

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Scratch pada materi peluang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Scratch pada materi peluang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap *analysis* dilakukan melalui wawancara dengan guru matematika dan observasi proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, perancangan media pembelajaran berbasis Scratch, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan melalui pengembangan produk, validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi produk berdasarkan saran validator. Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran pada siswa kelas X-E3 SMA Negeri 1 Baregbeg. Selanjutnya tahap *evaluation* dilakukan melalui analisis hasil penelitian untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.
2. Media pembelajaran berbasis Scratch pada materi peluang yang dikembangkan memenuhi kriteria layak digunakan berdasarkan validasi ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan sesuai dengan isi materi, tampilan, interaktivitas, penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
3. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Scratch menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 97,37% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 91,81% dengan kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

4. Hasil *post-test* kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Scratch menunjukkan hasil yang baik. Sebanyak 16 siswa dari 18 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase sebesar 88,89% dan termasuk kategori tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch pada materi peluang mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis Scratch dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi peluang. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media memperoleh respon guru sebesar 97,37% dengan kategori sangat praktis serta mampu membantu siswa memahami konsep peluang melalui simulasi interaktif. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Scratch untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika.
2. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis Scratch dapat dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri baik di dalam maupun luar kelas. Hal ini didukung oleh hasil respon siswa yang mencapai 91,81% dengan kategori sangat menarik, sehingga media dapat membantu siswa mempelajari kembali materi peluang, berlatih menyelesaikan soal, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui fitur simulasi dan latihan soal yang tersedia.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch pada penelitian ini masih terbatas pada materi peluang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch pada materi matematika lainnya, seperti fungsi, geometri, statistika atau materi lainnya yang memiliki karakteristik abstrak, sehingga cakupan pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika menjadi luas.

4. Penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan dengan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Scratch dengan menggunakan desain penelitian eksperimen yang melibatkan jumlah subjek lebih besar, mengingat penelitian ini masih terbatas pada uji coba skala kecil yang melibatkan 18 siswa kelas X-E3 SMA Negeri 1 Baregbeg, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.