

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran visual interaktif yang dikembangkan menggunakan Scratch 3.0 dinyatakan layak untuk digunakan pada siswa kelas 7 di pembelajaran informatika khususnya materi pemrograman.
2. Media pembelajaran visual interaktif yang dikembangkan menggunakan Scratch 3.0 dinyatakan praktis untuk digunakan pada siswa kelas 7 di pembelajaran informatika khususnya materi pemrograman.
3. Media pembelajaran visual interaktif yang dikembangkan menggunakan Scratch 3.0 dinyatakan efektif untuk digunakan pada siswa kelas 7 di pembelajaran informatika khususnya materi pemrograman.

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan bisa diutarakan implikasi sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Pengembangan media pembelajaran menggunakan pemrograman visual sebagai salah satu upaya menambah khasanah penelitian untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran informatika

##### 2. Secara Praktis

- a. Penggunaan pengembangan media pembelajaran menggunakan pemrograman visual diupayakan dapat digunakan secara luas dengan

cara mensosialisaiakannya di MGMP informatika khusus di SMP Dr Wahidin sudirohusodo

- b. Perkembangan teknologi pada pembelajaran perlu didukung guru yang mengerti perkembangan teknologi yang diperlukan
- c. Penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diuraikan pada kesimpulan. Adapun saran oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pendidik guru informatika, melakukan integrasi media pembelajaran berbasis pemrograman visual secara aktif dalam proses belajar mengajar khususnya materi algoritma dan pemrograman
2. Satuan pendidikan, diharapkan memberikan dukungan bentuk fasilitas pendukung pembelajaran seperti perangkat komputer yang lebih memadai, akses internet stabil, serta pelatihan bagi guru untuk lebih optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran
3. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini tidak hanya dikelas, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi mandiri di luar jam pelajaran untuk meningkatkan minat dan ketrampilan bidang informatika.
4. Peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran ini pada topik – topik informatika lainnya atau mencoba implementasi di jenjang pendidikan yang berbeda.