

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch pada topik penjumlahan dan pengurangan untuk siswa tunagrahita di SMPLB, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Scratch dikembangkan dengan menggunakan metode *R&D* dengan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).
  - Pada tahap *analyze* (analisis), peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan yang menemukan bahwa siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar konsep abstrak dalam matematika sehingga mudah bosan dalam belajar. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menemukan solusinya yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif yang berbasis teknologi.
  - Pada tahap *design* (perancangan), peneliti melakukan penyusunan materi yang sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa dan melakukan pembuatan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.
  - Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Scratch sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebagai acuan. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
  - Pada tahap *implementation* (implementasi), peneliti mengujicobakan media pembelajaran Scratch pada siswa di salah satu SMPLB yang ada di Kabupaten Bandung Barat.

- Pada tahap *evaluate* (evaluasi), peneliti memberikan soal tes dan angket respons siswa untuk mengetahui bagaimana respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- 2. Hasil validasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan.
- 3. Respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, siswa mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

## 5.2 Rekomendasi

Rekomendasi ditujukan untuk penelitian selanjutnya ataupun pihak yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran matematika serupa. Berikut merupakan rekomendasi mengenai penelitian ini:

1. Pada tahap pengembangan, materi yang disajikan pada media ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah, namun masih terbatas hanya pada pengaplikasian penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, direkomendasikan agar pengembangan media oleh peneliti selanjutnya dapat memuat materi yang lebih luas lagi seperti penjelasan mengenai materi prasyarat dari penjumlahan dan pengurangan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan, namun masih terdapat beberapa saran perbaikan. Uji validitas tersebut hanya dilakukan sekali oleh peneliti, dan peneliti melakukan revisi dan mengimplementasikan pada siswa sehingga pengembangan media masih belum maksimal. Oleh karena itu, direkomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan validasi lebih dari satu kali hingga media pembelajaran benar-benar siap diimplementasikan kepada siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran Scratch sudah sangat baik karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, namun tidak semua siswa dapat menggunakan media tersebut secara bijak dan mandiri. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada peneliti selanjutnya ataupun guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih baik

dan beragam lagi di sekolah tetapi dalam penggunaannya tetap diperlukan pendampingan.

4. Respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Scratch sangat baik dan berdampak pada peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab soal tes yang diberikan, namun masih terdapat ketidaksesuaian antara soal tes dan soal yang disajikan pada media sehingga masih didapati beberapa kekeliruan yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, dalam melakukan tes juga peneliti diharapkan dapat menyesuaikan pengerjaan soal tes dengan media pembelajaran yang dikembangkan agar hasil belajar siswa lebih maksimal.