadikan bahan untuk belajar mengenai pemrograman.

Menurut Zhang and Nouri (2019), pemakaian scratch, bahkan dinilai mampu untuk mengasah siswa sekolah dasar mempelajari pemrograman sejak dini. Di

Indonesia, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) berencana untuk memasukkan mata pelajaran *coding* ke dalam kurikulum pendidikan. Sebagian sekolah dasar di Indonesia pun sudah mulai mengenalkan *coding* sebagai mata pelajaran tambahan atau kegiatan ekstrakurikuler. Dalam konteks ini, pembelajaran *coding* dapat menyampaikan manfaat praktis bagi siswa, seperti membantu siswa memahami konsep pemrograman dan meningkatkan keterampilan berpikir komputasi serta keterampilan digital siswa Sekolah Dasar.

Penggunaan permainan edukatif media digital seperti *Scratch* dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di sekolah dasar dapat mempunyai beberapa implikasi terhadap motivasi siswa. Beberapa implikasi yang dapat terjadi. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Permainan edukatif seperti *Scratch* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Karena permainan ini melibatkan unsur interaktif dan kreatif, siswa cenderung lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

1. Peningkatan Motivasi Intrinsik: *Scratch* memungkinkan siswa untuk menciptakan *project-project* yang khas dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Sebab merasa memiliki kontrol atas pembelajaran dan menyentuh termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide baru.
2. Peningkatan Keterampilan Kreatif dan memecahkan Problem-Solving dalam *Scratch*, siswa mesti menggunakan kemampuan untuk membuat project yang berfungsi. Ini dapat meningkatkan keterampilan kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah, sebab mereka mesti menemukan cara untuk mewujudkan ide ataupun gagasan dalam lingkungan yang terstruktur.
3. Peningkatan Kemandirian Belajar: *Scratch* dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri melalui eksperimen dan trial-error. Siswa dapat mencoba ide baru, menguji solusi, dan memperbaiki kesalahan tanpa gelisah atas penilaian yang erat melekat. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Pengalaman Pembelajaran yang unik dan menyenangkan supaya siswa tidak jenuh. *Scratch* menyajikan pembelajaran melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan menarik. Ketika siswa menikmati proses menggunakan *scratch*.

Keterlibatan aktif, *Scratch* mengharuskan siswa untuk kontribusi secara aktif dalam pembelajaran, dengan cara menciptakan dan memprogram project interaktif sendiri, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, sebab siswa mempunyai kesempatan untuk secara aktif dapat mengeksplorasi rancangan yang diajarkan melalui game, simulasi, ataupun presentasi interaktif. Pembelajaran Berbasis Project, dengan menggunakan *scratch*, siswa dapat membuat project yang berkaitan dengan materi dalam pembelajaran IPS, misal seperti peta interaktif, simulasi sejarah, ataupun presentasi multimedia tentang budaya.

Kreativitas, scratch mengharuskan siswa untuk mengekspresikan kreativitas karyanya melalui desain dan pengkodean. Siswa dapat menyesuaikan project nya sesuai dengan minat dan keinginan siswa sendiri. Selain itu, siswa pun dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis saat siswa merancang, mencoba, dan memperbaiki project scratch yang telah dibuat. Berkolaborasi, dalam permainan scratch menyediakan platform online maupun offline, di mana siswa dapat berbagi project dengan sesama siswa dan mendapatkan (feedback) umpan balik. Ini menciptakan peluang untuk kolaborasi antar-siswa dalam pembelajaran IPS, siswa dapat belajar satu sama lain dan memberikan dukungan. Kegiatan seperti menyampaikan tanggapan dan menyampaikan saran pun dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan motivasi untuk terus berpartisipasi. Berkoneksi dengan di dunia nyata, dengan menggunakan Scratch untuk membuat project yang berkaitan dengan tema dunia nyata dalam pembelajaran IPS, misal seperti lingkungan, hak asasi manusia, ataupun ekonomi, siswa dapat mengantisipasi yang relevan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan Scratch sebagai alat pembelajaran IPS, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar, yang dapat meningkatkan motivasi untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Harapan Implikasi Permainan Edukatif Media Digital Scratch Pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar, Studi tentang implikasi permainan edukatif media digital Scratch dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap motivasi siswa sekolah dasar sangat menarik dan relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Meningkatkan motivasi belajar, dalam menggunakan permainan edukatif Scratch, dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karakteristik interaktif dan peluang untuk membuat proyek yang unik dan kreatif dapat menginspirasi siswa untuk lebih berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran.

Mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis: Melalui Scratch, siswa diberikan kesempatan untuk merancang, membuat, dan membagikan karya-karya sendiri. Hal ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis siswa, sebab mereka mesti memikirkan ide-ide, merencanakan eksekusi, dan mengevaluasi hasil akhir. Meningkatkan partisipasi Siswa, permainan Scratch membolehkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan praktis, dan mereka dapat langsung berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menciptakan proyek mereka sendiri, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. Penyediaan (feedback) Instan, dalam Scratch, siswa dapat melihat hasil dari kode yang mereka tulis secara instan. Hal ini dapat membantu dalam memahami rancangan-rancangan yang diajarkan lebih baik, sebab mereka dapat melihat efek dari setiap perubahan yang mereka buat. Peningkatan kemandirian belajar, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan proyek mereka sendiri dalam Scratch, diharapkan dapat

meningkatkan kemandirian belajar mereka. Mereka belajar untuk mengatasi masalah, mencari solusi sendiri, dan memecahkan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan proyek.

Memperkuat keterampilan kolaboratif: Scratch pun membolehkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek bersama teman-teman mereka. Hal ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia nyata. Memotivasi dalam memecahkan masalah melalui pembelajaran dengan Scratch, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah. Mereka mesti menemukan cara untuk mengimplementasikan ide dalam bentuk kode, yang memerlukan pemikiran analitis dan kreatif. Harapan ini memperkuat potensi besar dari penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan pengukuran lebih lanjut tentang dampaknya terhadap motivasi belajar siswa akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitasnya.

Kenyataan Implikasi Permainan Edukatif Media Digital Scratch Pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar, Meskipun harapan-harapan telah menyebutkan, kenyataannya implementasi permainan edukatif media digital Scratch dalam pembelajaran IPS dapat mempunyai berbagai implikasi yang beragam terhadap motivasi siswa sekolah dasar. Beberapa contoh kenyataan yang sering terjadi, yaitu antara lain :

1. Meningkatkan Motivasi Belajar: Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran melalui penggunaan Scratch. Namun, tidak semua siswa akan merespons dengan cara yang sama. Ada siswa yang mungkin masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut atau insentif tambahan untuk meningkatkan motivasi mereka.
2. Tingkat keterampilan dan teknis yang Beragam: Siswa mempunyai tingkat keterampilan teknis yang beragam dalam menggunakan media digital dan teknologi. Beberapa siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Scratch dan dengan cepat menguasai rancangan-rancangan dasar, sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama dan dukungan tambahan untuk mengatasi hambatan teknis.
3. Tantangan dalam kesulitan teknis: Ada kemungkinan bahwa siswa mengalami kesulitan teknis dalam menggunakan Scratch, seperti kesulitan memahami konsep pemrograman atau mengatasi masalah teknis dalam membuat proyek mereka. Hal ini dapat menyebabkan frustrasi dan penurunan motivasi belajar jika tidak ditangani dengan baik.
4. Keterbatasan Sumber Daya dan Aksesibilitas: Tidak semua sekolah memiliki sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS. Keterbatasan aksesibilitas terhadap perangkat komputer atau

koneksi internet dapat menjadi hambatan bagi beberapa siswa untuk dapat mengakses dan menggunakan Scratch dengan baik.

5. Dampak lingkungan belajar: Faktor-faktor lingkungan belajar, seperti dukungan dari guru dan rekan sekelas pun dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam menggunakan Scratch. Lingkungan yang mendukung dan mempromosikan kolaborasi dan eksperimen kreatif dapat meningkatkan motivasi siswa, sementara lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat motivasi mereka.
6. Membutuhkan dukungan tambahan: Siswa membutuhkan dukungan tambahan dari guru untuk membantu dalam mengatasi tantangan ataupun kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan Scratch. Ini termasuk bimbingan dalam memahami konsep pemrograman, memberikan (feedback) umpan balik yang konstruktif, dan menyediakan sumber tambahan jika diperlukan.
7. Berkesempatan untuk berkreaitivitas dan berekspresi: Meskipun demikian, bagi sebagian siswa, penggunaan Scratch dapat memberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran IPS. Kemampuan untuk membuat proyek-proyek yang unik dan membagikannya dengan orang lain dapat meningkatkan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi, yang dapat memperkuat motivasi belajar mereka. Dalam praktiknya, efek penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi siswa akan sangat bergantung pada berbagai faktor, termasuk konteks pembelajaran, karakteristik siswa, dukungan dari guru, dan ketersediaan sumber daya. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan dan merespons kebutuhan dan tantangan yang muncul secara individual untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengangkat pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam tentang implikasi penggunaan permainan edukatif media digital Scratch dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, pengalaman, dan interpretasi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS. Data primer dikumpulkan melalui survei literatur dari berbagai sumber, termasuk jurnal akademik, konferensi, dan publikasi pendidikan, dengan fokus pada studi yang telah menguji efek Scratch pada motivasi belajar siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi, yang melibatkan identifikasi tema-tema utama, kategorisasi informasi, dan sintesis temuan dari literatur yang relevan. Proses ini bertujuan untuk membangun pemahaman komprehensif tentang bagaimana permainan edukatif berbasis media digital,



khususnya Scratch, dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum membahas lebih jauh mengenai penggunaan *scratch* dalam pembelajaran IPS, kita harus tahu terlebih dahulu apa itu *scratch*. *Scratch* merupakan bahasa pemrograman buatan *Lifelong Kindergarten Group dari Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. *Scratch* merupakan permainan yang didesain dengan edukatif dan mudah dipahami oleh kalangan muda. Anak bisa dengan kreatif membuat sebuah game menggunakan bahasa pemrograman yang mudah dimengerti. Selain game, anak juga bisa membuat cerita interaktif, seni, simulator, dan lain sebagainya. Melihat fakta ini, dengan penggunaan *scratch* pada siswa sekolah dasar, dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga mengasah literasi digital pada siswa (Isnaini et al. 2021). Sekarang ini kita sudah memasuki pembelajaran abad 21, dimana siswa sudah mempelajari literasi digital di sekolah maupun di rumah. Pendidikan 4.0 berkontribusi penuh pada generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir tahun 1995-2010 (Bencsik et al, 2016). Maka dari itu, penggunaan teknologi, seperti gawai, dan laptop sudah harus bisa digunakan oleh generasi Z, hal ini juga sejalan dengan perkembangan zaman sekarang. Maka dari itu, penulis mencoba untuk menjadikan *scratch* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

Penggunaan permainan edukatif media digital seperti *Scratch* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki implikasi yang signifikan terhadap motivasi siswa. Berikut adalah beberapa pemikiran tentang implikasi tersebut:

- a. Peningkatan Keterlibatan: Permainan edukatif media digital cenderung lebih menarik bagi siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. *Scratch* menawarkan antarmuka yang interaktif dan menyenangkan yang dapat mengundang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sebab alat permainan, siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran IPS.
- b. Peningkatan Antusiasme: Penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif memicu minat dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran. Mereka akan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran karena dapat menciptakan proyek-proyek yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- c. Peningkatan Kreativitas: *Scratch* memungkinkan siswa untuk membuat proyek-proyek interaktif mereka sendiri, mengekspresikan ide-ide dan menemukan cara untuk mempresentasikan konsep-konsep IPS dengan cara yang kreatif. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Siswa dapat menggunakan *Scratch* untuk membuat simulasi, cerita interaktif, atau presentasi multimedia

yang memperkaya pemahaman mereka tentang topik-topik tertentu. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga merangsang kreativitas mereka dalam mempelajari materi pelajaran.

- d. Penguatan Keterampilan Pemecahan Masalah: Penggunaan Scratch memerlukan pemikiran logis dan pemecahan masalah. Siswa harus merancang algoritma, memecahkan masalah, dan menguji solusi mereka. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan.
- e. Konektivitas dengan Materi Pembelajaran: Melalui Scratch, siswa dapat membuat proyek yang berhubungan langsung dengan materi IPS yang mereka pelajari. Proses ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep tersebut karena mereka harus memikirkan cara untuk menerapkannya dalam konteks permainan.
- f. Pengalaman Pembelajaran Berbasis Proyek: Scratch memungkinkan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi topik-topik IPS dengan cara yang mendalam dan praktis. Proyek-proyek ini sering kali membutuhkan kolaborasi antara siswa, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka serta kemampuan mereka untuk bekerja dalam tim.
- g. Memberikan Umpan Balik (feedback) : Dalam Scratch, siswa dapat melihat hasil dari pekerjaan mereka secara instan. Hal ini memberikan umpan balik yang langsung, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terus berpartisipasi dan meningkatkan kualitas proyek-proyek.
- h. Peningkatan mahir (Ahli) Teknologi: Penggunaan Scratch membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan teknologi mereka, yang merupakan keterampilan yang amat penting di era digital saat ini. Dengan membiasakan menggunakan platform digital seperti Scratch, siswa dapat memperluas pemahaman tentang teknologi dan meningkatkan keterampilan komputer.
- i. Relevansi dengan Kehidupan Nyata: Scratch memandang siswa untuk membuat proyek yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan motivasi faktor ataupun pengaruh yang datang dari dalam diri siswa untuk terus untuk belajar. Ketika siswa melihat rancangan - rancangan IPS dapat diterapkan dalam konteks yang di kenal, kemungkinan lebih termotivasi untuk belajar lebih lanjut tentang subjek tersebut. Dalam mempertimbangkan implikasi ini, penting bagi guru untuk menggabungkan permainan edukatif media digital seperti Scratch dengan bijaksana dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, sebab dapat secara bermakna untuk meningkatkan motivasi dan implikasi siswa dalam pembelajaran.
- j. Meningkatkan Kolaborasi: Dalam Scratch, siswa dapat berkolaborasi dalam pembuatan proyek-proyek. Mereka dapat bekerja sama dalam kelompok atau

berbagi proyek secara online dengan teman-teman mereka. Kolaborasi semacam ini tidak hanya memperkuat keterlibatan siswa tetapi juga mengajarkan mereka tentang pentingnya bekerja sama dan berbagi ide dalam mencapai tujuan bersama.

- k. Bersedia (feedback) Umpan Balik Langsung: Scratch menyediakan umpan balik langsung dalam bentuk visual dan interaktif. Siswa dapat melihat hasil dari kode yang mereka tulis secara langsung, yang membantu mereka memahami konsep-konsep pemrograman dengan lebih baik. Umpan balik ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka melihat kemajuan yang mereka buat seiring waktu.
- l. Pengalaman Pembelajaran yang Berkelanjutan: Penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkelanjutan. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS, tetapi mereka juga mengembangkan keterampilan teknologi dan pemrograman yang relevan dengan zaman sekarang. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka melihat nilai jangka panjang dari pembelajaran mereka.

Dengan memahami implikasi seperti ini, guru dapat merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Terdapat perbedaan output pembelajaran menggunakan media Scratch dengan pembelajaran dengan media sederhana. Media Scratch berpengaruh positif terhadap output pembelajaran. Terdapat penelitian pada siswa bahwa siswa Sekolah Dasar yang menggunakan Scratch mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Selain itu Scratch dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa baik pada siklus satu ataupun dua. Pada penelitian ini selain dihasilkan adanya perbedaan nilai hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan game Scratch, juga diperoleh bahwa game berbasis scratch cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS (Luthfiyyah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang memotivasi peserta belajar. Media pembelajaran sangat membantu dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa mudah memahami apa yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang menarik meningkatkan semangat belajar siswa dan menjadikan pengalaman belajar lebih berwarna dan berkesan dibandingkan proses pembelajaran tanpa media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru, maka siswa akan semakin antusias mengikuti proses pembelajaran.

Mengapa Implikasi Permainan Edukatif media digital *Scratch* , yaitu dengan adanya Implikasi dari penggunaan permainan edukatif berbasis Scratch sangatlah bermakna dan dapat dijelaskan dengan beberapa alasan:

### **Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran:**

Penggunaan Scratch yang memastikan siswa untuk kontribusi secara aktif dalam pembelajaran mereka. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam membuat sesuatu yang baru. Ini membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap subjek yang dipelajari. Pembelajaran Berbasis Proyek, dengan Scratch, siswa dapat membuat proyek yang langsung relevan dengan minat dan kebutuhan mereka. Ini untuk memastikan pembelajaran berbasis proyek, yang telah terbukti lebih efektif dalam mempromosikan pemahaman yang mendalam dan retensi informasi.

Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah, yaitu dalam pembuatan permainan dengan Scratch, siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah dan tantangan yang memerlukan pemecahan. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang sangat berharga, yang dapat diterapkan di berbagai aspek kehidupan. Peningkatan Keterampilan Pemrograman: Scratch memberikan platform yang ideal untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar pemrograman kepada siswa secara menyenangkan dan interaktif. Ini membantu dalam membangun dasar yang kuat untuk pembelajaran pemrograman yang lebih lanjut di masa depan

Mengenalkan Kreativitas dan Ekspresi Diri, dengan adanya permainan Scratch, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembuatan permainan mereka sendiri. Mereka dapat merancang karakter, membuat alur cerita, dan menambahkan elemen-elemen kreatif lainnya sesuai dengan visi mereka sendiri. Perumpamaan Kolaboratif, dalam Scratch memastikan siswa untuk berbagi proyek mereka dengan teman-teman mereka dan mendapatkan umpan balik dari mereka. Ini mendorong kolaborasi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep pemrograman dan desain game.

Pengalaman Belajar yang Menyenangkan, yaitu salah satu aspek yang paling menarik dari penggunaan Scratch adalah bahwa itu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mengeksplorasi lebih lanjut. Akan tetapi, implikasi dari permainan edukatif menggunakan Scratch sangatlah luas dan meliputi pengembangan keterampilan pemrograman, kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi, sambil menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan berarti bagi siswa.

### **Seperti apa Implikasi Permainan Edukatif media digital Scratch.**

Scratch merupakan platform pemrograman visual yang digunakan dalam pembelajaran komputer dan mengembangkan permainan. Dalam permainan edukatif, implementasi Scratch dapat memiliki implikasi positif. Pembelajaran Kreatif, dalam permainan Scratch memastikan pengguna untuk membuat permainan secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai blok pemrograman visual. Ini dapat memastikan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran desain.

Mengenalkan Konsep Pemrograman: Melalui Scratch, pengguna dapat mempelajari konsep dasar pemrograman, misal seperti urutan perintah, dan pengulangan dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur. Ini memudahkan siswa untuk memahami konsep tersebut tanpamesti membebani dengan sintaks bahasa pemrograman yang kompleks. Meningkatkan Keterampilan Komputer: Penggunaan Scratch dalam permainan edukatif dapat membantu meningkatkan literasi digital dan keterampilan komputer siswa. Mereka belajar tentang antarmuka pengguna grafis, dan penggunaan alat-alat pengembangan permainan. Dapat berkolaborasi dan berpartisipasi, dalam permainan Scratch menyediakan fitur untuk berbagi proyek, memberikan umpan balik (feedback), dan berkolaborasi dengan orang lain. Hal ini dapat terjadi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran online, berbagi karya mereka, dan belajar dari teman sebaya. Belajar disiplin dalam permainan dengan Scratch, siswa dapat membuat permainan yang mencakup rancangan maupun konsep dari berbagai disiplin ilmu, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, dan seni. Ini mengintegrasikan pembelajaran lintas mata pelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Diberikan motivasi dan arahan untuk berpartisipasi, pembelajaran melalui permainan edukatif menggunakan Scratch dapat meningkatkan motivasi dan kontribusi siswa dalam pembelajaran. Mereka merasa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembuatan permainan mereka sendiri, yang pada bergilir untuk meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Akan tetapi, implementasi Scratch dalam permainan edukatif dapat mengangkat dampak positif dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan keterampilan pemrograman dan komputer, serta mengenalkan kreativitas dan kolaborasi.

### **Seperti apa Penerapan Implikasi Permainan Edukatif media digital Scratch.**

Penerapan implikasi permainan edukatif menggunakan media digital Scratch pun dapat dilaksanakan dalam berbagai cara yang kreatif dan efektif. Mata Pelajaran Pemrograman, guru dapat menggunakan Scratch untuk mengajarkan konsep dasar pemrograman seperti urutan, berulang-ulang, percabangan, dan variabel. Mereka dapat menyusun aktivitas yang diminta siswa untuk membuat permainan sederhana menggunakan Scratch, yang dapat membantu dalam memahami konsep secara praktis.

Mata Pelajaran Akademik: di Permainan Scratch dapat bermakna ke dalam berbagai mata pelajaran akademik, misal seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, dan lain-lain. Misal, siswa dapat membuat permainan matematika yang interaktif untuk mempraktikkan operasi aritmatika, ataupun bisa permainan ilmu pengetahuan yang mengajarkan konsep sains. Dengan menggunakan scratch, siswa dapat berlatih proyek untuk berkolaborasi, dan guru dapat menyusun proyek kolaboratif di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk membuat permainan Scratch yang berkelompok. Ini tidak hanya mengembangkan keterampilan pemrograman dan desain game mereka, tetapi pun dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi mereka.

Kompetisi dan Showcase, sekolah dapat mengadakan kompetisi atau pameran, di mana siswa dapat mempertunjukkan permainan Scratch mereka. Ini akan sangat memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras dan menciptakan karya yang lebih baik, serta meningkatkan rasa percaya diri. Pembelajaran Diferensiasi, Scratch dapat terjadi kelenturan yang besar dalam pembuatan permainan. Guru dapat menggunakan Scratch untuk menyediakan pembelajaran diferensiasi, di mana siswa dengan tingkat keterampilan dan minat yang berbeda, dan dapat bekerja pada proyek yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pembelajaran Jarak Jauh: Dalam pembelajaran jarak jauh, Scratch dapat digunakan sebagai alat yang efektif, dan sangat mudah digunakan untuk mengajar pemrograman dan konsep akademik lainnya. Guru dapat menyampaikan instruksi melalui video ataupun platform pembelajaran daring, sementara siswa dapat membuat dan berbagi proyek mereka secara online. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah pun, dapat menyelenggarakan klub Scratch ataupun kegiatan ekstrakurikuler yang fokus pada pembuatan permainan dan proyek yang kreatif dengan menggunakan Scratch. Ini akan diberikan kesempatan tambahan bagi siswa untuk pengembangan keterampilan pemrograman dan kreativitas di luar jam pelajaran reguler. Dapat disimpulkan, dengan penerapan yang tepat, media digital Scratch dapat dijadikan alat yang kuat untuk memperkuat pembelajaran kognitif (pengetahuan), keterampilan pemrograman, kreativitas, dan tingkat berkolaborasi di kelas dan di luar kelas.

### **Bagaimana Penerapan Scratch.**

Penerapan Scratch dapat dilaksanakan dalam berbagai konteks, terutama dalam pendidikan dan pembelajaran pemrograman bagi anak-anak. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menerapkan Scratch: Mengenalkan Platform: Pertama, mengenalkan platform Scratch kepada peserta, baik itu siswa, maupun orang dewasa yang baru mengenal pemrograman. Menjelaskan rancangan dasar seperti blok kode, karakter, latar belakang, dan perintah dasar. Memahami Konsep Dasar, dan dipastikan peserta memahami konsep-konsep dasar dalam pemrograman seperti algoritma, kontrol aliran program, variabel, dan looping. Ini

bisa dilakukan dengan cara menyampaikan materi secara singkat atau dengan bantuan visual seperti video tutorial. Misal ada suatu kasus Diberikan contoh kasus sederhana yang bisa dipecahkan menggunakan Scratch. Misalnya, membuat karakter bergerak, mengubah warna latar belakang, atau membuat permainan sederhana.

Mengeksplor dan membuat percobaan: diberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi permainan Scratch secara mandiri. Membiarkan mereka untuk mencoba-coba membuat proyek yang sederhana, misal seperti membuat animasi pendek ataupun permainan ringan. Dalam proses ini, berikan motivasi kepada mereka untuk mencari solusi sendiri dan bereksperimen dengan berbagai blok kode.

Tantangan scratch, setelah merasa cukup nyaman dengan scratch dengan memberikan tantangan-tantangan yang lebih kompleks. Misal seperti, ajak mereka untuk membuat permainan yang melibatkan ataupun berpartisipasi yang lebih banyak interaksi untuk menggabungkan konsep=konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Berkolaborasi dan mempresentasikan, untuk kolaborasi antar siswa untuk bekerja sama dalam tim ataupun berbagi proyek dengan mereka satu sama lain. Setelah selesai, diharapkan untuk memberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mempresentasikan proyek mereka kepada kelompok. Feedback dan Evaluasi, dalam memberikan umpan balik (feedback) berguna terhadap proyek yang telah dibuat. Memfokuskan pada hal-hal yang baik yang dapat ditingkatkan. Ini akan sangat membantu untuk terus berkembang dalam kemampuan mereka. Nur Hopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). Mengembangkan Proyek Lebih Lanjut, selepas memahami dasar Scratch, menganjurkan untuk proyek lebih lanjut sesuai minat dan bakat. Mereka bisa untuk mencoba membuat permainan yang lebih kompleks, simulasi interaktif, ataupun bahkan aplikasi pendidikan. Sumber Daya Tambahan, memberikan akses kepada siswa untuk sumber daya tambahan seperti tutorial online, forum komunitas Scratch, ataupun buku pemrograman, untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan. Dengan prosedur di atas, penerapan Scratch dapat menjadikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat, baik itu anak-anak maupun orang dewasa.

### **Bagaimana Implikasi dari Scratch di dalam permainan edukatif**

Yaitu dengan permainan Scratch menjadikan sebuah platform pemrograman visual yang dirancang khusus untuk mengenalkan konsep pemrograman kepada anak-anak dan pemula secara menyenangkan dan interaktif. Ketika menggunakan dalam permainan edukatif, Scratch mempunyai sebagian implikasi positif. Pembelajaran Pemrograman scratch, membolehkan pemain untuk membuat permainan mereka sendiri dengan cara yang perseptif. Ini dapat membantu pemain memahami konsep-konsep dasar pemrograman seperti urutan, perulangan, perihal cabang, dan variabel. Kreativitas, dengan aplikasi Scratch, siswa dapat melatih

kreativitas dalam membuat pemain memegang kebebasan dalam merancang permainan sesuai dengan imajinasi mereka sendiri. Hal ini menstimulasi kreativitas dan mengekspresikan diri. Bekerjasama dengan permainan aplikasi Scratch, dan mengizinkan pemain untuk berbagi karya dengan orang lain di forum Scratch. Ini memperkuat kolaborasi antar pemain untuk memperluas pemahaman tentang pemrograman dan merangsang ide-ide baru. Dapat berkemampuan dalam memecahkan masalah (Problem-Solving), disaat membuat permainan di Scratch, pemain seringkali terlibat pada masalah ataupun tantangan yang mengutamakan pemecahan. Ini sangat amat membantu dalam mengembangkan kemampuan problem-solving dan pemecahan masalah. Mengenalkan konsep matematika dan logika, dalam permainan yang dibuat dengan Scratch sering kali yang terlibat konsep matematika dan logika seperti koordinat, penghitungan, dan pola. Ini sangat membantu pemain untuk memperkuat pemahaman tentang konsep ini secara praktis. Pengalaman praktis, scratch menyediakan pengalaman praktis dalam pemrograman, yang merupakan metode pembelajaran yang efektif bagi banyak orang. Daripada hanya membaca teori, pemain dapat langsung menerapkannya dalam membuat permainan.

Meningkatkan Keterampilan Teknologi, dengan menggunakan Scratch dapat memperkenalkan pemain pada penggunaan teknologi dan alat digital. Ini bisa menjadi landasan yang baik untuk mengembangkan lebih lanjut dalam bidang teknologi dan komputer. Mengenalkan Rancangan Desain Game, *Scratch* pun memperkenalkan rancangan desain game kepada pemain, seperti tata letak, alur cerita, karakter, dan interaksi pengguna. Ini sangat amat membantu pemain memahami apa yang membuat sebuah permainan menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, supaya tidak jenuh dan bosan. Dapat disimpulkan, penggunaan Scratch dalam permainan edukatif dapat menyimpan dampak yang bermakna dalam mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan teknis pada pemain, sambil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan.

## **KESIMPULAN**

Dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai merupakan salah satu langkah untuk menghadapi tantangan kurikulum merdeka yaitu dengan implikasi permainan edukatif media digital Scratch pada pembelajaran IPS terhadap motivasi siswa sekolah dasar, yakni antara lain, Meningkatkan Minat Belajar, dalam menggunakan permainan edukatif media digital Scratch dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebab pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Menambah Pembelajaran, Scratch dapat membantu pembelajaran IPS dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep yang telah diajarkan. Menstimulasi Kreativitas melalui Scratch, siswa dapat meningkatkan kreativitas



mereka dengan membuat proyek yang seru, menyenangkan dan bervariasi terkait dengan materi IPS, seperti peta interaktif, simulasi, ataupun permainan edukatif.

Meningkatkan partisipasi siswa, dengan menggunakan permainan edukatif media digital, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPS. Sebab mereka mempunyai kesempatan untuk berkolaborasi, bereksperimen, dan memecahkan masalah secara mandiri ataupun dalam kelompok. Memperkuat Kompetensi Digital dalam Penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS pun membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi digital mereka, sehingga menyiapkan untuk menghadapi tantangan di era digital yang semakin maju. Memberikan feedback dalam permainan edukatif Scratch, membolehkan siswa untuk melihat hasil secara langsung dari pekerjaan mereka, yang dapat meningkatkan motivasi, sebab mereka dapat melihat kemajuan yang telah dibuat secara langsung. Memotivasi siswa Belajar mandiri, sehingga diberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan eksploratif, sebab mereka dapat berekspresi berbagai fitur dan fungsi dalam Scratch untuk menciptakan proyek yang unik.

Akan tetapi, penggunaan permainan edukatif media digital Scratch dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan berbagai kompetensi kognitif, sosial, dan digital mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anis, Y. Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320-327.
- Annisa, A. N. (2019). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi siswa di sekolah. *Al-Itizan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 1-6.
- Bencsik. 2016. "Y and Z Generation at Workplaces." *Journal of Competitiveness*.
- Dina, F. (2019) 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)', 2.
- Fagerlund, J., Häkkinen, P., Vesisenaho, M., & Viiri, J. (2021). Computational thinking in programming with Scratch in primary schools: A systematic review. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), 12-28.
- Fakhrunnisa, N., Edy, M. R., Isnaini, H., & In, N. (2023). Pengenalan Aplikasi Scratchjr Untuk Siswa di SMA 1 Sinjai. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 156-170.
- Fitriana, S., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF INFORMATIKA BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SCRATCH DI SMPN 7 BUKITTINGGI. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 153-160.

- Hardiansyah<sup>1</sup>, B., & Armin, A. P. (2023). Rancang bangun game interaktif menggunakan scratch dengan computational thinking. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(2), 717–724.
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36-50.
- Isnaini, M., Sukron Fujiaturahman, Linda Sekar Utami, and Khairil Anwar. 2021. "PEMANFAATAN APLIKASI SCRATCH SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA BELAJAR SISWA ' Z GENERATION ' UNTUK GURU-GURU SDN 1 LABUAPI." 5:871–75.
- 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.
- Kurniawan, D., & Firdaus, M. (2022). "PENERAPAN TEORI GAME DALAM PERANCANGAN" BELAJAR BUDAYA NUSANTARA INDONESIA" YANG EDUKATIF UNTUK ANAK-ANAK. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, N., Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5722–5731.
- Nurhopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). Pembelajaran Pemrograman Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Computational Thinking Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 6.
- Putra. (2022, February 10). PENGERTIAN APLIKASI: Fungsi, Sejarah, Klasifikasi, Jenis & Contoh. <https://salamadian.com/pengertianaplikasi/>
- Putro, Y. T. M., & Astuti, R. (2022). Penerapan Scratch dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 1(4), 21-21.
- Satria, E., Sa'ud, U. S., Sopandi, W., Tursinawati, T., Rahayu, A. H., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan media animasi interaktif dengan pemograman scratch untuk mengenalkan keterampilan berpikir komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217-228.
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Coding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 72-79.
- Silvianita, H. (2022, June 11). Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis Jenis Game, Lengkap! <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Wicaksana, B. S., & Sukirman, S. T. (2023). Pemrograman Visual Scratch Untuk Melatih Kemampuan Bernalar Siswa Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai

Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. Bulletin of Information Technology (BIT), 4(3), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>