

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SCRATCH* TERHADAP
PENGUASAAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**
(Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Khaliza Abdatisyah
2001232

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

KHALIZA ABDATISYAH

2001232

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SCRATCH* TERHADAP
PENGUASAAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

(Penelitian Design and Development pada Kelas IV Sekolah Dasar)

disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Winti Ananthia, M.Ed.
NIP 197906062005022015



Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd.
NIPT 920200419870113101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SCRATCH* TERHADAP
PENGUASAAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

(Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)

Oleh
Khaliza Abdatisyah
2001232

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Khaliza Abdatisyah
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaliza Abdatisyah

NIM : 2001232

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Scratch* terhadap Penguasaan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)” ini adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku di masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Juli 2024

Khaliza Abdatisyah
NIM 2001232

MOTTO

*“Support Yourself, Motivate Yourself, Speak Highly of Yourself,
and Pray for Yourself”*

“Do not be afraid; I am with you all the time, listening and seeing”

(Al-Qur'an 20:16)

“Your Lord knows you best”

(Al-Qur'an 17:54)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur mari kita panjatkan kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat, karunia, dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Scratch terhadap Penguasaan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)” sampai dengan selesai. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Daerah Cibiru tahun akademik 2023/2024. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan begitu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membimbing penulis selama penyusunan.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar penulis bisa memperbaiki kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini.

Bandung, Juli 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil aalamiin. Dengan izin Allah SWT skripsi ini dapat selesai di waktu yang tepat. Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini juga dikuatkan oleh banyak pihak. Dengan begitu, penulis sampaikan terima kasih dan doa baik kepada.

1. Winti Ananthia, M.Ed. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
2. Dr. Dede Trie Kurniawan, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang juga memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis sejak awal menjadi mahasiswa.
5. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru.
7. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum UPI Kampus Cibiru.
8. Bapak dan Ibu dosen UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan menjadikan penulis belajar.
9. Bapak dan Ibu validator dosen dan guru sebagai *expert judgement* terkait penelitian peneliti.
10. Keluarga besar SD Laboratorium UPI Cibiru, tempat penulis melakukan penelitian.
11. Wali kelas dan siswa IV A dan IV E yang sudah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas tersebut.

12. Ayah Muhammad Abduh, S.E. dan Bunda Budiatty, S.E. sebagai kedua orang tua penulis, yang telah mendukung secara fisik maupun non fisik penulis selama perkuliahan, semoga kebbaikannya dibalas oleh Allah Swt.
13. Adik tersayangku Adinda Keisha Abdatisyah, yang telah menemani penulis selama perkuliahan dalam suka dan duka.
14. Nenek (Almh) Lela Sari Nasution yang sudah mendukung secara finansial dan non fisik kepada penulis sejak memasuki perkuliahan.
15. Om Iwan, Tante Ani, Mamak Win, Nantulang Tati, Bunda Deliana yang selalu *mensupport* penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
16. Sahabatku Natasya Febriyanti yang telah menemani peneliti dari SMP sampai saat ini dan telah memberikan dukungan secara non fisik.
17. Mas-mas RPL dengan NIM 2000746 yang sudah menjadi tempat berkeluh kesah hingga *sharing of happiness* selama penyusunan skripsi.
18. Teman-teman *Tossone* IPA 1 yang selalu menghibur penulis selama penyusunan skripsi.
19. Teman-teman selama perkuliahan, yaitu Rifdah Naqiyyah, Nurva Miliano, Chairunissa, dan Geovany Sabaritha yang selalu mendukung dan memberikan masukan selama penyusunan skripsi.
20. Teman-teman PERSLIMA seperti Naura, Abid, Rani, dan Faaris yang selalu mendukung dan tempat bercerita penulis selama penulisan skripsi.
21. Teman-teman sebangkuan seperti Tsani, Indah, Marsanda, Yessi, Reska, dan Acil menjadi tempat bertukar pendapat penulis selama penulisan skripsi.
22. dr. Anissa S.Ked., teman virtual penulis di *twitter*, yang sudah menemani penulis dari tahun 2020 hingga sekarang sebagai tempat “psikolog gratis” penulis di masa-masa sulit.
23. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan atas apa yang telah kalian luangkan untuk penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun para pembaca.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SCRATCH* TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

(Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)

Khaliza Abdatisyah

2001232

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Bahasa Inggris yang menjadi salah satu muatan yang tertera dalam Kepmendikbudristek. Namun seiring berubahnya kurikulum, muatan Bahasa Inggris hanya termasuk ke dalam mata pelajaran tambahan sehingga siswa kurang memiliki kemampuan membaca pemahaman. Di era teknologi ini, tugas seorang guru ialah mengembangkan teknologi pembelajaran terlebih di mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan keterampilan membaca pemahaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media *scratch*, tingkat kelayakan media *scratch*, dampak dari pengembangan media *scratch*, dan respons pengguna dari penggunaan media *scratch* di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *design and development* (D&D) tipe II model *validation*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV dan sampel di kelas IV A dan IV E. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *scratch* dapat mengatasi permasalahan terhadap kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian *expert judgement* ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan hasil “sangat valid” dengan metode uji *V aiken*. Hasil perhitungan *N gain* dari soal formatif *pre-test* dan *post-test* menunjukkan kategori “sedang” terhadap peningkatan penguasaan keterampilan membaca pemahaman. Selanjutnya hasil respons pengguna media baik oleh guru dan siswa memiliki nilai yang “sangat sesuai” dari perhitungan analisis modus dengan indikator kebahasaan, isi materi, kemudahan, produk media, dan dampak penggunaan media. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *scratch* sangat baik digunakan untuk melatih penguasaan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris siswa kelas IV.

Kata Kunci: Scratch, Membaca Pemahaman, Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SCRATCH INTERACTIVE MEDIA TOWARD MASTERY OF READING COMPREHENSION SKILLS IN ENGLISH SUBJECTS

(Design and Development Research on Grade IV Elementary School)

Khaliza Abdatisyah
2001232

This research is based on the background of English learning is one of the contents listed in the Kepmendikbudristek. However, as the curriculum changes, English content is only included in additional subjects, so students lack reading comprehension skills. In this technological era, the task of a teacher is to develop learning technology, especially in English subjects. Thus, it is necessary to develop learning media to improve the mastery of reading comprehension skills. The purpose of this study was to determine the development of scratch media, the feasibility level of scratch media, the impact of scratch media development, and user responses from scratch media in grade IV SD. The research method used is the design and development (D&D) type II validation model. The population of this study was all grade IV and the samples were in grade IV A and IV E. The results showed that scratch interactive media can overcome the problems of reading comprehension skills. The results of expert judgment research of learning experts, material experts, media experts, and linguists show the results of "very valid" with Aiken's V test method. The results of the N gain calculation from the pre-test and post-test formative questions showed a "medium" category towards increasing mastery of reading comprehension skills. Furthermore, the results of media user responses by teachers and students have a "very good" value from the calculation of mode analysis with indicators of language, material content, convenience, media products, and the impact of media use. Based on the study's results, it can be concluded that scratch interactive media is very well used to train mastery of English reading comprehension skills of grade IV students.

Key Words: Scratch, Reading Comprehension, English Subjects in Elementary School.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2 <i>Scratch</i>	14
2.3 Definisi Membaca	18
2.4 Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar.....	25
2.5 Penelitian Relevan.....	27
2.6 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Prosedur Penelitian.....	31
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	34
3.4 Instrumen Penelitian.....	36
3.5 Teknik Analisis Data	52
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	56

4.1	Temuan Penelitian	56
4.1.1	Identifikasi Masalah (<i>Identify The Problem</i>)	56
4.1.2	Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe The Objectives</i>).....	60
4.1.3	Desain Pengembangan Produk (<i>Design and Develop The Artifact</i>)	61
4.1.4	Uji Coba Produk (<i>Test The Artifact</i>)	81
4.1.5	Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Evaluate Testing Result</i>).....	94
4.1.6	Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communication The Testing Result</i>)	95
4.2	Pembahasan	96
4.2.1	Pengembangan Media Interaktif Scratch dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris.....	96
4.2.2	Hasil Tingkat Kelayakan Media Interaktif Scratch dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris.....	98
4.2.3	Dampak Penggunaan Media terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris	99
4.2.4	Respons Guru dan Siswa terhadap Media Interaktif Scratch dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris.....	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Implikasi.....	103
5.3	Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN.....		112
RIWAYAT PENULIS		187

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian.....	36
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran V-aiken.....	38
Tabel 3.3 Lembar Instrumen Wawancara Guru	39
Tabel 3. 4 Lembar Instrumen Wawancara.....	40
Tabel 3. 5 Lembar Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 7 Lembar Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 9 Lembar Kisi-kisi Angket Bahasa	43
Tabel 3. 10 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3. 11 Lembar Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	44
Tabel 3. 12 Lembar Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	44
Tabel 3. 13 Lembar Kisi-kisi Respons Guru.....	45
Tabel 3. 14 Lembar Kisi-kisi Respons Siswa	46
Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test	46
Tabel 3. 16 Hasil Uji Validitas	48
Tabel 3. 17 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 3. 18 Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas	49
Tabel 3. 19 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	50
Tabel 3. 20 Kategori Tingkat Kesukaran	50
Tabel 3. 21 Hasil Daya Beda Soal.....	50
Tabel 3. 22 Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda	51
Tabel 3. 23 Teknik Analisis Data	52
Tabel 3. 24 Kriteria Validitas Aiken V	53
Tabel 3. 25 Kriteria Tingkat Normal Gain	55
Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum	57
Tabel 4. 2 Sintaks Model PBL	64
Tabel 4. 3 CP, ATP, dan Tujuan Pembelajaran	65
Tabel 4. 4 Kisi-kisi Soal.....	67
Tabel 4. 5 Identitas Para Ahli Judgement.....	81
Tabel 4. 6 Hasil Validitas Ahli Pembelajaran.....	82
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4. 8 Hasil Validitas Ahli Materi.....	84
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Ahli Materi.....	85
Tabel 4. 10 Hasil Validitas Ahli Media	85
Tabel 4. 11 Hasil Revisi Ahli Media	86
Tabel 4. 12 Hasil Validitas Ahli Bahasa	87
Tabel 4. 13 Hasil Revisi Ahli Bahasa.....	88

Tabel 4. 14 Hasil Modul Respons Siswa.....	89
Tabel 4. 15 Hasil Modul Respons Guru.....	89
Tabel 4. 16 Hasil N gain.....	91
Tabel 4. 17 N gain tiap aspek.....	92
Tabel 4. 18 N gain tiap Siswa	92
Tabel 4. 19 Analisis SWOT.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Area <i>Scratch</i>	17
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D.....	32
Gambar 4. 1 Capaian Pembelajaran Fase B.....	57
Gambar 4. 2 Wawancara Siswa.....	59
Gambar 4. 3 Wawancara Guru	60
Gambar 4. 4 GBPM	62
Gambar 4. 5 Penyusunan Storyboard.....	62
Gambar 4. 6 Sajian LKPD	66
Gambar 4. 7 Soal Pre-test	70
Gambar 4. 8 Soal Post-test.....	70
Gambar 4. 9 Tampilan Padlet.....	71
Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Infografis dengan Platform Canva	72
Gambar 4. 11 Infografis Penggunaan Media	73
Gambar 4. 12 Proses Screen Record Video Tutorial Petunjuk Penggunaan Website ..	73
Gambar 4. 13 Kumpulan Scene Cerita di Scratch	75
Gambar 4. 14 Coding Scratch	76
Gambar 4. 15 Pembuatan Header dan Footer di Canva.....	77
Gambar 4. 16 Header Halaman Utama Google Sites.....	78
Gambar 4. 17 Footer Setiap Halaman	78
Gambar 4. 18 Header Setiap Halaman.....	78
Gambar 4. 19 Profil Pengembangan Media	79
Gambar 4. 20 Ikon Urutan Penggunaan Media.....	79
Gambar 4. 21 Halaman Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4. 22 Halaman Penguatan Materi	80
Gambar 4. 23 Halaman Ayo Bermain Scratch	81
Gambar 4. 24 Halaman Padlet	81
Gambar 4. 25 Pelaksanaan Pre-test.....	90
Gambar 4. 26 Pelaksanaan Post-test	90
Gambar 4. 27 Diagram Batang Skor Pre-test dan Post-test	91
Gambar 4. 28 Diagram Batang Skor N gain	93
Gambar 4. 29 Submit Jurnal Artikel	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	112
Lampiran 1. 2 Surat Persetujuan Sidang.....	115
Lampiran 1. 3 GBPM.....	116
Lampiran 1. 4 Storyboard	118
Lampiran 1. 5 Modul Ajar.....	123
Lampiran 1. 6 LKPD.....	130
Lampiran 1. 7 Pre-test dan Kunci Jawaban	132
Lampiran 1. 8 Post-test dan Kunci Jawaban	136
Lampiran 1. 9 Surat Izin Penelitian	140
Lampiran 1. 10 Surat Penyelesaian Penelitian.....	141
Lampiran 1. 11 Kisi-kisi Soal Formatif	142
Lampiran 1. 12 Sintaks PBL	145
Lampiran 1. 13 Tampilan Padlet	147
Lampiran 1. 14 Surat Permohonan Validasi.....	148
Lampiran 1. 15 Surat Persetujuan Validasi	150
Lampiran 1. 16 Lembar Angket Ahli Judgement.....	152
Lampiran 1. 17 Hasil Uji V Aiken	156
Lampiran 1. 18 Hasil N Gain	158
Lampiran 1. 19 Hasil Wawancara Siswa.....	160
Lampiran 1. 20 Hasil Wawancara Guru	162
Lampiran 1. 21 Hasil Angket Guru	163
Lampiran 1. 22 Hasil Angket Siswa	164
Lampiran 1. 23 LKPD Siswa	166
Lampiran 1. 24 Pre-test Siswa	169
Lampiran 1. 25 Post-test Siswa.....	173
Lampiran 1. 26 Hasil Final Media	176
Lampiran 1. 27 Infografis	177
Lampiran 1. 28 Catatan Perbaikan Validasi	178
Lampiran 1. 29 Kegiatan Pembelajaran.....	181
Lampiran 1. 30 Kartu Bimbingan	182
Lampiran 1. 31 Jurnal Artikel dan Bukti Submit.....	183
Lampiran 1. 32 Format Perbaikan Skripsi	186

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran membaca berbasis pendidikan karakter*. PT Refika Aditama.
- Afiah, N., Iqbal, M., Ghozali, A., Purwati, R., & Mubarak, I. (2023). *International conference of bunga bangsa (ICOBBA) pengembangan media pembelajaran scratch pada mata pelajaran IPA untuk kelas V SDN 2 Kreyo dan SDN 2 Danamulya Kabupaten Cirebon*. 1(4), 34–54.
- Aizid, R. (2011). *Bisa baca secepat kilat (super quick reading)*. Buku Biru.
- Akhyar, F. (2017). *Keterampilan berbahasa Indonesia di sekolah dasar*. Textium.
- Ananthia, W. (2015). "Should I speak in English all the time time?": Teacher's talk pada pengenalan Bahasa Inggris bagi anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini* : Vol. 5 No. 2, November 2015 71, 6(2), 71–80.
- Anggeraini, Y. (2015). Pendidikan karakter pada pembelajaran Bahasa Inggris. *In Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, No. 1, pp. 194-198).
- Anggraeni, F. P. (2020). Efektivitas model pembelajaran e-learning dengan media kahoot terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP islam al azhar 29 semarang. [Skripsi]. *Universitas Negeri Semarang*.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program*. Pustaka pelajar
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada Press
- Aula, S. (2020). Analisa dan perancangan game edukasi student advantage 2D menggunakan Scratch 2.0 studi kasus SMK negeri 1 Al-Mubarkah Aceh besar. [Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banca Aceh]
- Aulia, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan scratch dengan metode computational thinking pada materi trigonometri di kelas X SMA negeri 7 Mandau. Skripsi, 1–99.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). Instrumen penilaian buku teks pelajaran tahun 2014. <http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2014/>.
- Barrett, T. C. (1968). *Taxonomy of Cognitive and Affective Dimensions of Reading Comprehension. Discussed by Clymer, T. in "What is reading?": some current concepts*. Helen M. Robinson. Innovation and Change in Reading Instruction. Sixty-Seventh Yearbook: National Society for Study in Education, *University of Chicago Press*, 1-30.

- Batubara, H. N. (2017). Penerapan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas iii sdn 101772 tanjung selamat t/a 2016/2017 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide*. Penguin
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plamping di program studi s1 pvkb unj. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Terbitan Depdiknas
- Diyati, N Z. (2022). Pengembangan buku digital pada materi wujud benda berorientasi keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar [Skripsi]. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Fauziah, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video edpuzzle terhadap materi gaya untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD. [Skripsi]. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Fitriyah, U., Uyen, T. T., & Isnaini, N. A. (2023). Critical period hypothesis on foreign language acquisition: a case of Indonesian learner of English (Vol. 1). *Atlantis Press SARL*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-002-2_36
- Forbes (n.d). Bisnis digital adalah urusan semua orang. <https://www.forbes.com/sites/gartnergroup/2014/05/07/digital-business-is-everyones-business/?sh=96f57927f82b>
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. AREA-D American education research association's deviation. D, measurement and reasearch methodology
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi flash pada standar kompetensi memasang instalasi penerangan listrik bangunan sederhana di smk walisongo 2 gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21

- Hansun, S. (2014). Rancang bangun permainan interaktif dengan scratch. *Jurnal ULTIMATICS*, 6(1), 40–45. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.332>
- Harjasujana, A.S., & Mulyati. (1996). *Membaca 2*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hasan, Darodjat, Khairani, & Tahrir. (2021). *Media pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Heinich, R. (2002) *Instructional technology and media for learning*. Upper Saddle River. Pearson.
- Herdiani, F. (2014). Efektivitas penerapan strategi PQ4R terhadap kemampuan membaca pemahaman teks Bahasa Inggris siswa sekolah dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Herlina, H. (2016). Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris melalui metode SQ4R. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 11(1), 29–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.1101.4>
- Husni, T. (2022). Implementasi budaya literasi baca tulis melalui membaca pemahaman. [Kemendikbud.go.id, 1–13.](http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2022/06/Implementasi-budaya-literasi-baca-tulis-melalui-membaca-pemahaman.pdf)
<http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2022/06/Implementasi-budaya-literasi-baca-tulis-melalui-membaca-pemahaman.pdf>
- Imarotun, Abdullah, R., & Kusuma, R. (2022). Studi literatur: Penggunaan media scratch terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4(2021), 8.*
- Isfihananti, A. R. (2016). Kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Gugus Dieng Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. Skripsi. *Universitas Negeri Semarang*. Semarang, 24. file:///C:/Users/User/Downloads/Documents/1401412309.
- Iskandar, S. F. R., & Raditya, A. (2017). Pengembangan bahan ajar project-based learning berbantuan scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 2013, 167.
- Johan, G. M., Auliya, D., & Ghasya, V. (2018). Pengembangan media literasi big book untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 184–198.
- Juwita, S. R. (2017). *Bahasa Indonesia (Keterampilan Membaca dan Menulis)*. Bahasa Indonesia, 1–161.
- Kemendikbud. (2022). *Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.

- Kemendikbud (2021). Komponen modul ajar. <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/enus/articles/5010555956377-Komponen-Modul-Ajar>.
- Kemendikbud. (n.d). Capaian pembelajaran Bahasa Inggris fase B. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-inggris/fase-b/>
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row Publishers, New York.
- Kitao, K. (1996). *Why do we teach English*. The Internet TESL Journal Vol II. No. 4 April 1996
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. *Jurnal Warta*, 50, 2016. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.207>
- Manus, S. M. (2013). *Scratch progamming*. In kanal (Vol. 3). in easy steps limited
- Margiyati, I., & Maulia, S. (2023). Kebijakan pendidikan implementasi program wajib belajar 12 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(1), 199–208. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i1.1509>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. An-Nisa': *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. CV Budi Utama.
- Merdeka Belajar. (n.d). Capaian pembelajaran Bahasa Inggris fase B. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-inggris/fase-b/>
- Moreno, C. (2012). The age factor in aural perception in an instructed setting: *implications for secondary teaching*.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada (GP) Press.
- Munawaroh, N. (2018). Improving reading comprehension skill through sustained silent reading. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1–10.
- Murtiningsih, S. (2017). *Pembelajaran pendidikan pancasila (PPK) through pancasila educational learning*. 112–117.

- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan media interaktif spin game dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Nuraenahfisah, N., & Toheri, T. (2013). Pengaruh penggunaan scratch terhadap kreativitas berfikir matematis (studi eksperimen terhadap siswa kelas VIII MTS Negeri ketanggungan kabupaten brebes). *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v2i1.65>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum merdeka dan pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar: Need analisis study. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257–265. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1260>
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-122224030>
- Phillips, S. (1993). *Young learners*. Oxford University Press.
- Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners* (Issue September). <https://doi.org/10.1016/j.system.2007.06.001>
- Rahim. (2008). *Pengajaran membaca di sekolah dasar: Edisi Kedua*. Bumi Aksara
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. *Communications of the ACM*, 52(11), 60–67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing. www.nuhamedika.gu.ma
- Richard, C., Jack & Theodore S. Rodger. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research*. Mahwah, NJ.
- Rikmasari, R., & Lestari, M. (2018). Metode pembelajaran PQ4R dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di Bekasi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 265-275

- Ross, E.P., Burns, P.C., dan Roe, B.D. (2013). *Teaching reading intoday's elementary school*. Houghton Mifflin Company.
- Rubin, D. (1982). *A practical approach to teach reading*. Allyn dan Bacon.
- Sadiman, A. (2005). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo. Persada
- Sadtono, E. (1976). An interim report on the teaching of English at the five centres of excellence in Indonesia. Laporan Hasil-Hasil Alumni RELC di Perguruan T'inggi. IKIP Malang. pp 95-107.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Rajagrafindo
- Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar. 7(1), 74–82. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.847>
- Satriana, N. (2019). Perbandingan penggunaan aplikasi scratch dan macromedia flash 8 terhadap minat belajar pada mata pelajaran animasi 2D jurusan multimedia di SMK 1 mesjid raya. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8676/1/NADIA SATRIANA 3.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8676/1/NADIA%20SATRIANA%203.pdf)
- Schramm, W. (1977). *Big media litle media*. Sage Public-Baverly Hills
- Sembiring, T. Y., Hutaaruk, A. J., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran scratch berbasis kearifan lokal pada materi himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109-119.
- Simanjuntak, E. B. (2017). Penerapan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas iii. 45–51.
- Sistiyarningsih, W., Suyanto, I., & Suryandari, K. (2014). Penggunaan metode sing a song dalam peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan teknik pembelajaran membaca*. Graha Ilmu
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Tampubolon. (1990). *Kemampuan membaca teknik membaca efektif dan efisien*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

- Tarigan. (2008). *Membaca Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tri, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 4 sehat itu penting kelas V di SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wangi, N. N. S. (2021). Pengembangan modul matematika materi pecahan untuk siswa kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wulandari, F. A., & Muqowim, M. (2022). Implementasi paradigma integratif dalam empat keterampilan berbahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di madrasah ibtidaiah. *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam*, 23(1), 17. <https://doi.org/10.30595/islamadina.v23i1.9705>