

**PERBEDAAN PERMAINAN EDUKATIF KONVESIONAL EDUCAPLAY
DENGAN PERMAINAN EDUKATIF SRATCH PADA PELAJARAN IPA
SISWA KELAS IV TENTANG SIKLUS HIDUP HEWAN
DI SD N 01 AMPANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

Sherly Ramadani

NPM.2210013411043



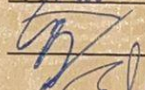
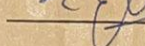
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Senin** Tanggal **2** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Sherly Ramadani
NPM : 2210013411043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Perbedaan Permainan Edukatif Konvensional Educaplay
Dengan Permainan Edukatif Scratch Pada Pelajaran IPA
siswa kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan di SD N 01
Ampang

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Dr. Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd	Ketua :	
2.	Prof. Dr. Erman Har, M.Si	Penguji 1 :	
3.	Dr. Enjoni, S.P., M.P	Penguji 2 :	

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

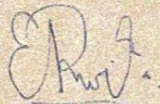
Dr. Winita, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sherly Ramadani
NPM : 2210013411043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Perbedaan Permainan Edukatif Konvensional Educaplay
Dengan Permainan Edukatif Scratch Pada Pelajaran IPA
siswa kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan di SD N 01
Ampang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd

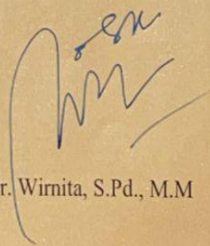
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sherly Ramadani

NPM : 2210013411043

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Perbedaan Permainan Edukatif Konvensional Educaplay
Dengan Permainan Edukatif Scratch Pada Pelajaran IPA siswa
kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan di SD N 01 Ampang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perbedaan Permainan Edukatif Konvensional Educaplay dengan permainan edukatif Sertach Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan Di SD N 01 Ampang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026

Saya yang menyatakan


Sherly Ramadani

**PERBEDAAN PERMAINAN EDUKATIF KONVESIONAL EDUCAPLAY
DENGAN PERMAINAN EDUKATIF SRATCH PADA PELAJARAN IPA
SISWA KELAS IV TENTANG SIKLUS HIDUP HEWAN
DI SD N 01 AMPANG**

Sherly Ramadani¹, Erwinsyah Satria¹
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: serlikrc@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SD N 01 Ampang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan permainan konvesioanl Educplay dengan permainan *edukatif Scratch* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV tentang materi siklus hidup hewan di SD N 01 Ampang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 01 Ampang yang berjumlah 42 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *homogenitas*, dan uji *hipotesis* dengan uji Independent Sample Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir pada kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 93,71 dengan tingkat ketuntasan 85,7%, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 69,8 dengan ketuntasan 51,4%. Berdasarkan hasil uji *hipotesis* menggunakan *Independent Sample Test* diperoleh nilai berbeda secara signifikansi sebesar $0,086 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa berbeda secara signifikan antara penggunaan permainan konvensional Educaplay dengan penggunaan permainan *edukatif Scratch* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV tentang siklus hidup hewan di SD N 01 Ampang. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan permainan konvensional *Educaplay* lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan permainan *edukatif Scratch* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD N 01 Ampang. Namun berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai berbeda secara signifikansi $0,086 > 0,05$, terhadap penggunaan permainan konvensional Educaplay dan permainan edukatif Scratch terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Perbedaan, permainan, Edukatif, *Scratch*, *Educaplay*, IPA.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif *Scratch* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan SD Negeri 01 Ampang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Erwinsyah Satria, M. Si., M. Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran, serta dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Erman Har, M. Si. Selaku dosen penguji I dan Dr Enjoni, Sp.,Mp selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Dr. Yetty Morelent, M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Dr. Wirnita Eska, S. Pd, M. M. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta
5. Fifi Nofitri, M. Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 01 Ampang Padang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 01 Ampang. Yofi Astuti, S. Pd., M. Pd selaku wali kelas dari kelas IVA dan Bapak Nofri Kianto, S. Pd., M. Pd selaku wali kelas IVB 01 Ampang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV, sehingga skripsi ini berjalan dengan baik.

6. Majelis guru SDN 01 Ampang yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam melaksanakan penelitian
7. Teruntuk kedua orang tua ku, mungkin kata terimakasih sangat tidaklah cukup untuk membalas semua jasa-jasamu. Namun untuk saat ini hanya ini yang bisa aku persembahkan kepada mu bapak (Misdi) dan mom (Kristina). Terimakasih slalu menjadi orang tua yang sangat amat penyayang dan slalu mengusahakan semua untuk anaknya, yang slalu ada disaat keluh kesahku. Terimakasih sudah menjadi orang tua yang sangat sempurna.
8. Teruntuk kakakku yayuk sri lestari S.Pd terimakasih sudah menjadi kakak yang baik, selalu mendengarkan curhatan semuanya termasuk mengenai skripsi ini makasih sudah slalu memberi semangat dukungan kepada adeknya dan slalu menjadi pendengar yang baik.
9. Teruntuk Boyfriend, Nazzalul Syahri S.M Terimakasih sudah slalu ada buat aku, yang selalu memberi dukungan, semangat, doa serta motivasi tanpa henti selama proses menyusun skripsi ini. Kehadiran dan dorongan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi support system aku, dan yang selalu mengusahakan disemua hal, membantu aku untuk mengerjakan skripsi ini, terimakasih aku ucapkan untuk mu lop!.
10. Teruntuk kakak-kakak ku, Nisa Safta, yettia, dan anzal yang sudah aku anggap seperti kakak kandungku, Terimakasih aku ucapkan kepada kalian, yang slalu ada buat aku, yang slalu mendukung, memberi masukan serta arahan yang baik selama ini, yang selalu memberi semangat atas perjalanan ini semoga aku bias sukses seperti kalian semua aamin.
11. Teruntuk sepupuku Khezia (ICA) terimakasih aku ucapkan karna selalu ada juga buat aku, terimakasih sudah mejadi sepupu yang sangat baik, yang sangat berguna haha, yang slalu memberi semangat tanpa henti, dan menjadi salah satu saksi kehidupanku selama ini,
12. Teruntuk teman-temanku yang sangat banyak, aku ucapkan terimakasih kepada kalian, tanpa hadir nya kalian aku juga tidak bisa dititik yang sekarang ini,

terimakasih sudah menjadi teman yang baik di perantuan ini, yang slalu baik dan bakalan baik selamanya, semoga kita sukses semua aamin.

13. Teruntuk diri ini terimakasih sudah bisa di titik yang sekarang ini, terimakasih sudah kuat menghadapi semuanya, terimakasih slalu sehat dalam perjalanan yang tidak gampang ini, terimakasih sudah menjadi diri yang baik, terimakasih selalu sabar, semangat dan percaya diri selama ini dalam menjalankan semua proses yang sudah di mulai diri ini yang menjadi saksi dalam semua proses yang sudah dijalani selama ini, sungguh bangga bisa berada dititik ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu, peneliti sangat mengharpkan kritik dan saran yang membangun demi memperbaiki di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca aami.

Padang, Februari 2026



Sherly Ramadani
NPM:2210013411043

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	..ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	.vi
KATA PENGANTAR.....	.v
DAFTAR ISI.....	..vii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	11
A. Latar Belakang Masalah.....	11
B. identifikasi masalah	6
C. Pembatas Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	..8
A. KAJIAN TEORI	8
1. Pengertian Permainan Edukatif	8
2. Pengertian Scratch	13
3. Pengertian Hasil Belajar	15
4. Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	22
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi	32

2. Sampel	33
B. Jenis dan Sumber Data	34
C. Variabel Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian	35
1. Menyusun Tes	36
2. Validitas	36
3. Reliabilitas	37
4. Taraf Kesukaran.....	38
5. Daya Pembeda	39
F. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Persyaratan Analisis.....	41
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Homogenitas	41
c. Uji Hipotesis	42
G. Jadwal Penelitian.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Data	43
2. Hasil Dan Analisis Data	45
3. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk memberi anak-anak dasar pengetahuan dan keterampilan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan.

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA memegang peran krusial sebagai dasar utama dalam kurikulum pendidikan dasar, sebab ia memberikan siswa wawasan mendalam mengenai berbagai aspek alam semesta, dari ekosistem hingga mekanisme biologis rumit seperti siklus kehidupan hewan termasuk proses metamorfosis pada serangga, reproduksi di kalangan mamalia, atau pola migrasi burung. Lebih dari sekadar menyampaikan fakta-fakta sains, pendidikan ini juga membangun kemampuan berpikir kritis dan kreativitas di kalangan siswa. Sayangnya, di zaman digital seperti sekarang, kita sering melihat minat belajar siswa terhadap IPA turun drastis karena cara mengajar konvensional yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan, misalnya kuliah satu arah, buku pelajaran yang tidak dinamis, atau praktikum lab yang terbatas ruang gerakannya. Metode-metode ini gagal menarik perhatian generasi Z, yang sudah akrab dengan gadget seperti ponsel pintar, permainan daring, dan platform media sosial.

Permainan edukatif berbasis pemrograman, seperti Scratch sebuah platform visual yang memungkinkan siswa membuat animasi, cerita interaktif, dan simulasi sederhana tanpa kode kompleks telah muncul sebagai inovasi revolusioner untuk mengatasi stagnasi ini, karena memadukan elemen bermain dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil mengeksplorasi konsep IPA melalui proyek kreatif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik, retensi pengetahuan, dan kemampuan *problem-solving*.

Scratch merupakan aplikasi pemrograman visual yang memungkinkan pengguna membuat cerita, permainan, dan animasi interaktif, lalu membagikannya secara online. Selain memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, *Scratch* juga memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan bagi siswa. Dengan dukungan fitur audio dan visual, *Scratch* termasuk dalam kategori media audiovisual, sehingga siswa dapat langsung mendengar dan melihat materi yang disampaikan. Karena itu, *Scratch* sangat tepat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPA, terutama untuk topik yang memerlukan ilustrasi gerak, seperti berbagai jenis gaya (Satria, E. & Sopandi, W. 2024)

Berdasarkan pengamatan di SD 01 Ampang tepatnya di kelas IV, masih ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang antusias saat mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Rendahnya minat belajar tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum maksimal, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa di SD 01 Ampang kelas IV adalah mungkin karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini cenderung membuat siswa pasif karena siswa

hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum seterusnya memanfaatkan teknologi atau media yang modern, sehingga kurang menarik perhatian bagi siswa.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena pemanfaatan media teknologi khususnya permainan edukatif berbasis teknologi, seperti Scratch. Permainan edukatif Scratch diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan edukatif Scratch sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD 01 Ampang.

Penelitian ini sangat penting karena *Scratch* memiliki potensi besar sebagai solusi inovatif untuk mengubah cara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini tidak hanya membantu mengatasi masalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa, tetapi juga sejalan dengan visi Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Kurikulum tersebut menekankan pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi, dan pengembangan literasi digital sejak dini, sehingga siswa dapat bersiap menghadapi tantangan global seperti perubahan iklim atau keberlanjutan lingkungan. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan sains secara nasional dengan menyediakan model pembelajaran yang inklusif dan mudah direplikasi di sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, penelitian ini mendorong kesetaraan pendidikan dan mengurangi kesenjangan digital, yang akhirnya menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Urgensi penelitian ini terletak pada penggunaan permainan edukatif *Scratch* dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah hasil belajar IPA di sekolah dasar. Dengan

integrasi teknologi digital, pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa modern, yang dapat meningkatkan efektivitas pendidikan sains. Selain itu, penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan teknologi, serta berkontribusi pada pengembangan literasi digital siswa sejak dini. Jika terbukti efektif, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru di sekolah lain untuk menerapkan metode serupa, sehingga mendorong kesetaraan pendidikan dan mengurangi kesenjangan digital, yang dapat menghasilkan Pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru kelas IV A dan guru kelas IVB SDN 01 Ampang, bahwa penggunaan media pembelajaran kurang maksimal, sehingga penerapan materi juga tidak maksimal, selain itu guru cenderung menggunakan metode konvensional selama proses pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan karena hanya berpusat kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPA dapat kita lihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester.

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase
IV A	21	85	13	61,90%	8	66,66%
IV B	21	85	7	33,34%	14	30,76%

Dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditetapkan yaitu 85, dari 42 siswa di kelas IVA yang tuntas 13 (61,90%), yang tidak tuntas 8 siswa (30,76%). Sedangkan kelas IVB siswa yang tuntas 7 siswa (33,34%) dan yang tidak tuntas 14 siswa (66,66%). Berdasarkan hasil ujian yang ada pada Tabel di atas guru harus mencari Solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang di hadapi siswa seperti

menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyediakan materi yang tepat, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Banyak pembelajaran yang tersedia bagi guru dalam proses pembelajaran salah satu nya media yang dapat digunakan guru saat pembelajaran IPA adalah media *Scratch*.

Berkaitan dengan uraian yang telah di paparkan maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif *Scratch* Terhadap dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Tentang Siklus Hidup Hewan SD N 01 Ampang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar
2. Model pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif dengan perkembangan zaman
3. Media *Scratch* di sekolah ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPA
4. Rendahnya hasil belajar IPA siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar mendapatkan arah pembahasan yang lebih baik sehingga tujuan penelitian bisa tercapai. Maka peneliti ini dibatasi pada pengaruh penggunaan permainan *Scratch* terhadap hasil belajar IPA siswa dalam materi Siklus Hidup Hewan di SDN 01 Ampang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam peneliti yang dilakukan ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif Scratch Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Tentang Penggunaan Siklus Hidup Hewan di SD N 01 Ampang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif Scratch terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV tentang siklus hidup Hewan di SD N 01 Ampang?”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama mengenai pentingnya penggunaan media edukatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru dapat memberikan informasi kepada guru agar terus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dan hasil belajar yang baik.
3. Untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta