BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *scracth* untuk mata pelajaran matematika materi satuan panjang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengaplikasikan Metode *Research and Development (R&D)* dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran mata pelajaran matematika. Pengembangan pada penelitian ini menerapkan model pengembangan *Dick and Carey* dengan melaksanakan 10 tahapan yang memiliki langkah-langkah diantaranya: 1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran; 2) Melakukan Analisis Pembelajaran; 3) Menganalisis Karakteristik dan Konteks; 4) Merumuskan Tujuan Khusus; 5) Mengembangkan Instrumen Penelitian; 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran; 7) Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran; 8) Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif Pembelajaran; 9) Merevisi Pembelajaran; 10) Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif.
2. Kelayakan pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* didapat melalui penyebaran angket kepada validator ahli desain, validator ahli materi dan validator ahli bahasa serta beberapa responden. Hasil uji kelayakan yang diperoleh dari validator ahli desain mencapai presentase 80% pada kategori baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi satuan Panjang dikelas III B, hasil uji kelayakan yang diperoleh dari validator ahli bahasa mencapai presentase 84% pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi satuan Panjang dikelas III B, hasil uji kelayakan yang diperoleh dari validator ahli materi mencapai presentase 80% pada kategori

baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi satuan Panjang dikelas III B, hasil uji kelayakan yang diperoleh dari kelompok kecil mencapai presentase 82% pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi satuan Panjang dikelas III B, hasil uji kelayakan yang diperoleh dari kelompok besar mencapai presentase 86% pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi satuan Panjang dikelas III B. Selanjutnya, keefektifan pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Scrarch* diperoleh melalui uji coba produk di kelompok kecil dan kelompok besar serta menghitung tingkat keefektifan menggunakan uji normalitas *gain*, sebagai berikut: 1) Hasil keefektifan produk media pembelajaran yang diperoleh pada kelompok kecil mendapatkan hasil uji normalitas *gain* sebesar 0,45 dengan kriteria keberhasilan sedang sehingga produk media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* pada mata pelajaran matematika materi satuan Panjang telah layak dan efektif untuk digunakan; 2) Hasil keefektifan produk media pembelajaran yang diperoleh pada kelompok besar mendapatkan hasil uji normalitas *gain* sebesar 0,45 dengan kriteria keberhasilan sedang sehingga produk media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang telah layak dan efektif untuk diimplementasikan oleh seluruh siswa kelas III di SDN Pengadengan 07 Jakarta Selatan.

B. Saran

Hasil penelitian yang dilakukan dan proses pengembangan yang telah dilaksanakan menunjukkan berbagai saran untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* dilakukan pada mata pelajaran atau materi yang lain seperti materi satuan berat, menghitung luas,

menghitung waktu dan lainnya maupun pada mata pelajaran yang lain seperti IPAS pada kurikulum merdeka dan lainnya.

2. Mengembangkan isi materi pada produk media pembelajaran dengan tetap memahami karakteristik siswa agar siswa mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi.
3. Untuk peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat diakses via *smartphone* android serta IOS bukan hanya menggunakan laptop serta dapat diunduh menggunakan *playstore* maupun *appstore.*

UNIVERSITAS TRILOGI