

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan persentase 93,3% dengan capaian sangat layak, hasil penilaian ahli media dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama mendapatkan persentase 83% dan tahap kedua mendapat 90,6% dari kedua tahap ini maka mendapat capaian sangat layak, hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 89% capaian sangat layak. sehingga dapat dinyatakan media interaktif *Scratch* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar.
2. Hasil kepraktisan produk yang dikembangkan diketahui melalui dilakukannya penyebaran angket kepraktisan kepada guru sebagai ahli praktisi pendidikan dan siswa, dan hasilnya uji kepraktisan oleh guru didapatkan persentase sebesar 88% capaian sangat praktis dan dari 30 orang siswa didapatkan rerata persentase sebesar 90% capaian sangat praktis, sehingga disimpulkan media interaktif *Scratch* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan saat belajar.
3. Tingkat keefektifan produk yang dikembangkan diketahui melalui pelaksanaan uji *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas V sebanyak 30 orang sebelum dan sesudah diterapkannya produk media interaktif *Scratch* dengan materi Ada Apa saja di Bumiku, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,71

terkategori sangat tinggi. Sehingga dapat dinyatakan media interaktif *Scratch* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media interaktif *Scratch* penelitian ini adalah temuan baru bagi guru dalam membantu proses belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media interaktif *Scratch* memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang tinggi dan baik digunakan saat belajar serta solusi untuk mengurangi kejenuhan siswa saat belajar, adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif *Scratch* pada materi Ada Apa Saja di Bumiku memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses belajar bagi guru, yaitu dengan menggunakan media interaktif *Scratch* guru berperan sebagai fasilitator/pengarah sehingga proses belajar lebih efektif dikarenakan siswa lebih banyak bekerja dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Penggunaan media interaktif *Scratch* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memahami materi Ada Apa Saja di Bumiku, ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi siswa dapat membuka kembali materi yang disajikan melalui media interaktif *Scratch* kapan dan dimana saja tanpa batasan waktu.
3. Penggunaan media interaktif *Scratch* juga sebagai perwujudan mendukung program merdeka belajar yang telah diterapkan oleh pemerintah, yaitu pembelajaran bermakna yang berpihak kepada peserta didik, serta perwujudan pembelajaran berbasis teknologi di abad-21 sehingga program yang telah

diterapkan oleh pemerintah berjalan dengan efektif, efisien, dan mampu menghasilkan siswa yang tanggap akan teknologi dan kritis.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian. Adapun saran oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang memiliki perangkat ponsel/laptop baik milik pribadi atau fasilitas orang tua dapat diarahkan untuk mengakses media interaktif *Scratch* secara mandiri di rumah sebagai bahan bacaan karena memiliki materi, video, dan kuis yang dapat diulang-ulang kapanpun dimanapun.
2. Guru diharapkan dapat menguasai pembuatan dan pengembangan media interaktif berbasis teknologi khususnya media *Scratch* agar dapat mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam membuat media ajar lain yang dapat membantu proses belajar-mengajar.
3. Kepala sekolah diharapkan dapat membantu mendukung penyediaan fasilitas berbagai perangkat pembelajaran yang lebih lengkap untuk pendukung pembelajaran berbasis teknologi terutama perangkat untuk media interaktif *Scratch* sebagai sarana dalam mengembangkan dan menggunakannya agar tercapai tujuan pembelajaran dengan baik.
4. Peneliti lainnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menyusun penelitian yang sejalan dengan permasalahan.