

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).
 - a. Tahap *Analysis*, diketahui bahwa peserta didik memiliki permasalahan dalam menyelesaikan soal penerapan konsep materi keliling dan luas daerah segiempat serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.
 - b. Tahap *Design*, dilakukan penyusunan materi dan pembuatan *storyboard* sebagai acuan proses pengembangan.
 - c. Tahap *Development*, merealisasi desain yang dibuat sebelumnya. *Game* yang dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukan uji coba *User Acceptance Testing* untuk menguji kelayakan *game* yang. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media, dan hasil angket dari *User Acceptance Testing*, media pembelajaran berbasis Scratch yang telah dikembangkan mendapat kategori sangat layak disertai beberapa pesan dan saran untuk menjadi bahan revisi.
 - d. Tahap *Implementation*, peneliti menerapkan media yang telah divalidasi sebelumnya tersebut dalam pembelajaran. Sebelum implementasi, peserta didik diberikan soal pretes. Selama implementasi berlangsung, peserta didik berdiskusi dan mengerjakan LKPD bersama kelompok. Pada proses pengerjaan LKPD, terdapat kendala dari kemampuan dasar berhitung beberapa peserta didik sehingga menghambat kelancaran proses pembelajaran pada materi yang tengah dipelajari. Namun, hasil LKPD menunjukkan bahwa

peserta didik pada akhirnya dapat menyelesaikan soal yang diberikan. Selanjutnya, peserta didik diminta mengerjakan soal postes.

- e. Tahap *Evaluation*, dilakukan pembahasan hasil pengerjaan pretes dan postes peserta didik. Hasil pengerjaan peserta didik terhadap soal postes tersebut menunjukkan bahwa kategori kemampuan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi keliling dan luas daerah segiempat adalah cukup. Selain itu, berdasarkan hasil angket respons peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan diperoleh respons yang baik.
2. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Scratch berkategori cukup.
3. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Scratch sangat baik.

5.2 Saran

1. *Game* materi keliling dan luas daerah segiempat berbasis Scratch telah dikembangkan menggunakan prosedur ADDIE sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Scratch berkategori cukup. Namun, ditemukan juga kendala pada kemampuan dasar berhitung peserta didik. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran selanjutnya untuk membantu kemampuan dasar berhitung peserta didik yang juga menyenangkan, interaktif, dan bermakna.
3. Diperoleh respons peserta didik yang positif terhadap *game* sebagai media pembelajaran berbasis Scratch ini, sehingga dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch pada materi dan kemampuan matematis lain.