

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Simbatan 1 memperoleh hasil dengan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan model pengembangan ADDIE dengan lima (5) tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kurikulum, media pembelajaran, model pembelajaran, dan karakteristik siswa yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Pada tahap *Design*, dilakukan penyusunan materi, rancangan awal media, penyusunan lembar validasi ahli, serta penyusunan angket respon guru dan siswa. Tahap *Development*, dilakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal media yang kemudian dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media. Pada tahap *Implementation*, peneliti melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran dan melakukan analisis kelayakan media berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa yang diperoleh. Tahap terakhir *Evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi penggunaan media pembelajaran berdasarkan hasil

belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan angket respon siswa dan guru.

2. Respon siswa terhadap pengembangan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Simbatan 1, berdasarkan angket respon siswa yang diberikan memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”, yang diperoleh dari hasil penggabungan data angket respon siswa uji terbatas dengan persentase 90% dan uji luas dengan persentase 92%. Siswa memberikan respon yang positif, serta siswa memberikan tanggapan bahwa dengan penggunaan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* memudahkan siswa memahami materi dan membuat siswa tertarik untuk belajar, yang dinilai media mampu meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran.
3. Kelayakan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, materi dan bahasa, media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD. Ahli media memberikan penilaian dengan nilai 91% dalam kategori media “sangat layak”. Ahli materi memberi penilaian dengan nilai 83% dalam kategori media “sangat layak”, serta ahli bahasa memberi nilai sebesar 98% dalam

kategori media “sangat layak”. Gabungan penilaian dari ketiga validator memperoleh nilai sebesar 91% dalam kategori media “sangat layak”.

4. Penggunaan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Simbatan 1 terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba terbatas siswa memperoleh nilai rata-rata 90. Keberhasilan media interaktif “Cambuse go” berbasis scratch memperoleh nilai N-Gain 0,75 dalam kategori “tinggi” dengan tingkat keefektifan media dalam kategori “cukup efektif”. Sedangkan, hasil uji coba luas siswa memperoleh nilai rata-rata 91. Keberhasilan media interaktif “Cambuse go” berbasis scratch memperoleh nilai N-Gain 0,76 dalam kategori “tinggi” dengan tingkat keefektifan media dalam kategori “efektif”. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Simbatan 1 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif “Cambuse Go” berbasis *Scratch* yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Simbatan 1. Pengembangan media interaktif ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Wujud zat dan perubahannya”. Implementasi media interaktif “Cambuse Go” berbasis

Scratch disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di SDN Simbatan 1, sehingga jika diterapkan di sekolah lain belum tentu efektif. Karena, memiliki kebutuhan dan karakteristik lingkungan serta siswa yang berbeda .

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* dengan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Simbatan 1, terdapat beberapa implikasi yaitu sebagai berikut :

1. Produk media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* mampu meningkatkan hasil belajar siswa IV SDN Simbatan 1 pada mata pelajaran IPAS materi “Wujud zat dan perubahannya”.
2. Produk media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS materi “Wujud zat dan perubahannya”.

C. Saran

Saran peneliti untuk keberlanjutan pengembangan produk ini antara lain, yaitu :

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* sebagai media pembelajaran yang mampu

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Wujud zat dan perubahannya”. Terdapatnya fitur kuis yang terintegrasi di dalamnya dapat membantu untuk mengukur pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi “Wujud zat dan perubahannya”.

2. Bagi guru

Peneliti berharap guru mampu menggunakan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran “Wujud zat dan perubahannya”.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Adanya hasil penelitian yang disampaikan oleh peneliti diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, dengan pengembangan media interaktif “Cambuse Go” berbasis *scratch* yang lebih menarik dan inovatif.