

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media IKAYA berbasis Scratch dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi “kebudayaan Indonesia” pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis data, sejumlah kesimpulan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya) berbasis Scratch dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, penentuan karakteristik siswa, serta pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum. Pada tahap desain dilakukan penyusunan alur materi, storyboard, dan antarmuka media. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan produk media interaktif berbasis Scratch yang memuat materi keragaman budaya Indonesia dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, serta kuis dan permainan edukatif. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan hasil validasi menunjukkan bahwa media IKAYA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi dilakukan di kelas IV SDN Sukaraja I dengan melibatkan kelas eksperimen dan kontrol, dan tahap evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar, angket respons siswa, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran.
2. Efektivitas media pembelajaran IKAYA berbasis Scratch terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan nilai N-gain kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori kurang efektif. Uji beda (uji-t/Wilcoxon) juga memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu,

respons siswa terhadap media IKAYA sangat positif, karena media dinilai menarik, interaktif, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, media IKAYA berbasis Scratch dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan yang diperoleh dari penelitian ini, sejumlah saran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi tenaga pendidik, disarankan agar dapat memanfaatkan media IKAYA sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi kebudayaan Indonesia. Media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang menyesuaikan dengan keragaman gaya belajar siswa, seperti visual, auditorial, dan kinestetik. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat memperkaya metode pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi pihak sekolah, diharapkan memberikan dukungan optimal dalam bentuk penyediaan sarana teknologi yang memadai serta pelatihan berkala bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa inovasi seperti media IKAYA dapat diterapkan secara efektif dan merata di lingkungan sekolah. Dengan dukungan tersebut, proses pembelajaran akan menjadi lebih relevan dengan perkembangan teknologi serta mampu menjawab tantangan kebutuhan belajar siswa yang beragam.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan kajian lebih lanjut, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperluas dan memperdalam kajian lebih lanjut pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi IPAS lainnya, atau dengan mengintegrasikan media IKAYA ke dalam model pembelajaran lain seperti pembelajaran berbasis proyek atau masalah. Selain itu, evaluasi jangka panjang terkait dampak aplikasi terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan capaian akademik juga dapat menjadi arah kajian yang potensial untuk memperkaya literatur dan praktik pembelajaran berbasis teknologi.