

ABSTRAK

Rizka Hamidah, 2521108 “Perancangan Media Pembelajaran PIPAS Kelas X Menggunakan *Platform Scratch* Di SMKN 1 Bukittinggi”. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran di SMKN 1 Bukittinggi, yang masih menerapkan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan terbatas, seperti belajar masih menggunakan media papan tulis. Metode ini tidak cukup efektif untuk menggali secara menyeluruh keterampilan praktis dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam bidang PIPAS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik. Hal ini berujung pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang masih bergantung pada metode tradisional juga menghambat pengembangan keterampilan praktis siswa yang seharusnya dapat diukur melalui simulasi atau aplikasi nyata. Kurangnya media pembelajaran yang disertai evaluasi yang berbasis teknologi dan interaktif menyebabkan terbatasnya umpan balik yang dapat diberikan kepada siswa dalam waktu yang tepat. Dengan demikian perancangan media pembelajaran pipas kelas x menggunakan *Platform Scratch* di smkn 1 bukittinggi menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka dalam pembelajaran PIPAS secara lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dirancang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implemen dan Evaluate*) yang bertujuan untuk mengembangkan produk penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Bukittinggi pada kelas X.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu aplikasi media pembelajaran pipas menggunakan *Platform Scratch* yang peneliti coding sendiri dalam bentuk *puzzle*. Pada pengujian validitas produk menggunakan angket yaitu ahli media dengan nilai rata-rata 0,91, ahli kebahasaan dengan nilai rata-rata 0,75 dan ahli mata pelajaran (materi) dengan nilai rata-rata 0,92. Sehingga diperoleh hasil dari tiga ahli tersebut yaitu 0,86. Uji praktikalitas produk mendapati nilai 0,93. dan hasil uji efektivitas produk memperoleh nilai 0,85. Maka dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran PIPAS.

Kata kunci : Media Pembelajaran, PIPAS, *Platform Scratch*