

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi media pembelajaran *Scratch* berbasis *Dril and Practice* yang dikembangkan pada pembelajaran matematika berada pada kategori “Valid” ditinjau dari analisis hasil validitas media, materi dan bahasa oleh para validator. Nilai rata-rata yang diperoleh dari kevalidan media sebesar 3,40, kevalidan materi sebesar 3,60 serta kevalidan bahasa sebesar 3,79.
2. Media pembelajaran *Scratch* berbasis *Dril and Practice* yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika telah memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran. Hal ini ditinjau dari analisis hasil angket respon guru, angket respon peserta didik serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Rata-rata skor yang diperoleh dari angket respon guru adalah sebesar 3,67 ada pada kategori sedangkan pada angket respon siswa sebesar 3,13 dimana keduanya ada pada kategori “Tertarik”. Sedangkan skor rata-rata dari observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat pada uji coba II dengan nilai sebesar 3,25 (kategori “Terlaksana dengan Baik”). Sehingga media pembelajaran *Scratch* berbasis *Drill and Practice* yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan karena mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta tidak memerlukan waktu dan usaha berlebih dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, media ini layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Pengembangan media pembelajaran *Scratch* berbasis *Dril and Practice* pada pembelajaran matematika memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dilihat dari peningkatan hasil posttest dan angket motivasi belajar matematika sesudah pembelajaran serta waktu ideal yang ditetapkan. Terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis serta motivasi belajar matematika peserta didik ada pada kategori “Sedang”. Pada uji coba I kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik adalah 45,16% (14 orang) dan Motivasi belajar peserta didik minimal berkategori “Baik” masih 67,74%, sedangkan pada uji coba II kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sebesar 87,10% (27 orang) dan Motivasi belajar semua peserta didik minimal sudah berkategori “Baik”. Rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas peserta didik untuk dua pertemuan pada uji coba I adalah 17,67%, 25,47%, 29,7%, 13,01%, 8,04%, dan 3,86%. Sedangkan pada uji coba II rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa untuk tiga pertemuan adalah 19,19%, 25,14%, 29,07%, 10,84%, 8,26%, dan 4,14%.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat dilakukan oleh pembaca berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah disusun, ialah sebagai berikut:

1. Kepada pendidik diharapkan dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk kemudian dapat digunakan di setiap pembelajaran matematika untuk memenuhi karakteristik peserta didik serta memperhatikan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

2. Kepada sekolah diharapkan memfasilitasi dan mendukung penuh guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar.
3. Kepada para pembaca yang akan melakukan penelitian agar melakukan penelitian serupa lebih lanjut agar dapat mengembangkan media pembelajaran *Scratch* ini berbasis *game based learning* agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik lebih tinggi.

