

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Media pembelajaran Scratch didesain menggunakan metode *R&D* dengan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).
 - a. Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi literatur dan observasi lapangan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam materi koordinat kartesius dan juga memiliki keterbatasan media pembelajaran matematika. Peneliti menemukan bahwa solusi untuk masalah tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran matematika yang berbasis Scratch.
 - b. Dalam tahap desain atau perancangan, peneliti membuat materi yang sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa dan membuat *storyboard* sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran.
 - c. Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Scratch sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya sebagai acuan. Kemudian, peneliti melakukan validasi menggunakan validator ahli untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan cukup layak. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, guru, validasi *User Acceptance Testing* (UAT) dan juga pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
 - d. Pada tahap implementasi, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran Scratch pada siswa di salah satu sekolah di Kota Bandung. Sebelum kelas dimulai, siswa diuji untuk mengetahui kemampuan awal mereka.
 - e. Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan soal tes dan angket kepada siswa untuk mengetahui respons dan kemampuan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan baik; siswa mengatakan bahwa media

pembelajaran menarik dan juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Scratch berbasis android materi koordinat kartesius diperoleh dari soal tes dalam bentuk essay yang berjumlah lima. Setiap indikator diwakili oleh lima pertanyaan yang diberikan. Setelah menggunakan media pembelajaran Scratch berbasis android materi koordinat kartesius, ketuntasan belajar peserta didik ditunjukkan dengan nilai rata-rata 81,14. Setiap siswa memiliki kemajuan terhadap mengalami pemahaman materi koordinat kartesius setelah menggunakan media Scratch.

5.2. Saran

Saran 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 memenuhi kebutuhan siswa di sekolah, tetapi masih terbatas pada materi koordinat kartesius. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya harus memperluas pengembangan media untuk mencakup materi yang lebih luas. Media pembelajaran tidak dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak khusus
2. Pada tahap implementasi ternyata ada siswa yang berkebutuhan khusus sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media untuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus tersebut.
3. Media pembelajaran Scratch sudah baik untuk menumbuhkan minat siswa dalam matematika, jadi guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan saat belajar dan meningkatkan minat siswa dalam matematika.