

# Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Animasi Scratch Pada Materi Memaknai Peraturan Perundang - Undangan



\* **Inem Saputri<sup>1</sup>, M Salam<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Jambi, Indonesia

\**Corresponding Author* : inemsaputri1@gmail.com

## Article Info

*Article history:*

*Received:* 25 – 01 - 2024

*Revised :* 12 – 05 - 2024

*Accepted:* 08 – 09 - 2024

## Kata Kunci:

*Media*

*Pembelajaran*

*Animasi*

*Scrath*

*PPKn*

## Abstrak

Penelitian ini ditujukan dalam upaya melakukan pengembangan media pembelajaran agar siswa memiliki minat belajar berbasis animasi scratch materi memaknai peraturan perundang-undangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Instrumen dalam penelitian ini yaitu angket dari ahli media, materi, bahasa, guru, siswa. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu dari 26 siswa terdapat 23 siswa yang nilainya tuntas dan 3 lainnya tidak tuntas. Hal ini menandakan 88% siswa tuntas dan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi scratch bisa digunakan untuk siswa kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi pada mata pelajaran PPKn dengan materi memaknai peraturan perundang-undangan.

## Keywords:

*Media*

*Learning*

*Animation*

*Scrath*

*PPKn*

## Abstract

This research is aimed at developing learning media so that students have an interest in learning based on scratch animation material on interpreting laws and regulations to improve student learning outcomes in PPKn subjects in class VIII A of SMP Negeri 30 Muaro Jambi. This research and development uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments in this study were questionnaires from media, material, language, teacher, and student experts. The results of the study were that out of 26 students, 23 students had passed and 3 others did not pass. This indicates that 88% of students passed and shows that scratch animation-based learning media can be used for class VIII A students of SMP Negeri 30 Muaro Jambi in PPKn subjects with material on interpreting laws and regulations.

## Pendahuluan

Peran pendidikan bagi manusia sangatlah besar. Hal ini disebabkan karena pendidikan menjadi aktivitas yang dijalankan dalam meningkatkan keterampilan, kecerdasan menguatkan semangat dan kepribadian bangsa. UU SISDIKNAS menjelaskan bahwasanya pendidikan menjadi upaya dalam merancang manusia secara sadar dalam melakukan pengembangan potensi dalam diri manusia supaya memiliki ketaatan kepada Tuhan dan menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri dan professional dalam menjadi bagian dari warga Negara. Makna yang terdapat dalam penjelasan ini mengatakan bahwasanya pendidikan berusaha untuk memunculkan potensi manusia dengan maksimal

supaya menjadi manusia yang berpibadi baik, wawasan luas dan menandakan adanya kebutuhan manusia akan pendidikan.

UU SISDIKNAS dalam pasal 37 Ayat (1) dan (2) mengintruksikan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus ada dalam kurikulum semua jenjang pendidikan dengan tujuan menjadikan manusia yang ada di dalamnya cinta dan loyal terhadap tanah airnya sesuai dengan yang tertuang dalam UUD 1945 dan Pancasila (Rahayu, 2017). Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harapannya yaitu mengembangkan sikap, moral dan nilai dalam diri siswa. Sejatinya, mata pelajaran ini yaitu upaya mempelajari keseharian manusia, cara supaya menjadi warga Negara yang baik dengan menampilkan nilai pancasila yang menjadi dasar Negara. Aktivitas pembelajaran mengenai materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk pemilihan media pembelajaran di era teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran yang tujuannya yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai pendukung kegiatan belajar demi menggapai tujuan agar berjalan efektif dan efisien (Nadya & Santoso, 2021). Menurut Arsyad (2011) media dimaknai dengan alat elektronik, potografi dan grafis yang menangkap, memproses dan merangkai ulang data verbal dan visual atau alat yang menyampaikan pesan pembelajaran.

Munadi (2013) memaknai media pembelajaran dengan hal yang bisa menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber yang terlebih dahulu direncanakan agar memunculkan iklim pembelajaran yang kondusif dan penerimanya melaksanakan pembelajaran secara efisien dan efektif. Dari kutipan tersebut diketahui bahwasannya penggunaan media pembelajaran bisa memberikan peningkatan pada minat belajar, meningkatkan motivasi peserta didik dan memudahkan konsep pembelajaran agar mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi pada hari Selasa, tanggal 27 April 2021 di kelas VIII A di SMP Negeri 30 Muaro Jambi, terkait situasi pembelajaran maple PPKn dalam proses pembelajaran guru masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab sebagai usaha membuat siswa aktif.

Selanjutnya, berdasarkan hasil interview kepada guru PPKn SMP Negeri 30 Muaro Jambi yaitu bapak Everizal beliau mengatakan bahwa sistem pembelajaran telah sesuai dengan standar pendidikan di Indonesia, akan tetapi belum optimal dalam pelaksanaan pembelajarannya di sekolah. Bapak menjelaskan agar proses pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa dijalankan melalui cara mempersiapkan, membimbing, memberi pertanyaan demi memancing keaktifan siswa dan manajemen kelas agar materi yang diajarkan dapat disampaikan dengan baik. Kemudian berdasarkan analisis, media yang dimanfaatkan terbilang umum seperti gambar, foto, video, peta konsep dan bagan (chart). Selanjutnya, permasalahan keterbatasan kurang lengkapnya fasilitas sarana di sekolah seperti LCD Proyektor juga menghambat perkembangan guru dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran yang bersifat multimedia. Selain itu, kondisi siswa yang

kurang aktif, cepat bosan, suka bermain sendiri bahkan membuat keributan di dalam kelas terkadang menjadi kendala yang besar dalam mengatur ruang kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak nyaman yang menimbulkan permasalahan terhadap hasil belajar siswa. Kesulitan yang dialami siswa untuk memahami materi dapat dilihat dari tidak sedikitnya siswa yang tidak sampai pada Kriteria Ketuntasan Minimum khususnya di kelas VIII A, dengan KKM yang ditetapkan yakni 75 pada maple PPKn. Ketika nilai siswa < 75 menandakan ketidaktuntasan siswa dalam belajar dan mesti *remedial*. Nilai hasil belajar siswa yang didapatkan melalui Nilai Ujian Semester Ganjil 2020/2021 bisa diketahui pada table berikut.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Semester Ganjil

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	75 – 100	13	50,05%
2	51 – 74	9	34,65%
3	26 – 50	1	3,85%
4	0 – 25	3	11,55%
Total		26	100%

Tabel 1 menginformasikan bahwasanya nilai UAS ganjil 2020/2021 siswa kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi, nilai rata-rata tertinggi berada pada rentang nilai 76 - 100 dengan jumlah siswa 13 orang atau dengan persentase 50,05% dari 26 orang siswa. Selanjutnya, jumlah siswa yang nilainya tidak sampai KKM masih tergolong banyak. Demi menuntaskan permasalahan ini maka guru memebrikan remedial kepada siswa supaya nilainya mencapai 75.

Problematika yang terjadi maka mesti ada upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu membuat media pembelajaran agar siswa mudah untuk memahami materi dan mnejadikan siswa menjadi aktif dalam belajarnya. Dengan perkembangan dunia teknologi dan informasi menghadirkan beragam aplikasi baru yang bisa digunakan dalam merancang media pembelajaran (Santoso & Marzuki, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, maka dari itu harus adanya peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa. hal ini bisa digunakan untuk merancang media pembelajaran yang memunculkan semangat dalam diri siswa untuk belajar. misalnya dengan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Scratch*. Aplikasi ini berupa *software* komputer yang dimanfaatkan untuk membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer aplikasi, animasi, *game* dan masih banyak lainnya.

Penggunaan aplikasi *Scratch* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena dibuat lebih menarik dan mudah diingat siswa dengan tampilan dalam bentuk video animasi pembelajaran yang dikaitkan dengan materi “Memaknai Peraturan Perundang-undangan”. Walaupun ada keterbatasan kurang lengkapnya sarana di sekolah seperti LCD Proyektor, ini bisa diatasi dengan solusinya adalah memanfaatkan youtube sebagai bahan ajar untuk menampilkan media pembelajaran

yang dikembangkan. Penggunaan *software scratch* sebagai media pembelajaran ini, siswa tidak hanya bisa belajar di sekolah tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dirumah karena disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang kemudian di upload di akun youtube peneliti dengan nama akun Inem Saputri, sehingga mudah di akses dimana saja dan terbuka untuk umum sebagai bahan ajar.

## Metode

Riset ini dijalankan dengan metode *Research and Development* dimana metode ini dimanfaatkan dalam menghasilkan produk dan diuji efektifitas produknya dengan memanfaatkan metode pengembangan ADDIE. Menurut (Karsidi, 2018) penggunaan model ADDIE sebagai model pengembangan media yaitu demi memunculkan prosedur atau produk yang dicoba di lapangan secara sistematis, evaluasi dan diperbaiki sampai sesuai dengan apa yang diinginkan mengenai standarisasi, kualitas dan efektifitas yang diterapkan.



Gambar 1. Tahap Metode ADDIE

Penelitian ini dijalankan berdasarkan lima langkah penelitian yakni : 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Subjek riset ini dilakukan di kelas VIII A yang berjumlah 26 orang siswa di SMP Negeri 30 Muaro Jambi pada Mapel PPKn. Data penelitian ini didapatkan melalui data kuantitatif yang berupa validasi yang didapatkan dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa. Data lainnya yaitu data kualitatif berupa tahap validasi produk, berupa saran, kritikan dan tanggapan dari berbagai ahli yang akan diujicobakan serta dimanfaatkan untuk memperbaiki produk. Riset ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes, angket, wawancara, dan nilai hasil belajar siswa. Analisis data dalam penelitian ini diperoleh melalui penghitungan skor yang didapatkan pada validitas akademisi dan praktisi.

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan yang dijalankan berbasis animasi *scratch* yang dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE dijalankan dengan lima tahapan. Adapun tujuan dari semua tahap dalam pengembangan yaitu memunculkan media pembelajaran khususnya pada mapel PPKn yang valid atau praktis dengan adanya pengujian validasi dari akademisi dan praktisi. Pada tahap analisis, didapatkan gambaran keadaan awal pengembangan media

pembelajaran berbasis animasi *scratch*. *Pertama* menganalisis kesenjangan/masalah di peroleh dari hasil wawancara dengan guru PPKn di kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi, dimana siswa sulit untuk memahami pelajaran khususnya pada materi memaknai peraturan perundang-undangan dan rendahnya hasil belajar siswa, kemudian dijalankan analisa kebutuhan sebagai solusi terhadap permasalahannya.

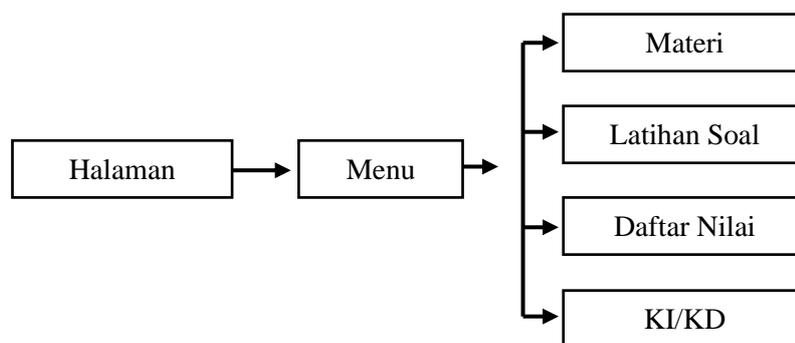
*Kedua* mengkonfirmasi calon pengguna, yakni melalui penyebaran angket karakteristik siswa dengan tujuan untuk melihat berapa orang yang menggunakan *smartphone*. *Ketiga* melakukan identifikasi sumber daya yang dibutuhkan misalnya laptop dan juga LCD. *Keempat* menentukan sistem penyampaian yang potensial, yaitu penyampaian materi dilakukan dengan tatap muka. Walaupun ada keterbatasan sarana di sekolah, jadi untuk pengenalan produk yang dikembangkan dilakukan secara online yaitu dengan memanfaatkan youtube peneliti dengan nama akun Inem Saputri untuk menyajikan media pembelajaran mengenai materi memaknai peraturan perundang-undangan yang kirim dengan link melalui whatsapp group kelas VIII A. materi disampaikan ketika pembelajaran sesuai dengan RPP dan media pembelajaran ini tidak hanya ditujukan kepada siswa kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi saja, akan tetapi juga dapat diakses secara umum dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.

Pada tahap *design*, mesti dilakukan penentuan KI, KD dan indikator, merancang *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran dan memilih strategi pengujian dan penyusunan tes. *Pertama* dalam pembuatan KI, KD dan Indikator yang dimanfaatkan pada media pembelajaran berbasis animasi *scratch*. Pada penelitian ini KI, KD dan Indikator yang hendak dilakukan pengembangan yaitu :

Tabel 2. Indikator

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.3 Memahami tata urutan peraturan perundang-undangan dalam sistem hukum nasional di Indonesia.	3.3.1 Menguraikan tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia. 3.3.2 Menjelaskan proses pembuatan peraturan perundang-undangan Indonesia berdasarkan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. 3.3.3 mencontohkan sikap selaras dengan aturan yang ada.
2. Menalar, menyaji dan mengolah di ranah konkret (membuat, memodifikasi, merangkai, mengurai, menggunakan) dan ranah abstraks (mengarang, menggambar, menghitung, membaca, menulis) selaras dengan apa yang di pelajari.	4.3 Mendemonstrasikan hasil dari pola pengembangan tata urutan peraturan peundang-undangan dalam sistem hukum nasional di Indonesia.	4.3.1 menjadi penyusun urutan perundang-undangan. 4.3.2 Meneladani peran lembaga negara sebagai penyusun tata urutan peraturan perundang-undangan.

Kedua membuat *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran berbasis *scratch* mengenai isi dan menu yang ada pada produk yang dikembangkan.



Gambar 2. *Flowchart* media pembelajaran berbasis animasi *scratch*

Tabel 3. *storyboard*

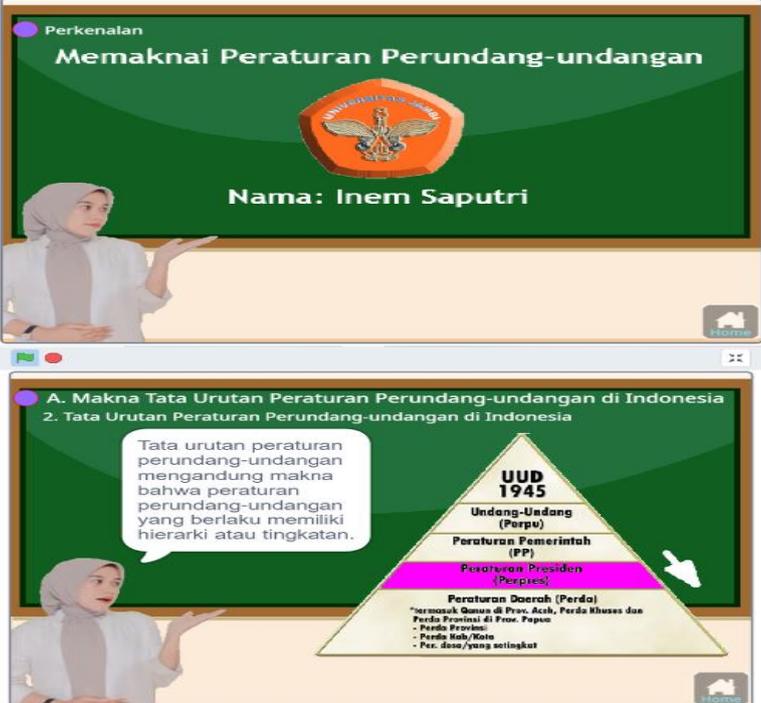
File	Isi
Halaman pembuka	Halaman pembuka ini memiliki icon/tombol berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musik latar</li> <li>2. Ikon bendera hijau untuk menjalankan animasi</li> <li>3. Ikon lingkaran merah/stop untuk menghentikan animasi</li> <li>4. Tombol star</li> </ol>
Menu	Tampilan menu memiliki berbagai tombol navigasi dengan keterangan berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musik latar</li> <li>2. Materi pembelajaran</li> <li>3. Latihan soal</li> <li>4. Daftar nilai</li> <li>5. KI/KD</li> <li>6. Tombol home</li> </ol>
Materi	Pada menu materi terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkenalan</li> <li>2. Judul materi</li> <li>3. Logo Universitas Jambi</li> <li>4. Nama peneliti</li> <li>5. Materi pembelajaran</li> <li>6. Tombol home</li> </ol>
Latihan soal	Pada menu latihan soal atau evaluasi terdapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latihan soal</li> <li>2. Skor</li> <li>3. Simbol ceklis jika menjawab soal dengan benar</li> <li>4. Tombol home</li> <li>5. Musik latar</li> </ol>

Daftar nilai	Pada menu daftar nilai terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daftar nama dan nilai</li> <li>2. Hapus nilai</li> <li>3. Tombol home</li> <li>4. Musik latar</li> </ol>
KI/KD	Pada menu KI/KD terdapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deskripsi</li> <li>2. Tombol home</li> <li>3. Musik latar</li> </ol>

Tabel 4. Desain media pembelajaran berbasis animasi *scratch*

Rancangan Media	Gambar dan Keterangan
Halaman pembuka	 <p>Keterangan: Tampilan awal halaman pembuka media pembelajaran ini terdapat animasi, cara memutar animasi agar bergerak dengan menekan ikon bendera hijau dan lingkaran merah sebagai tombol berhenti/stop. Selanjutnya ada lingkaran bertuliskan start untuk memulai membuka menu utama dalam animasi <i>scratch</i>.</p>
Menu	 <p>Keterangan: Terdapat 4 menu dalam tampilan media ini dilengkapi dengan isinya. Saat menu ditekan, akan memunculkan isi sesuai dengan menu yang ditulis.</p>

Materi



Perkenalan

## Memaknai Peraturan Perundang-undangan

Nama: Inem Saputri

A. Makna Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia

2. Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia

Tata urutan peraturan perundang-undangan mengandung makna bahwa peraturan perundang-undangan yang berlaku memiliki hierarki atau tingkatan.

**UUD 1945**  
 Undang-Undang (Perpu)  
 Peraturan Pemerintah (PP)  
 Peraturan Presiden (Perpres)  
 Peraturan Daerah (Perda)

\*termasuk Peraturan di Prov. Aceh, Perda Khusus dan Perda Provinsi di Prov. Papua

- Perda Kabupaten
- Perda Kota
- Per. desa/lingkat

Keterangan:

Sebelum memulai isi materi, terdapat perkenalan materi yang akan di pelajari yaitu memaknai peraturan perundang-undangan, logo Universitas Jambi dan nama pengembang Inem Saputri. Selanjutnya, pada materi akan dijelaskan secara rinci dengan menggabungkan animasi, gambar, serta suara peneliti.

Latihan soal



Skor 0

1. Negara Indonesia adalah negara hukum. Hal ini dinyatakan dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal...

A 1 ayat (1)

B 1 ayat (3)

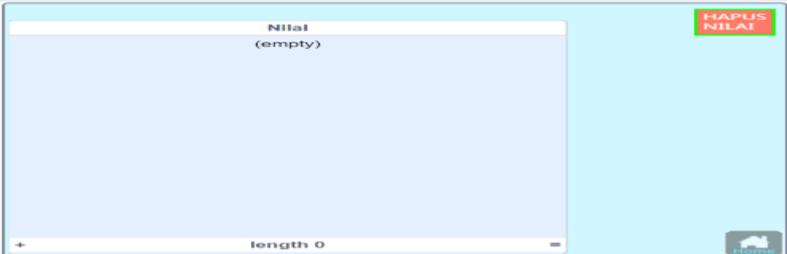
C 2 ayat (1)

D 2 ayat (2)

Keterangan:

Pada latihan soal terdapat 10 soal yang bisa langsung di jawab dan skor akan dihitung apabila jawaban benar.

Daftar nilai



Nilai (empty)

HAPUS NILAI

length 0

Keterangan:

Selesai menjawab soal, maka kita bisa menulis nama dan kemudian dapat mengetahui skor yang diperoleh dan langsung tersimpan di daftar nilai.

KI/KD

Rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	
Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (Faktual, Konseptual, dan Prosedural) berdasarkan rasa inginnya tentang Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Seni, Budaya Terkait Fenomena dan Kejadian Temporal Mata.	3.3 Memahami Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Dalam Sistem Hukum Nasional Di Indonesia

Keterangan:

Rumusan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) ini berisi tentang tujuan yang di sesuaikan dengan materi yang dipelajari yaitu memaknai peraturan perundang-undangan.

*Ketiga* melakukan pemilihan strategi pengujian dan merancang instrument demi memahami hasil belajar siswa di kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi yang menjadi indikator penentuan kelayakan dan efektifitas media pembelajaran berbasis animasi *scratch*. Pada tahap *development* produk, dilakukan validasi demi memahami kelayakan media yang dikembangkan. Adapun validator ini meliputi ahli dalam bahasa, materi dan media. Validasi yang dijalankan dalam pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan *skala likert*. Hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor 59, persentase 98% kategorinya sangat layak, validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 56, persentase 93% kategorinya sangat layak, dan ahli bahasa memperoleh skor 45, persentase 94% kategorinya sangat layak. Hasil ini menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis animasi *scratch* pada materi memaknai peraturan perundang-undangan bisa diujicobakan kepada siswa dengan memperbaiki hal yang dievaluasi validator.

Langkah berikutnya yaitu uji coba kepraktisan media pembelajaran oleh guru, uji coba lapangan (kelompok kecil dan besar ) demi memahami respon siswa dan hasil data yang diperoleh di analisis memanfaatkan *skala likert*. Angket respon guru didapatkan skor 57, persentase 95% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa diperoleh skor 334, persentase 92% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan yang berjumlah 26 orang siswa kelas VIII A diperoleh skor 1.438, persentase 92% dengan kategori sangat praktis.

Hasil ini diperoleh sesudah melakukan analisa data melalui pemanfaatan teknik analisa data dan kesimpulannya yaitu media pembelajaran berbasis animasi *scratch* pada materi memaknai peraturan perundang-undangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa maple PPKn di kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi di kategorikan sangat praktis untuk media belajar. Tahap *implementation* dijalankan dengan menerapkan media pada proses pembelajaran PPKn. Setelah media diimplementasikan memunculkan hasil nilai siswa yang nilainya melebihi KKM berjumlah 23 orang siswa dan 3 yang belum tuntas. Persentase atau hasil yang diperoleh adalah 88% tuntas. Dari persentase ini bisa diketahui bahwasanya media pembelajaran berbasis animasi *scratch* sangat baik serta bisa

memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa pada materi memaknai peraturan perundang-undangan.

Tahap *evaluation* dijalankan dengan menilai media melalui evaluasi sumatif dan formatif. Evaluasi formatif dijalankan diseluruh tahapan dan memunculkan perbaikan. Kemudian evaluasi sumatif dijalankan dengan upaya memahami hasil belajar siswa sesudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi *scratch*. Tercapainya tujuan penelitian dapat dilihat melalui hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi *scratch* pada materi memaknai peraturan perundang-undangan di kelas VIII A SMP Negeri 30 Muaro Jambi. Melalui nilai yang didapatkan dalam *post-test*, diketahui 23 siswa tuntas ( $>75$ ) dan 3 lainnya tidak tuntas ( $<75$ ) dimana nilai terendahnya 50 dan tertinggi 100. Dari hasil perhitungan keseluruhan nilai dapat dilihat persentase yang diperoleh adalah 88% siswa tuntas. Kesimpulan yang diperoleh adalah media di respon dengan sangat baik dan positif terhadap pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis animasi *scratch* layak untuk diterapkan di SMP Negeri 30 Muaro Jambi dan bisa dimanfaatkan menjadi sumber belajar.

## Simpulan

Hasil penelitian ini yaitu adanya produk media pembelajaran yang sudah diujicobakan pada materi PPKn materi memaknai peraturan perundang-undangan. Pengembangan media melalui model ADDIE yang didalamnya berupa Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media yang efektif digunakan dimana hal ini dibuktikan dengan adanya 23 siswa yang tuntas dalam belajarnya setelah pembelajaran dengan media dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran telah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 88%. Tanggapan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn berbasis animasi *scratch* pada materi memaknai peraturan perundang-undangan dapat disimpulkan bahwa media direspon sangat baik dan positif.

## Referensi

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Karsidi, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi.
- Nadya, L., & Santoso, R. (2021). The Influence Of The Jigsaw Learning Model On Mutual Respect Attitudes For Grade Viii Junior High School Students. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1),

109–117. <https://doi.org/10.21831/Jc.V18i1.29130>

Rahayu, N. (2017). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn) Edisi Revisi*. Bumi Aksara.

Santoso, R., & Marzuki, M. (2020). Assessment Of Learning Outcomes Based On Google Forms To Reduce Paper Use. In *Teacher Education And Professional Development In Industry 4.0* (Pp. 296–302). Crc Press.