

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model EDR pada pembelajaran bangun datar dan informatika di kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Hasil analisis kebutuhan pada pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum optimal. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan dari media dan bahan ajar yang tersedia serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga menimbulkan kesulitan bagi pendidik untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Selain itu, dari hasil wawancara didapatkan informasi tentang pembelajaran informatika yang belum dilaksanakan baik secara langsung maupun diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini tentunya kurang sesuai dengan pengimplementasian kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka yang menyatakan peran penting teknologi sebagai fasilitas belajar. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar membutuhkan pengembangan bahan ajar yang bisa memberikan pengalaman baru berbasis teknologi bagi peserta didik sehingga peneliti mengembangkan modul pemrograman Scratch pada materi bangun datar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional peserta didik.
- b. Desain modul yang dikembangkan disesuaikan dengan temuan dari hasil analisis yaitu dengan memanfaatkan Scratch sebagai media pembelajaran. Adapun modul pemrograman Scratch ini berisi tahapan-tahapan untuk menyelesaikan sebuah proyek Scratch yang bermuatan materi bangun datar. Dalam pembelajaran menggunakan modul pemrograman Scratch, peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan yang memuat pendekatan berpikir komputasional yaitu *tinkering* (mengutak-atik atau mencoba-coba); *debugging* (menemukan

dan memperbaiki); *persevering* (pantang menyerah, teguh pendirian, dan ulet) dan *collaborating* (bekerjasama). Setelah itu, produk yang sudah dikembangkan divalidasi untuk menentukan kelayakan dan kevalidan sebelum diimplementasikan. Adapun hasil validasi dari ahli memperoleh penilaian bahwa produk layak diimplementasikan di Sekolah Dasar dengan melakukan revisi terlebih dahulu.

- c. Implementasi modul pemrograman Scratch dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Selama pelaksanaan implementasi, peserta didik menunjukkan respons positif dan peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan memberi pengalaman baru yang sangat ingin diulang dalam pembelajaran lainnya. Selain itu respons positif juga ditunjukkan oleh kepala sekolah dan pendidik sehingga pelaksanaan implementasi bisa berjalan dengan lancar. Adapun hasil implementasi yang dilandaskan dari hasil angket respons peserta didik sebesar 92,13% dan angket respons pendidik sebesar 100% menunjukkan bahwa modul pemrograman Scratch materi bangun datar layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional di Sekolah Dasar. Modul ini cocok untuk diimplementasikan kepada peserta didik baik yang belum mengenal teknologi maupun yang sudah mengenal teknologi. Modul ini akan sangat efektif jika diterapkan terhadap peserta didik yang sudah menguasai materi ciri-ciri bangun datar, suka terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi, suka mengotak-atik, ulet dalam belajar, tidak mudah menyerah, fokus terhadap pembelajaran.

## 5.2. Implikasi

Merujuk pada hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan modul pemrograman Scratch materi bangun datar diantaranya sebagai berikut.

- a. Modul pemrograman Scratch materi bangun datar untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional yang dikembangkan telah layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar informatika dan matematika di sekolah dasar;

- b. Modul pemrograman Scratch merupakan bahan ajar yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi yang bisa menarik minat dan motivasi belajar peserta didik;
- c. Modul pemrograman Scratch dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik;

### **5.3. Rekomendasi**

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti dengan memperoleh hasil bahwa modul pemrograman Scratch materi bangun datar sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Adapun saran dan rekomendasi dalam penggunaan modul pemrograman Scratch diantaranya sebagai berikut.

- a. Bagi pengguna modul pemrograman Scratch, pendidik sebaiknya menguasai teknologi khususnya aplikasi Scratch sehingga dapat membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat belajar menggunakan modul pemrograman Scratch;
- b. Bagi pengguna modul pemrograman Scratch, peserta didik perlu menguasai materi bangun datar terlebih dahulu supaya pelaksanaan pembelajaran bisa lebih efektif;
- c. Bagi pengguna modul pemrograman Scratch, peserta didik yang baru mengenal teknologi hendaknya bisa didampingi oleh pendidik/orang tua supaya isi dalam modul bisa tersampaikan dengan baik;
- d. Bagi peneliti selanjutnya, modul pemrograman Scratch bisa dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih menarik, penggunaan bahasa yang lebih sederhana, dan cakupan materi yang lebih luas.