

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNANYA

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian hasil dari bab IV , dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil produk yang dikembangkan peneliti menggunakan aplikasi *scratch* ini berupa media pembelajaran matematika materi bentuk al-jabar. Sub materi yang dibahas pada media adalah pengenalan bentuk al-jabar, operasi perkalian al-jabar, operasi pembagian al-jabar dan pempfaktoran al-jabar. Media pembelajaran ini digunakan secara *online* pada web resmi *scratch* yang diakses melalui *link*. Media ini menggunakan banyak tombol navigasi dan *sprite*(animasi *scratch*) yang digunakan sebagai perantara untuk memberikan penjelasan melalui *bubble speech* dan suara tercipta dari rekaman suara kreator. Terdiri dari halaman pertama cover dilengkapi dengan tombol petunjuk, dan berlanjut ke halaman awal yang dilengkapi tombol menu mulai. Apabila menu ditekan akan menuju halaman menu. Untuk halaman menu materi akan terbagi lagi menjadi empat materi.
2. Kelayakan media pembelajaran matematika bentuk al-jabar ini dapat diketahui dari hasil uji ahli materi dan media. Hasil uji ahli materi sebesar pada pengujian pertama 64,167% media masih dikatakan cukup valid dan perlu di revisi dan pengujian kedua 82,08% media pembelajaran data digunakan. Hasil uji materi pada pengujian pertama sebesar 76% berdasarkan kriteria dikatakan cukup valid dan hasil pengujian kedua

3. sebesar 82,67% dinyatakan valid. Sehingga kualitas dari media pembelajaran dinyatakan valid atau dapat digunakan.
4. Respon siswa berkaitan dengan media pembelajaran matematika materi bentuk al-jabar berbantuan aplikasi scratch Hasil respon uji kelas kecil sebanyak 6 siswa adalah 83,49% dan hasil uji kelas besar sebanyak 25 siswa adalah 87,91% dinyatakan respon baik terhadap media pembelajaran matematika bentuk al-jabar berbantuan aplikasi *scratch*

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bentuk al-jabar berbantuan aplikasi scratch. Peneliti memberikan saran kepada para pengguna :

- a. Pengembangan media pembelajaran matematika ini untuk lebih mempermudah pemahaman konsep siswa dan dijadikan sebagai motivasi belajar.
- b. Penelitian lebih lanjut berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran materi bentuk al-jabar berbantuan aplikasi *scratch*.
- c. Mengingat scratch masih jarang digunakan pada bidang matematika. Alangkah baiknya dapat digunakan pada materi yang perlu memaparkan konsep dan jarang terdapat media pembelajaran matematika
- d. Bagi lembaga sekolah, peneliti memberikan saran akan tambahan workshop berkaitan dengan perkembangan teknologi pada media pembelajaran dan melengkapi fasilitas-fasilitas teknologi di sekolah.