

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Pontianak adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Pontianak melalui tahapan ADDIE. Melalui tahapan analisis diketahui bahwa guru dan siswa kelas VII memiliki ketertarikan dari pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *Scratch*. Tahapan desain diketahui perancangan *Flowchart* dan *Storyboard* media pembelajaran. Tahapan pengembangan diketahui menggunakan *Software Scratch* dalam pengembangan. Tahapan terakhir yaitu implementasi yang diterapkan ke 32 orang siswa kelas VII F SMP Negeri 2 Pontianak.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Pontianak tergolong Sangat Layak menurut ahli desain, ahli media dan ahli materi. Ahli desain memberikan skor sebesar 89% atau masuk kategori Sangat Layak. Ahli media memberikan skor sebesar 84% atau masuk kategori Sangat Layak. Sedangkan Ahli materi memberikan skor sebesar 96 % atau masuk kategori Sangat Layak. Adapun hasil uji coba skala kecil pada 16 siswa kelas VII F SMP Negeri 2 Pontianak, Diperoleh jumlah keseluruhan dengan total sebesar 86% dengan katagori Sangat Baik.
3. Respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VII F SMP Negeri 2 Pontianak diketahui berada dalam kategori Sangat Baik dengan skor 91%. Adapun hasil coba skala kecil pada 16 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pontianak diketahui berada dalam kategori sangat baik dengan skor 86%. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Scracth* pada materi sistem komputer di SMP Negeri 2 Pontianak yang dikembangkan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan maka peneliti memiliki saran dari penelitian ini yaitu:

1. Guru atau pihak sekolah dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar pada mata pelajaran informatika.

Guru maupun peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis *Scratch* ini tidak hanya satu mata pelajaran saja namun pada mata pelajaran lainnya dan memperbaiki kekurangan dalam media pembelajaran ini.