

IMPLEMENTASI *GAME SCRATCH* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PLERED

Risma Rahmawati¹

¹⁾ Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Institut Prima Bangsa
Jl. Brigjen Darsono, Kertawinangun, Kec. Kedawung, Kab. Cirebon
rismarahmawati881@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran Scratch terhadap pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII SMP Negeri 1 Plered. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VIII B yang dipilih menggunakan Teknik purposive sampling. Instrument penelitian berupa tes pemahaman, angket minat belajar, dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa setelah penggunaan Scratch dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Minat belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Namun demikian, hasil uji korelasi Spearman menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Implementasi Scratch dengan pemahaman maupun minat belajar siswa. Dengan demikian, Scratch dengan pemahaman maupun minat belajar siswa. Dengan demikian, Scratch efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata kunci: informatika, minat belajar, pembelajaran interaktif, pemahaman siswa, *Scratch Jr.*

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing Scratch learning media on students' understanding and learning interest in Informatics subjects for class VIII of SMP Negeri 1 Plered. This study uses a quantitative method with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 30 students of class VIII B selected using purposive sampling techniques. The research instruments were comprehension tests, learning interest questionnaires, and observation sheets. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and Spearman correlation. The results showed a significant increase in students' understanding after using Scratch with a significance value of 0.000 (< 0.05). Students' learning interest also experienced a significant increase with a significance value of 0.000 (< 0.05).

Accepted: xxxxxxxx

However, the results of the Spearman correlation test showed no significant relationship between Scratch implementation and students' understanding or learning interest. Thus, Scratch with students' understanding and learning interest. Thus, Scratch is effectively used as a learning medium to improve students' understanding and learning interest in Informatics subjects.

Keywords: Scratch Jr, student understanding, learning interest, informatics, interactive learning.

DOI: xxxxxxxx

Received: xxxxxxxx

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran informatika di Tingkat Sekolah Menengah Pertama berperan penting dalam membangun literasi teknologi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, peningkatan pemahaman dan minat belajar pada mata Pelajaran ini masih menjadi tantangan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan tantangan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan kehilangan minat belajar ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu menggabungkan unsur visual, interaksi, dan kreativitas agar pembelajaran informatika menjadi lebih menarik dan efektif.

SMP Negeri 1 Plered menghadapi beberapa kendala dalam proses pembelajaran informatika, seperti kurangnya media pembelajaran yang interaktif, keterbatasan fasilitas komputer, serta rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pemrograman visual. Hasil observasi dan wawancara dengan guru informatika menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM, khususnya pada materi Eksplorasi lanjutan *Scratch Jr*. Kondisi ini menandakan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan fasilitas sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan *game* edukatif *Scratch Jr* sebagai media pembelajaran. *Scratch Jr* merupakan aplikasi pemrograman visual berbasis blok yang dirancang agar mudah dipahami oleh siswa SMP. Media ini mendorong siswa untuk berpikir logis, kreatif, dan kolaboratif melalui aktivitas membuat proyek *game* atau animasi. Selain itu, *Scratch Jr* dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga cocok diterapkan di sekolah dengan keterbatasan sarana TIK. Sejumlah penelitian terdahulu [7], [15], [1] juga menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch Jr* dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ini berfokus pada implementasi *game Scratch Jr* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VIII SMP Negeri 1 Plered. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis sejauh mana penggunaan *Scratch Jr* mampu memperbaiki hasil belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pemrograman visual pada topik *Eksplorasi Lanjutan Scratch Jr*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Informatika yang lebih interaktif, serta menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas dan inklusivitas proses belajar di era teknologi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Teori Pendukung

Pembelajaran informatika idealnya dirancang dengan pendekatan yang mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memotivasi siswa. Teori *Taksonomi Bloom* [10] menjadi dasar dalam mengukur hasil belajar melalui ranah kognitif dan afektif. Pada penelitian ini, ranah kognitif digunakan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi pemrograman visual, sedangkan ranah afektif digunakan untuk menilai minat belajar siswa.

Selain itu, pendekatan *game-based learning* memadukan elemen permainan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. *Game-based learning* dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam memecahkan masalah secara langsung [13]. Media pembelajaran interaktif seperti *Scratch Jr* dapat mendukung kebutuhan psikologis siswa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan yang berpengaruh pada motivasi dan minat belajar [11].

2.2 Scratch sebagai Media Pembelajaran

Scratch Jr adalah platform pemrograman visual berbasis blok yang dirancang oleh MIT Media Lab untuk membantu pemula memahami konsep pemrograman tanpa sintaks yang kompleks [12]. Melalui antarmuka yang intuitif, *Scratch Jr* memungkinkan siswa membuat animasi, game, maupun proyek interaktif lainnya. *Scratch Jr* sebagai versinya yang lebih sederhana memudahkan akses pembelajaran menggunakan perangkat mobile.

Dalam konteks pembelajaran, *Scratch Jr* dapat meningkatkan pemahaman konsep logika, algoritma, dan pemrograman dasar melalui aktivitas kreatif dan kolaboratif. Media *Scratch Jr* dapat meningkatkan capaian belajar hingga 87,5% [8]. Selain memperkuat pemahaman konsep, *Scratch Jr* juga menumbuhkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan kolaborasi siswa [2].

2.3 Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Informatika

Pemahaman siswa merupakan kemampuan untuk menginterpretasikan, menjelaskan, dan menerapkan suatu konsep [10], [3]. Dalam pembelajaran informatika, pemahaman meliputi kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta memvisualisasikan konsep yang abstrak. Indikator pemahaman siswa dalam penelitian ini mengacu pada *Taksonomi Bloom*, seperti kemampuan mengidentifikasi konsep, menjelaskan ulang materi, menganalisis kesalahan, hingga menciptakan proyek pemrograman sederhana. Pemahaman dipengaruhi oleh ketersediaan media interaktif, metode pengajaran inovatif, serta fasilitas pendukung. Media pembelajaran yang visual dan interaktif seperti *Scratch Jr* terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep pemrograman [16].

2.4 Minat Belajar Siswa

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk terlibat secara aktif, merasakan kesenangan, dan memiliki motivasi internal dalam proses pembelajaran [14]. Dalam pembelajaran informatika, minat belajar sangat dipengaruhi oleh jenis media, metode mengajar, faktor lingkungan, serta motivasi intrinsik siswa.

Scratch Jr sebagai media interaktif dapat meningkatkan minat belajar melalui tampilan visual, elemen kreatif, dan fitur *game* yang sesuai karakteristik siswa SMP. Penggunaan media *Scratch Jr* berdampak signifikan pada peningkatan ketertarikan siswa [1]. Fitur blok pemrograman di *Scratch Jr* dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar logika pemrograman [4].

2.5 Hubungan Media Pembelajaran Scratch dengan Pemahaman dan Minat Belajar

Media pembelajaran interaktif seperti *Scratch Jr* mampu meningkatkan pemahaman sekaligus minat belajar. Fitur visual *Scratch Jr* mendukung keterlibatan siswa dalam memahami konsep abstrak [16]. Penggunaan *game Scratch Jr* juga memberikan pengalaman belajar berbasis proyek yang mendorong kreativitas dan pemecahan masalah.

Dengan memanfaatkan perangkat alternatif seperti ponsel melalui *Scratch Jr*, pembelajaran tetap dapat berlangsung meski fasilitas komputer terbatas, sehingga relevan diterapkan di sekolah yang menghadapi kendala serupa. Hal ini menjadi celah penelitian yang berupaya diisi oleh studi ini, yaitu menganalisis efektivitas implementasi *Scratch Jr* dalam kondisi keterbatasan fasilitas teknologi.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol untuk melihat perubahan pemahaman dan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game Scratch Jr*. Penggunaan desain ini bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan membandingkan skor O_1 (pretest) dan O_2 (posttest).

$$O_1 \times O_2$$

O1= Nilai pretest (sebelum implementasi *game Scratch*)

O2= Nilai posttest (sesudah implementasi *game Scratch*)

3.2 Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Plered, yang memiliki keterbatasan fasilitas komputer, sehingga relevan dengan fokus penelitian ini. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B berjumlah 30 siswa, ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesiapan siswa, minat terhadap teknologi, serta ketersediaan perangkat untuk mengakses *Scratch Jr*.

3.3 Variabel Penelitian

Tabel 3 1 Variable Penelitian

Variabel	Indikator	Sumber
Implementasi <i>Scratch Jr</i>	Penggunaan fitur <i>Scratch</i> , keterlibatan siswa penyelesaian proyek	Resnick dkk
Pemahaman Siswa	Mengidentifikasi konsep, menjelaskan konsep,	Bloom
Minat Belajar	Ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi	Permana dkk

3.4 Instrumen Penelitian

1) Tes Pemahaman (Pretest–Posttest)

Digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi Eksplorasi Lanjutan *Scratch Jr*. Instrumen berupa pilihan ganda yang disusun berdasarkan *Taksonomi Bloom* dan kompetensi dasar Informatika kelas VIII. Instrument berupa 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif *Taksonomi Bloom* dan kompetensi dasar Informatika kelas VIII. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument diuji cobakan kepada 14 siswa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 18 dari 20 butir soal dinyatakan valid dengan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,532). Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,821 yang menunjukkan bahwa instrument memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

2) Kuesioner Minat Belajar

Disusun menggunakan skala Likert 1–4 meliputi aspek ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan aktif, kepercayaan diri, dan motivasi siswa [5]. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dengan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,887 yang termasuk dalam kategori sangat reliabel.

3) Lembar Observasi Implementasi *Scratch Jr*

Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, termasuk partisipasi, penggunaan fitur *Scratch Jr*, kolaborasi, dan respons terhadap instruksi. Indikator mengacu pada KD 3.9 dan 4.9 Informatika. Validasi isi instrument dilakukan oleh dosen

pembimbing dan guru mata pelajaran informatika untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

3.5 Validasi dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrument telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpulan data. Validitas isi dilakukan oleh dua validator yang terdiri atas seorang dosen Pendidikan Informatika dan seorang guru mata pelajaran Informatika menggunakan indeks Aiken's V. hasil validasi menunjukkan bahwa instrument pretest-posttest maupun angket minat belajar memperoleh nilai Aiken's sebesar 0,90, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.

Selanjutnya uji validitas konstruk dilakukan melalui uji coba instrument kepada siswa di luar sampel penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 20 butir soal pretest diperoleh 15 butir soal valid, dari 20 butir soal posttest diperoleh 15 butir soal valid, sedangkan pada butir 20 pernyataan angket minat belajar diperoleh 17 butir pernyataan valid yang selanjutnya digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, seluruh instrument penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan sebagai instrument penelitian. Ringkasan hasil validitas dan reliabilitas instrument disajikan pada Tabel 3.2

Table 3.2 Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Jumlah butir soal	Butir Valid	Validitas isi (Aiken's)	Keterangan
Pretest	20	15	0,90	Valid dan reliabel
Posttest	20	15	0,90	Valid dan reliabel
Angket Minat Belajar	20	15	0,90	Valid dan reliabel

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan berikut:

- 1) Persiapan:
 - a) Penyusunan RPP, instrumen tes, kuesioner, dan lembar observasi.
 - b) Uji coba instrumen dan perbaikan berdasarkan hasil pilot test.
- 2) Pelaksanaan :

- a) Pretest dan kuesioner 1 diberikan sebelum pembelajaran.
- b) Pembelajaran dilaksanakan menggunakan implementasi *game Scratch Jr*, di mana siswa membuat proyek animasi/game sederhana.
- c) Observasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan implementasi media.
- 3) Pengukuran :
 - a) Posttest untuk mengukur perubahan pemahaman.
 - b) Kuesioner 2 untuk mengukur perubahan minat belajar.
- 4) Analisis Data :
 - a) Mengolah seluruh data menggunakan Microsoft Excel dan SPSS.
 - b) Menginterpretasikan hasil untuk menentukan efektivitas penggunaan *Scratch Jr*.
- 5) Teknik Pengumpulan Data
 - a) Tes tertulis (pretest–posttest)
 - b) Kuesioner minat belajar
 - c) Observasi aktivitas siswa
 - d) Wawancara pendukung dengan guru informatika
 - e) Dokumentasi nilai sebelumnya sebagai data pendukung deskriptif
- 6) Teknik Analisis Data
 - Analisis Deskriptif
 Digunakan untuk menggambarkan keadaan awal dan akhir penelitian:
 - a) Rata-rata nilai pretest dan posttest
 - b) Distribusi skor minat belajar
 - c) Temuan observasi implementasi *Scratch Jr*.
 - Analisis Inferensial
 - a) Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov/Shapiro Wilk*). Untuk menentukan apakah data berdistribusikan normal.
 - b) Jika data normal; menggunakan *Paired Sample t-test* untuk menguji perbedaan pretest-posttest.
 - c) Jika data tidak normal; menggunakan *Wilcoxon Signed rank Test* untuk menguji peningkatan pemahaman dan minat.
 - d) Uji korelasi; menggunakan uji korelasi *Pearson* apabila data normal, dan menggunakan *Spearman's Rho* apabila data tidak normal, untuk melihat hubungan implementasi *Scratch Jr* dengan pemahaman dan minat siswa.

4. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Uji Persyaratan

4.1.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan guna menentukan bahwa data memiliki sebaran distribusi yang bersifat normal, yang diperlukan sebagai dasar pemilihan metode analisis statistik yang sesuai baik parametrik maupun non parametrik.

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

	<i>KS</i>			<i>SW</i>		
	<i>Sttc</i>	<i>df</i>	<i>S.</i>	<i>Sttc</i>	<i>df</i>	<i>S.</i>
Observasi	0,221	30	0,001	0,813	30	0
Pretest	0,188	30	0,009	0,9	30	0,008
Kuesioner1	0,133	30	0,185	0,922	30	0,31
Posttest	0,163	30	0,04	0,903	30	0,01
Kuesioner2	0,117	30	.200*	0,971	30	0,581

Pengujian normalitas pada data ini menggunakan dua pendekatan statistik, yakni *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, dengan tingkat signifikansi ditetapkan pada 0,05. Berdasarkan tabel tersebut mengindikasikan bahwa data pretest, Kuesioner1, posttest, dan observasi tidak berdistribusikan normal. Maka pengujian dilakukan menggunakan uji non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan korelasi Spearman.

4.2 Hasil Uji Hipotesis

4.2.1 Uji Wilcoxon Pemahaman Siswa

Bertujuan untuk mengidentifikasi adanya ketidaksamaan yang berarti di antara poin pretest dan posttest, kuesioner 1 dan kuesioner 2 pada variabel pemahaman dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi *Scratch Jr* dengan memanfaatkan SPSS.

Table 4.1 hasil uji Wilcoxon Pretest dan Posttest (Pemahaman Siswa)

No	Uji	Variable yang diuji	z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan	Interpretasi
1.	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	<i>Pretest-Posttest (Pemahaman Siswa)</i>	-4,852	0,000	Tolak H_0	Terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Pemahaman siswa meningkat setelah implementasi <i>Scratch</i> .

Berdasarkan hasil output yang ditampilkan pada table 4.1 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya ketidak samaan yang signifikan di antara hasil pretest dan posttest siswa. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Scratch Jr* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran informatika. Kenaikan ini menggambarkan bahwa siswa lebih mampu memahami materi setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan yang visual dan aplikatif. Temuan ini selaras dalam studi oleh Hafif et al. (2023) dan Wandu et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch Jr* dalam pembelajaran bisa memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta meningkatkan keterampilan berpikir logis dan pemecah masalah.

4.2.2 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa

Table 4.2 Hasil Uji Wilcoxon Kuesioner 1 dan Kuesioner 2 (Minat Belajar Siswa)

No	Uji	Variable yang diuji	z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan	Interpretasi
1.	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	<i>Kuesioner 1- Kuesioner 2 (Minat Belajar Siswa)</i>	-4,623	0,000	Tolak H_0	Terdapat perbedaan yang signifikan antara kuesioner 1 dan kuesioner 2. Minat belajar siswa

						meningkat setelah implementasi <i>Scratch Jr.</i>
--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil output pada table 4.2 di atas memperlihatkan yaitu dinilai signifikansinya (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, diperoleh bahwa tandanya perubahan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *Scratch Jr.* Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Scratch Jr* mampu membangkitkan minat siswa karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton. Hal ini memperkuat pandangan Fadila & Ramadhani (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Scratch Jr* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan ruang eksplorasi dan visual konsep yang menarik.

4.2.3 Korelasi Spearman

Setelah diketahui bahwa implementasi *Scratch Jr* memberikan perubahan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa melalui uji Wilcoxon, penelitian ini dilanjutkan dengan uji korelasi *Spearman*. Analisis korelasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kualitas implementasi media pembelajaran *Scratch Jr* yang diukur melalui lembar observasi dengan hasil belajar (posttest) dan minat belajar siswa (kuesioner). Uji *spearman* dipilih karena menunjukkan bahwa data tidak berdistribusikan normal, sehingga analisis nonparametric lebih sesuai digunakan.

Tabel 4.2 Korelasi *Spearman* Posttest dan Kuesioner

			Posttest	Kuesioner
S.R	Posttest	CC	1.000	.050
		Sig. (2-tailed)	.	.791
		N	30	30
	Kuesioner	CC	.050	1.000
		Sig. (2-tailed)	.791	.
		N	30	30

Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman* pada table 4.2 diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,050 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,791. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hasil posttest dan minat belajar siswa setelah implementasi *Scratch Jr.* nilai koefisien korelasi yang sangat rendah juga menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variable bersifat sangat lemah. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa tidak selalu diikuti oleh peningkatan minat belajar pada tingkat yang sama. Tidak signifikkannya hubungan antara hasil posttest dan minat belajar menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak selalu diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa. Hal ini diduga karena minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti motivasi dan karakteristik individu, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan dukungan keluarga. Temuan ini didukung oleh kajian literatur yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor internal dan eksternal, sehingga hubungan antara dua variabel tidak selalu menunjukkan korelasi yang signifikan [13].

Analisis korelasi *Spearman* antara skor observasi implementasi *Scratch Jr* dan hasil posttest dilakukan untuk mengetahui apakah kualitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Scratch Jr* berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Analisis ini dilakukan sebagai pelengkap hasil uji *Wilcoxon* yang telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Table 4.3 Korelasi *Spearman* Obervasi dan Posttest

			Observa	Posttes
			si	t
S.R	Observa	CC	1.000	-.087
		Sig. (2-tailed)	.	.649
		N	30	30
	Posttest	CC	-.087	1.000
		Sig. (2-tailed)	.649	.
		N	30	30

Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman* pada Tabel 4.3 diperoleh koefisien korelasi sebesar - 0,087 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,649. Nilasignifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikansi antara skor observasi implementasi *Scratch Jr* dengan hasil posttest siswa. Selain itu, nilai koefisien korelasi yang mendekati nol menunjukkan hubungan yang sangat lemah dengan arah negatif. Artinya, variasi skor observasi implementasi tidak berkaitan secara nyata dengan variasi hasil belajar siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, serta karakteristik individu masing-masing peserta didik.

Analisis korelasi *Spearman* antara skor observasi implementasi *Scratch Jr* dan skor kuesioner minat belajar dilakukan untuk mengetahui apakah kualitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Scratch Jr* berkaitan dengan tingkat minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Analisis ini dilakukan sebagai pelengkap hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penempatan media *Scratch Jr*.

Table 4.4 Hasil Uji Korelasi *Spearman* Observasi dan Kuesioner

			Observasi	Kuesioner
			si	r
S.R	Observasi	CC	1.000	.086
		Sig. (2-tailed)	.	.651
		N	30	30
	Kuesioner	CC	.086	1.000
		Sig. (2-tailed)	.651	.
		N	30	30

Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman* pada table 4.4 diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,086 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,651. Nilai signifikansi yang besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara skor observasi implementasi *Scratch Jr* dengan minat belajar siswa. Selain itu, nilai koefisien korelasi yang sangat rendah menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat sangat lemah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun minat belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan *Scratch Jr*, kualitas implementasi yang diamati tidak berkaitan secara langsung dengan tingkat minat belajar siswa. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti motivasi intrinsik, karakteristik individu, pengalaman belajar sebelumnya, maupun lingkungan belajar yang tidak diukur dalam penelitian ini.

4.3 Pelaksanaan *Game Scratch* dalam Proses Belajar Informatika

Implementasi *Scratch Jr* pada pembelajaran informatika menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori game-based learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar siswa. Temuan ini juga mendukung penelitian Wandi et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Scratch* efektif dalam membantu siswa memahami konsep pemrograman melalui pendekatan visual dan interaktif. Meskipun demikian, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa implementasi *Scratch Jr* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan pemahaman maupun minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru [6].

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Scratch Jr* terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII SMP Negeri 1 Plered. Temuan ini menunjukkan bahwa *Scratch Jr* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung peningkatan hasil belajar. Meskipun demikian, hubungan antara pemahaman dan minat belajar setelah implementasi *Scratch Jr* tidak menunjukkan hubungan yang signifikan,

sehingga peningkatan kedua aspek tersebut tidak selalu terjadi secara bersamaan. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, *Scratch Jr* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Informatika, namun penerapannya perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat serta memperhatikan karakteristik dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). PEMROGRAMAN *SCRATCH* PELATIHAN PEMROGRAMAN *SCRATCH* BAGI GURU-GURU SD ISLAM AL MADINA SEMARANG: PELATIHAN PEMROGRAMAN *SCRATCH* BAGI GURU-GURU SD ISLAM AL MADINA SEMARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 6(2), 198-205
- [2] Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., ... & Kafai, Y. (2009). *Scratch: programming for all. Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.
- [3] Prasetya, B., & Mustika, M. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI *GAME* PENGETAHUAN UMUM DENGAN *SCRATCH* UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 5(2), 42-51
- [4] Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 72-79.
- [5] Wakidawantama, A. Y., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application *Scratch* Pada Topik Getaran Dan Gelombang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 1-11.
- [6] Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media *Game Scratch* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(1), 40-49.
- [7] Prayogo, D. P., Kurnia, D., Aulia, I. Z., & Mustika, M. (2023). IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI BERBASIS *SCRATCH* UNTUK MEMBANGUN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(2), 151-158.
- [8] Azaharani, M. A., Hidayati, A., Rayendra, R., & Rahmayanti, E. (2024). Pengaruh bahasa pemrograman *Scratch* pada mata pelajaran informatika untuk meningkatkan self efficacy siswa kelas viii di SMP 8 Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5119-5127.
- [9] Hansun, S. (2014). Rancang bangun permainan interaktif dengan *Scratch*. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 40-45.
- [10] Permana, M. A., Sufa, F. F., & Hapsari, A. M. S. (2024). Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Scratch* Sebagai Bahan Ajar Pada Materi

- Pengenalan Pemrograman Visual Kelas VII H di SMPN 18 Surakarta. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 86-92.
- [11] Radhiatul Husni., Erwita Pratiwi., & Noviarni., (2024). Penggunaan *Scratch* pada Media Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman di Sekolah menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 8(6) 4528-4538.
- [12] Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- [13] Widyastuti, A., & Nurharini, A. (2023). Hubungan efikasi diri dan minat belajar terhadap hasil belajar seni tari. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 48-52.
- [14] Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- [15] Kamandewi, K. R., Parmiti, D. P., & Yudiana, K. E. (2025). Interactive learning media-oriented educational games Scratch to increase interest in learning science in fourth grade elementary school students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 238-250.
- [16] Rasyid, M., & Fauzan, A. (2026). Faktor Internal dan Eksternal yang Memengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik: Kajian Literatur. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*, 4(4), 209-212

Biodata Penulis



Risma Rahmawati, lahir di Indramayu pada tanggal 13 Maret 2002. Lulusan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon, Jawa Barat. Gelar Strata Sarjana diperoleh pada 2026.