**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada peneitian ini menggunakan model ADDIE. Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa pemograman visual dengan menggunakan aplikasi atau *website scratch* yang dinyatakan layak digunakan dikelas IV SD. Dari hasil skor kelayakan yang diperoleh pada media pembelajaran berbasis *scratch* yang divalidasikan oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatakan

Hasil angket ahli media memperoleh skor presentase 89%, ahli materi memperoleh skor presentase 77,3%, repon guru memperoleh skor presentase

87%, angket respon peserta didik mendapatkan skor presentase 89% dan hasil belajar peserta didik menggunakan post test mendapatkan hasil skor 91%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS yang dikembangkan oleh peneliti di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II kelas IV termasuk dalam kategori sangat layak diterapkan atau digunakan sebagai

media pembelajaran dikelas IV SD.

64

65

**5.1 SARAN**

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* yang di terapkan pada pembelajaran, peneliti memberikan suatu saran bagi guru, bagi peserta didik dan peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* adapun saranya yaitu: produk media pembelajaran sebaikanya di sebarkan agar dapat membantu pendidik lainnya dalam menerapkan media pembelajran dalam proses belajar mengajar. Bagi guru, sebaiknya dapat menerapkan media aplikasi pembelajaran saat mengadakan proses pembelajaran, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *scratch*. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat membaca dan mencari referensi yang lebih banyak agar dapat menambah pengetahuan dan hasil penelitian yang memuaskan.