

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar terdapat beberapa kesimpulan yang diambil di antaranya yaitu :

1. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS ini dibuat berdasarkan langkah-langkah pengembangan Model ADDIE terdiri dari lima tahap: *analyze, design development, implementation, evaluation*. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa diidentifikasi untuk memahami apa yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif. Selanjutnya, pada tahap desain, struktur dan instrumen pengembangan media disusun dengan cermat untuk memastikan semua elemen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media itu sendiri, mengintegrasikan desain dan konten untuk membentuk media pembelajaran aplikasi *Scratch* yang siap digunakan. Sementara tahap implementasi adalah penerapan media yang telah dikembangkan di lingkungan pembelajaran nyata, memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap media yang telah dibuat untuk menilai efektivitas dan

efisiensinya serta memberikan masukan untuk perbaikan di masa depan. *Scratch* yang dihasilkan memiliki lima menu utama: tujuan pembelajaran, kuis, materi, *game*, dan profil, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon guru dan siswa. Kevalidan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar, validasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu: mendapatkan hasil dari ketiga ahli yaitu ahli Bahasa 87,5%, ahli media 97,5%, dan ahli materi 95%. Hasil nilai rata-rata dari para ahli validasi mencapai presentase sebesar 93,33% dengan kategori layak. Tingkat kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar, mendapatkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase 94% dan hasil angket guru dengan presentase 97,5% dengan kategori layak.

B. Keterbatasan Produk

Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Produk ini dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam pembelajaran IPAS dengan satu materi kegiatan jual beli dan belum mencakup materi lain pada pembelajaran IPAS.
2. Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Peneliti melibatkan subjek penelitian sejumlah 16 siswa.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS dapat menjadi salah satu referensi tambahan guna merancang media pembelajaran dengan bervariasi dan inovatif bagi guru dalam menerapkan di kelas.
2. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS nantinya dapat membantu memudahkan siswa

ketika pemahaman materi pembelajaran pada terutama tentang kegiatan jual beli.

D. Saran

Peneliti berharap keberlanjutan pengembangan produk ini sebagai berikut:

a. Bagi guru

Peneliti berharap media pembelajaran aplikasi *Scratch* menjadi opsi pilihan media dalam menunjang pembelajaran. Aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, terutama dalam bidang pemrograman dan logika. Dengan tampilan yang *interaktif* dan *user-friendly*, *Scratch* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dan kreatif. Selain itu, *Scratch* juga mendukung kolaborasi antar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi mereka. Implementasi *Scratch* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

b. Bagi siswa

Peneliti berharap produk mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, dan mempermudah akses terhadap informasi yang relevan. Selain itu, produk ini juga dirancang untuk

mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

c. Bagi sekolah

Peneliti berharap media ini dapat dijadikan fasilitas pembelajaran siswa melalui media pembelajaran berbasis *Scratch* yang dapat diakses melalui gadget, untuk meningkatkan keterampilan pemrograman dan kreativitas mereka secara interaktif. Hal ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam mengembangkan solusi teknologi, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital saat ini.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, tidak hanya melalui publikasi di jurnal, tetapi juga dengan pembaruan dalam aplikasi *Scratch*. Meskipun media ini masih memiliki beberapa kekurangan. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.