

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *SCRATCH* TERINTEGRASI KONTEKS IBADAH
QURBAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR
SISWA**

SKRIPSI

Oleh:

ZAIMATUL GHEFIRA RAHMANIYAH
06020422063



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaimatul Ghefira Rahmaniyah
NIM : 06020422063
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 12 Juni 2026



Zaimatul Ghefira Rahmaniyah
06020422063



Scanned with CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Zaimatul Ghefira Rahmaniyah

NIM : 06020422063

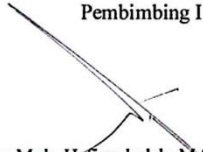
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH TERINTEGRASI
KONTEKS IBADAH QURBAN UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR SISWA

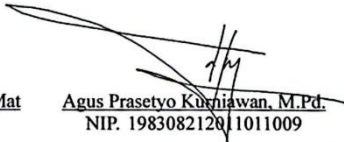
Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Moh. Hafiyusholeh, M.Si., M.PMat
NIP. 198002042014031001


Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.
NIP. 198308212911011009

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Zaimatul Ghesira Rahmanyah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 19 Juni 2026 Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Surabaya



Prof. Dr. H. Saifulloh Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Tim Penguji

Penguji I

Dr. Moh. Hafivusholeh, M.Si., M.Pmat.
NIP. 198002042014031001

Penguji II

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212001011009

Penguji III

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Yuni Arrifadah, M.Pd.
NIP. 197306052007012048

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zaimatul Ghefira Rahmaniyyah
NIM : 06020422063
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Matematika
E-mail address : zaimatulghefira@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Scratch* Terintegrasi Konteks Ibadah

Qurban Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Juni 2026

Penulis

(Zaimatul Ghefira Rahmaniyyah)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SCRATCH TERINTEGRASI KONTEKS IBADAH QURBAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR SISWA

Oleh: Zaimatul Ghefira Rahmaniya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Scratch* terintegrasi konteks ibadah qurban pada materi peluang. Penelitian ini juga bertujuan menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan kualitas belajar. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif untuk eksplorasi mandiri siswa. Media ini memanfaatkan platform pemrograman visual berbasis blok *Scratch* untuk menyajikan simulasi matematika. Integrasi konteks ibadah qurban diterapkan melalui pemecahan masalah peluang kontekstual, seperti peluang dan distribusi hewan qurban. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Subjek penelitian melibatkan 32 siswa kelas X SMA Islam Shafta Surabaya. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, observasi aktivitas, angket respons dan motivasi, serta tes hasil belajar. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menguji kevalidan dan kepraktisan, serta uji *Wilcoxon signed rank test* untuk mengukur perbedaan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, tahap desain untuk menyusun *storyboard* dan *flowchart*, tahap pengembangan produk melalui *Canva* dan *Scratch* serta validasi ahli, tahap implementasi melalui uji coba lapangan, dan tahap evaluasi untuk merefleksikan hasil uji coba; (2) kevalidan media diperoleh dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 3,02 dengan kriteria valid dan validasi ahli media sebesar 3,12 dengan kriteria valid; (3) kepraktisan media diperoleh skor rata-rata ahli praktisi sebesar 3,09 dengan kriteria praktis dan persentase respons siswa sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis; (4) keefektifan media dinilai relatif efektif dalam meningkatkan kualitas belajar; aktivitas belajar siswa mencapai 89,3% dengan kriteria sangat aktif dan motivasi belajar meningkat signifikan secara statistik (uji *Wilcoxon*). Namun, peningkatan hasil belajar belum signifikan secara statistik akibat distraksi visual dan keterbatasan waktu pengerjaan tes.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Scratch*, Konteks Ibadah Qurban, Peluang, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
F. Batasan Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional Variabel	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i>	13
1. Media Pembelajaran	13
c. Integrasi Konteks Ibadah Qurban dalam Materi Peluang	18
B. Kualitas Belajar Siswa.....	22
C. Aktivitas Belajar Siswa.....	23
D. Hasil Belajar Siswa.....	27
E. Motivasi Belajar.....	33

F. Hubungan Media Pembelajaran Interaktif <i>Scratch</i> dan Kualitas Belajar Siswa.....	35
G. Model Pengembangan ADDIE	36
H. Teori Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif.....	42
I. Kerangka Berpikir	46
J. Hipotesis Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	49
E. Uji Coba Produk	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
A. Hasil Penelitian	82
1. Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> Terintegrasi Konteks Ibadah Qurban.....	82
a. Deskripsi Data.....	82
b. Analisis Data.....	85
b. Analisis Data.....	108
3. Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i>	110
a. Deskripsi Data.....	110
b. Analisis Data.....	115
4. Data Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i>	117
a. Deskripsi Data.....	117
b. Analisis Data.....	121
B. Pembahasan	129
1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> Terintegrasi Konteks Ibadah Qurban.....	129
2) Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> Terintegrasi Konteks Ibadah Qurban.....	130
3) Kepraktisan Hasil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> Terintegrasi Konteks Ibadah Qurban.....	132

4) Keefektifan Hasil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Scratch</i> Terintegrasi Konteks Ibadah Qurban.....	133
BAB V PENUTUP	136
A. Simpulan.....	136
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Indikator Aktivitas Belajar.....	27
Tabel 2. 2	Indikator Hasil Belajar.....	28
Tabel 2. 3	Indikator dan Sub Indikator Motivasi Belajar.....	35
Tabel 3. 1	Desain Uji <i>One Group Pre-Test and Post-Test</i>	55
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	58
Tabel 3. 3	Skala Likert	59
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media	60
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Praktisi	63
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Angket Validasi Tes Hasil Belajar	64
Tabel 3. 8	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respons Siswa.....	65
Tabel 3. 9	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa.....	67
Tabel 3. 10	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	68
Tabel 3. 11	Butir Soal Tes Hasil Belajar Siswa.....	68
Tabel 3. 12	Kriteria Kevalidan Media	72
Tabel 3. 13	Skala Likert.....	75
Tabel 3. 14	Penyajian Data Hasil Angket Respons Siswa.....	75
Tabel 3. 15	Kriteria Kepraktisan.....	77
Tabel 3. 16	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	78
Tabel 3. 17	Penyajian Data Hasil Angket Awal Angket Akhir Motivasi Belajar	78
Tabel 3. 18	Penyajian Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Belajar.....	78

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Scratch</i>	21
--	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Scratch	141
Lampiran 2 Validasi Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Scratch.....	151
Lampiran 3 Validasi Ahli Praktisi Terhadap Media Interaktif Scratch	161
Lampiran 4 Validasi Pre-Test Post-Test	167
Lampiran 5 Validasi Instrumen Angket Respons Siswa.....	173
Lampiran 6 Validasi Instrumen Lembar Aktivitas Belajar	177
Lampiran 7 Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	181
Lampiran 8 Angket Respons Siswa	185
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	187
Lampiran 10 Pre-Test Hasil Belajar Siswa.....	189
Lampiran 11 Post-Test Tes Hasil Belajar Siswa.....	190
Lampiran 12 Angket Awal Motivasi Belajar Siswa	191
Lampiran 13 Angket Akhir Motivasi Belajar Siswa.....	193
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian	195
Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian.....	196
Lampiran 16 Dokumentasi.....	197

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, D., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Shape Safari Berbasis Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Karakteristik Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(1), 275-286.
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis minat belajar matematika siswa dalam menggunakan aplikasi scratch pada materi trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205-214.
- Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning*. Onitsha. *Africana-First Publishers Ltd.*
- Gulo, A. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307-313.
- Gurnito. (2016). Peningkatan kualitas belajar siswa melalui model pembelajaran *contextual teaching and learning*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 1(1), 28-33.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Nurgiyantoro, B. (2008). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Di Sekolah*. BPFE Yogyakarta.
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT): *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101-2112.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257.
- Kusuma, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ma'rifah, A., Maftukhin, A., Al Hakim, Y., & Akhdinirwanto, R. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis multimedia interaktif

menggunakan scratch untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Kumparan Fisika*, 6(3), 185-194.

Meganta, P., & ER, S. E., & Ahyaningsih, F.(2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 392-401.

Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195-202.

Mualifah, K. N., Gembong, S., & Sulistyawati, L. (2024). Implementasi PBL Berintegrasi CRT Dan CASEL untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 14 Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 156-168.

Munadi, Y. (2019). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Ciputat: Gaung Persada Press.

Mylida, M., Ansori, H., & Noorbaiti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch Pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas X. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 374-382.

Nasution, S. (2010). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Pendidikan, B. S. N. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Prabowo, R. R. (2025). PENGGUNAAN GAME BLOOKET DI WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 19 SURABAYA. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 5(03), 48-55.

Purbowati, D. (2022). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. Aku Pintar*.

Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-komik berorientasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 68-78.

- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media *Quizizz* Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101-112.
- Salma, Y. U., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Scratch pada Topik Konversi Suhu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(2), 97-110.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran e-comic dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11-19.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Sucipto, S., Hobri, H., & Wahyuningrum, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Matematika Model Creative Problem Solving berbantuan Whatshapp berbasis Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(1), 62-69.
- Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103-114.
- Sudjana, N. (2009). Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ummah, S. K. (2021). *Media pembelajaran matematika* (Vol. 1). UMMPress.
- Widiani, H., Nur, L., & Saputra, E. R. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Contextual Teaching Learning Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1).

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Scratch