

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD terdapat beberapa kesimpulan yang diambil di antaranya yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yang mencakup lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa guna mengetahui aspek-aspek yang perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih optimal. Selanjutnya, tahap perancangan difokuskan pada penyusunan struktur media dan alat pengembangannya, agar sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pengembangan meliputi pembuatan media dengan menggabungkan elemen desain dan isi, menghasilkan media pembelajaran *Scratch* yang siap digunakan. Tahap implementasi merupakan penerapan media tersebut dalam konteks kelas yang sebenarnya, guna memastikan semua komponen berfungsi sebagaimana mestinya. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kinerja media, baik dari segi efektivitas maupun efisiensi, sekaligus menjadi dasar perbaikan ke depannya. aplikasi *Scratch* yang dikembangkan ini dilengkapi lima menu utama, yaitu: tujuan pembelajaran, kuis, materi, proyek, dan profil, yang dirancang untuk

memberikan pengalaman belajar yang utuh dan menyenangkan bagi siswa.

2. Kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek pada mata pelajaran bahasa Indonesia dinilai melalui validasi oleh para ahli serta melalui angket respons dari guru dan siswa. Kevalidan media dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD diperoleh dari hasil penilaian dua ahli, yakni ahli media bahasa dan materi dengan skor 97,5%, dan ahli media sebesar 90%. Rata-rata dari kedua penilaian tersebut menghasilkan persentase sebesar 93,75%, yang dikategorikan sangat layak. Selain itu, tingkat kelayakan juga diperkuat oleh hasil angket siswa dengan persentase 94% dan angket guru dengan persentase 97,5%, yang keduanya menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Keterbatasan Produk**

Media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Produk ini dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan satu materi yaitu fakta dan opini dan belum mencakup materi lain pada pelajaran bahasa Indonesia.
2. Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.
3. Peneliti melibatkan subjek penelitian sejumlah 15 siswa.

### C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek (PjBL) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia 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* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia nantinya dapat membantu memudahkan siswa ketika pemahaman materi pembelajaran pada terutama tentang materi fakta dan opini.

### D. Saran

Peneliti berharap keberlanjutan pengembangan produk ini sebagai berikut :

#### a. Bagi guru

Peneliti berharap bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Scratch* dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini dinilai memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam pengembangan kemampuan logika dan dasar-dasar pemrograman. Desain yang interaktif dan mudah digunakan, *Scratch* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keaktifan mereka. Selain itu, penggunaan

*Scratch* juga mendorong kerja sama antarsiswa, sehingga dapat memperkuat keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Media bisa digunakan dengan sarana dan prasarana yang menunjang.

b. 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.

c. 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*.