

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SCRATCH WEB PADA CALON GURU UNTUK PEMBELAJARAN KREATIF DAN INTERAKTIF DI KELAS

Adelia Almanda¹

¹UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,
E-mail: adeliaalmanda4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Scratch Web sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif oleh mahasiswa calon guru kelas 5A PBSI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mencakup aspek frekuensi penggunaan, kemudahan akses, manfaat, pengaruh terhadap pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa belum terbiasa menggunakan Scratch Web, mayoritas dari mereka mengakui bahwa platform ini efektif dan mudah digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Sekitar 65% mahasiswa merasa platform ini mudah digunakan, dan 95% responden menyatakan bahwa Scratch Web membantu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Selain itu, 90% responden percaya bahwa Scratch Web memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Tantangan yang dihadapi mencakup aspek teknis, seperti coding, serta hambatan infrastruktur, seperti koneksi internet. Penelitian ini mengindikasikan bahwa Scratch Web memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran kreatif dengan catatan perlu adanya pelatihan lebih lanjut bagi mahasiswa untuk mengoptimalkan penggunaannya.

Kata Kunci: Scratch Web, Media pembelajaran, Pembelajaran kreatif dan interaktif;

Abstrack

This study aims to determine the effectiveness of using Scratch Web as a creative and interactive learning media by prospective teacher students of class 5A PBSI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data were collected through a questionnaire covering aspects of frequency of use, ease of access, benefits, influence on learning, and challenges faced. The results showed that although most students were not yet accustomed to using Scratch Web, the majority of them acknowledged that this platform was effective and easy to use to create interactive and creative learning. Around 65% of students felt that this platform was easy to use, and 95% of respondents stated that Scratch Web helped improve creativity in learning. In addition, 90% of respondents believed that Scratch Web motivated students to be more active in the learning process. The challenges faced included technical aspects, such as coding, as well as infrastructure obstacles, such as internet connection. This study indicates that Scratch Web has great potential to be integrated into creative learning with the note that further training is needed for students to optimize its use.

Keywords: Scratch Web, Learning media, Creative and interactive learning

How to Cite: Almanda, A. (2025). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SCRATCH WEB PADA CALON GURU UNTUK PEMBELAJARAN KREATIF DAN INTERAKTIF DI KELAS. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 10(2), 443–453. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1139>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1139>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupa tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan (Wulandari, dkk. 2023).

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Wahyuningtyas, 2020).

Dalam membina kemampuan peserta didik, menurut (Supriyanto, 2009) guru setidaknya memiliki kemampuan mengawasi, membina, mengembangkan

kompetensi peserta didik, baik personal, sosial maupun manajerial. Namun pada kenyataannya, banyak sekali guru yang belum melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang pelaksanaan tugasnya. Kemampuan yang dimaksud salah satunya penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk kemajuan teknologi, diversifikasi dalam cara siswa belajar, kapasitas untuk memotivasi siswa,

ketersediaan sumber daya global, tingkat fleksibilitas dan aksesibilitas, upaya peningkatan kualitas pengajaran, serta pendekatan berdasarkan bukti. Perkembangan teknologi, terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi, telah membuka peluang bagi pengembangan dan distribusi media pembelajaran yang lebih bervariasi dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dalam berbagai format yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda-beda, dengan demikian meningkatkan motivasi siswa. Sumber daya global yang dapat diakses juga membuka pintu bagi pembelajaran yang lebih beragam, sementara pendekatan berbasis bukti meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan di era modern (Assulamy, dkk. 2022)

Scratch adalah suatu platform pemrograman visual yang diprakarsai oleh MIT Media Lab dengan tujuan memberikan pemahaman tentang dasar-dasar pemrograman komputer kepada individu yang baru memulai, terutama anak-anak dan remaja. Dengan tampilan antarmuka grafis yang mudah dimengerti, pengguna dapat menciptakan beragam proyek interaktif seperti animasi, permainan, cerita digital, dan aplikasi sederhana tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman sebelumnya.

Penggunaan blok kode yang dapat diambil dan disusun dengan mudah menghadirkan pemahaman pemrograman secara visual dan menarik. Scratch juga menawarkan sebuah komunitas daring yang aktif, mengajak pengguna untuk berbagi proyek-proyeknya, belajar dari orang lain, dan berkolaborasi dalam lingkungan yang mendukung pembelajaran yang mendalam dan kreativitas digital. Selain itu, Scratch memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, atau komunitas daring. Sebagai contoh, siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menciptakan program, atau mereka dapat berdiskusi dengan guru atau mentor untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Nugroho, 2023)

Pada penelitian penulis menemukan beberapa literature review tentang penggunaan *Scratch* sebagai media pembelajaran, Diantaranya penelitian yang pertama dilakukan oleh (Anis, dkk. 2023) tentang berfokus pada perancangan game sederhana berbasis Scratch sebagai media pembelajaran visual untuk anak usia dini, sementara penelitian yang kedua dilakukan oleh (Ibrohim, dkk. 2022) meneliti tentang efektivitas Scratch dalam meningkatkan keterampilan *computational thinking* siswa sekolah dasar dan penelitian yang ketiga dilakukan oleh (Wahyu Hardiyanto, 2023) lebih menekankan pada pelatihan teknis

pemanfaatan Scratch sebagai media pembelajaran untuk guru. Berbeda dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada calon guru (mahasiswa pendidikan) dan mengevaluasi bagaimana mereka menggunakan Scratch Web untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas.

Penelitian tentang "*Efektivitas Penggunaan Scratch Web pada Calon Guru untuk Pembelajaran Kreatif dan Interaktif di Kelas*" ini juga menekankan pada pengembangan keterampilan pedagogis berbasis teknologi, yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Oleh karena itu, calon guru sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan perlu dibekali dengan kemampuan merancang pembelajaran berbasis teknologi agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran inovatif adalah Scratch Web, sebuah platform pemrograman visual yang dapat digunakan untuk membuat proyek-proyek edukatif. Namun, pemanfaatannya di kalangan mahasiswa calon guru masih relatif baru dan belum maksimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Scratch Web sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif oleh mahasiswa calon

guru PBSI kelas 5A UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, serta mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi selama proses penggunaannya.

METODE

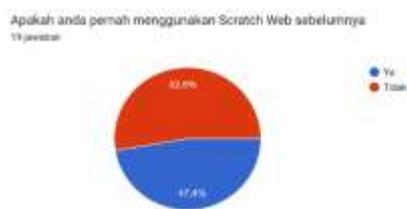
Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan jenis data yang didapat oleh penulis dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian yang dilakukan. Menurut (Sugiyono, 2018) disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Kemudian, pengambilan data ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* kepada mahasiswa kelas 5A PBSI UIN Jakarta. Agar penulis mengetahui sejauh mana aplikasi Scratch Web ini menjadi efektivitas bagi calon guru untuk pembelajaran kreatif dan interaktif di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengumpulkan tanggapan mahasiswa mengenai efektivitas penggunaan *Scratch Web* oleh calon Guru sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas. Tanggapan ini meliputi seberapa sering mahasiswa ini menggunakan *Scratch Web* untuk

merancang pembelajaran, tingkat kemudahan akses, manfaat, dan seberapa besar pengaruh dan tantangan yang dihadapi saat menggunakan *Scratch Web* ini. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dari kelas 5A PBSI merasa *Scratch Web* sangat membantu dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran kreatif dan interaktif di kelas. Berdasarkan survey yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner pada mahasiswa PBS kelas 5A UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. berikut detail penjelasan dari analisis terkait efektivitas penggunaan *Scratch Web* bagi calon guru dalam pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

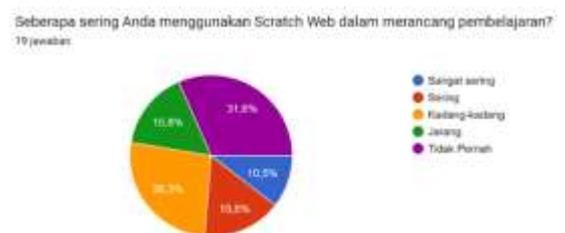
1. Sebagian besar mahasiswa PBSI kelas 5A banyak yang belum memiliki pengalaman menggunakan *Scratch Web* untuk keperluan akademik dan non-akademiknya. Berikut diagram presentasinya:



Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 52,6% mahasiswa di kelas tersebut belum memahami cara kerja *Scratch Web* dan menggunakannya dalam rancangan perencanaan belajar

yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum familiar atau belum biasa menggunakan *Scratch Web* sebagai rancangan pembelajaran. Selain itu masih ada 47,4% mahasiswa yang sudah pernah menggunakan aplikasi *Scratch Web* dalam merancang rencana pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas.

2. Seberapa sering *Scratch Web* digunakan dalam merancang pembelajaran. Berikut adalah analisis sejauh mana platform ini digunakan dalam merancang pembelajaran:



Berdasarkan data yang ditampilkan, 31% mahasiswa 5A PBSI tidak pernah menggunakan platform ini dalam merancang pembelajarannya, 26,3% mahasiswa 5A PBSI kadang-kadang menggunakan platform ini dalam merancang rencana pembelajarannya, 15,8% mahasiswa sering dan 15,8% jarang menggunakan platform *Scratch Web* ini dalam merancang rencana pembelajaran. Sementara itu 10,5% mahasiswa 5A PBSI sudah sangat sering

menggunakan platform Scratch Web ini dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Ini berarti masih diperlukan lagi pendampingan atau pelatihan agar seluruh calon guru mahasiswa 5A PBSI ini dapat memanfaatkan platform tersebut secara maksimal dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

3. Kemudahan dalam menggunakan Scratch Web sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas. Berikut diagram presentasinya:



Berdasarkan data yang terkumpul sekitar 65% mahasiswa kelas 5A PBSI mengungkapkan bahwa platform Scratch Web mudah digunakan calon guru sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas. Lalu 25% mahasiswa kelas 5A PBSI mengungkapkan bahwa Scratch Web ini sangat mudah digunakan bagi calon guru sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas. Namun, hasil ini juga mengindikasikan bahwa masih ada 10% mahasiswa yang mungkin masih kesulitan dalam

menggunakan Scratch Web ini sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas penggunaan platform Scratch Web ini sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas.

4. Penggunaan Scratch Web membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif di kelas. Berikut diagram presentase:



Berdasarkan data yang diperoleh mengungkapkan bahwa 47,4% mahasiswa setuju bahwa platform Scratch Web ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Lalu ada 42,1% mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka sangat setuju kalau Scratch Web ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif lagi. Namun demikian, hasil survei juga mengungkapkan adanya 10,5% mahasiswa yang memberikan tanggapan netral terhadap pernyataan ini. Kelompok ini mungkin menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya

merasakan dampak signifikan dari penggunaan Scratch Web, atau mungkin memerlukan pemahaman lebih lanjut mengenai fitur dan manfaat yang ditawarkan oleh platform tersebut. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap efektivitas Scratch Web dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meskipun masih terdapat peluang untuk meningkatkan pemanfaatan dan pemahaman di kalangan mahasiswa yang merasa netral.

5. Apakah Scratch Web ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif. Berikut presentasinya:



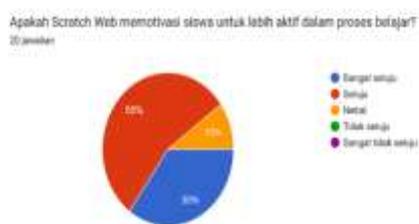
Berdasarkan data yang ditampilkan pada diagram, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Scratch Web dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif. Secara rinci, sebanyak 50% responden menyatakan bahwa platform ini sangat membantu mereka dalam menciptakan pembelajaran yang lebih

inovatif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa separuh dari peserta survei mengakui kontribusi besar Scratch Web terhadap kreativitas dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, sebanyak 45% responden menyatakan bahwa Scratch Web membantu pembelajaran mereka menjadi lebih kreatif. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa terbantu oleh fitur-fitur yang ditawarkan, meskipun tingkat manfaatnya mungkin tidak sekuat kelompok yang merasa sangat terbantu.

Namun demikian, terdapat 5% responden yang memberikan tanggapan cukup membantu, menunjukkan bahwa meskipun mereka merasakan manfaat dari penggunaan Scratch Web, dampaknya mungkin belum sepenuhnya optimal. Tidak ditemukan responden yang menyatakan bahwa Scratch Web tidak membantu, yang semakin mempertegas bahwa platform ini memiliki peran positif dalam mendukung kreativitas pembelajaran. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa 95% responden merasa bahwa Scratch Web secara signifikan membantu pembelajaran menjadi lebih kreatif, baik pada level "sangat membantu" maupun "membantu." Hal ini menandakan

bahwa platform ini memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran kreatif di berbagai tingkat pendidikan.

6. Menurut para calon guru apakah Scratch Web memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Berikut presentasinya:



Berdasarkan data yang terkumpul mengenai efektivitas *Scratch Web* dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, mayoritas responden memberikan tanggapan positif. Secara rinci, sebanyak 55% responden menyatakan setuju bahwa *Scratch Web* mampu memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden merasakan bahwa platform ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Selain itu, sebanyak 35% responden mengungkapkan bahwa mereka sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Kelompok ini mencerminkan responden yang merasakan dampak paling signifikan dari penggunaan *Scratch Web* dalam menciptakan lingkungan belajar

yang lebih interaktif dan memotivasi. Namun, terdapat 10% responden yang memberikan tanggapan netral. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun mereka tidak secara eksplisit menyatakan manfaatnya, mereka juga tidak merasa bahwa *Scratch Web* memiliki dampak negatif. Tidak ditemukan responden yang memilih kategori tidak setuju atau sangat tidak setuju, yang memperkuat hasil bahwa *Scratch Web* secara umum diterima dengan baik.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa 90% responden memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Scratch Web* dalam meningkatkan motivasi siswa, baik dengan menyatakan "setuju" maupun "sangat setuju." Hasil ini menegaskan bahwa platform ini memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran aktif di berbagai konteks.

7. Apa saja tantangan terbesar bagi calon guru yang dihadapi saat menggunakan Scratch Web. Berikut presentasinya:



Berdasarkan data yang terkumpul mengenai tantangan terbesar yang

dihadapi responden saat menggunakan *Scratch Web*, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan yang berarti. Hal ini tercermin dari 31,6% responden yang memilih opsi "Tidak ada", menandakan bahwa mereka merasa nyaman dalam menggunakan platform ini tanpa hambatan signifikan. Namun, terdapat beberapa responden yang menghadapi tantangan tertentu. Sebanyak 10,5% responden mengungkapkan bahwa tantangan yang mereka hadapi adalah terkait dengan penggunaan coding dalam *Scratch Web*. Hal ini menunjukkan bahwa bagi sebagian mahasiswa, aspek teknis seperti pemrograman dapat menjadi kendala yang memerlukan perhatian lebih.

Selain itu, masing-masing sebanyak 5,3% responden menyebutkan tantangan lain, seperti koneksi internet, sinyal, dan aspek lain terkait penggunaan internet secara umum. Tantangan ini mengindikasikan bahwa faktor infrastruktur masih menjadi salah satu hambatan kecil dalam mengoptimalkan penggunaan *Scratch Web*, terutama jika akses internet tidak stabil atau terbatas. Meskipun demikian, ada juga responden yang memberikan jawaban variatif seperti "mungkin harus ada koneksi internet" atau "harus menggunakan

koneksi internet", yang mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa menganggap kebutuhan koneksi internet sebagai prasyarat penting dalam penggunaan platform ini. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan, tantangan teknis seperti pemrograman dan akses internet tetap menjadi perhatian yang perlu diperhatikan untuk memastikan pemanfaatan *Scratch Web* berjalan lebih optimal di masa depan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Scratch Web* memiliki efektivitas yang cukup tinggi sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif. Meskipun mayoritas mahasiswa 5A PBSI belum terbiasa menggunakan platform ini, mereka yang sudah mencoba merasa terbantu dalam meningkatkan kreativitas dan interaktivitas pembelajaran. Tantangan utama yang dihadapi adalah pemahaman teknis tentang coding dan akses internet yang stabil. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan intensif dan dukungan teknis bagi mahasiswa calon guru untuk memaksimalkan manfaat *Scratch Web*. Secara keseluruhan, *Scratch Web* terbukti menjadi alat yang bermanfaat untuk mendukung pembelajaran inovatif dan

meningkatkan motivasi siswa. Implementasi lebih luas dan pemahaman mendalam tentang platform ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan. Temuan ini memiliki implikasi teoretis yang mendukung pendekatan konstruktivistik, yakni pentingnya partisipasi aktif dan keterlibatan digital dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian (Indriyani, dkk. 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual seperti Riri Story Books dapat meningkatkan minat dan kemampuan menulis siswa, Scratch Web juga terbukti memperkuat motivasi dan partisipasi dalam proses belajar. Secara praktis, penelitian ini mendorong perlunya institusi pendidikan tinggi menyediakan pelatihan teknologi berbasis media pembelajaran, sebagaimana juga disarankan oleh (Sari, dkk. 2023), yang menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Wattpad dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, Scratch Web memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan sebagai sarana inovatif yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, aktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Assulamy, H., Studi Magister Teknologi Pendidikan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Tanjungpura Jl Hadari Nawawi, U. H., Pontianak, K., & assulamy, I. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP. *Journal on Education*, 06(01).
- dan Wahyu Hardiyanto, S. (n.d.). *PELATIHAN PEMANFAATAN SCRATCH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Ibrohim, M. M., Kunci, K., Scratch, :, Komputasi, B., & Dasar, S. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Scratch dalam Meningkatkan Keterampilan Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar*.
- Indriyani, O., Sutri, S., & Rosalina, S. (2024). PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI RIRI STORY BOOKS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN SISWA KELAS VII DI SMPN 2 KARAWANG BARAT. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 193–209. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.591>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. . *Diklat Review: Jurnal Panajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.

- Nugroho, R. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. . *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(2), 11–22.
- Sari, R. F., Rosdiana, R., & Mulya, R. Y. W. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA WATTPAD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI KELAS X SMAN 6 BOGOR. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 516–529. <https://doi.org/10.31943/bi.v8i2.448>
- Supriyanto, E. (2009). Inovasi Pendidikan: Isu-isu Baru Pembelajaran, Manajemen, dan Sistem Pendidikan di Indonesia. . In *Surakarta: Muhammadiyah University Press*.
- Wahyuningtyas, R. , & S. B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.