

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *TPACK* pada aplikasi *Scratch* berpengaruh terhadap numerasi siswa di kelas V SDN Karangpawitan III. Berdasarkan hasil nilai *posttest* diperoleh rata-rata numerasi siswa dengan media pembelajaran *Scratch* di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata numerasi siswa yang diajarkan dengan konvensional di kelas kontrol. Didapatkan perhitungan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 44,9 sementara nilai rata-rata kelas kontrol 57,15. Setelah dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen berupa media pembelajaran berbasis *TPACK* pada aplikasi *Scratch* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional, maka diperoleh nilai rata-rata posttes kelas eksperimen yaitu sebesar yaitu 65,2 sementara nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 64,05. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample test* juga menunjukkan bahwa taraf signifikansi adalah 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya atau terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *TPACK* pada aplikasi *Scratch* terhadap numerasi siswa sekolah dasar. Respon siswa dalam media *Scratch* juga mengarah ke hal yang positif terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang antusias ingin menjawab kuis yang disediakan dalam media aplikasi *Scratch* ini, tidak hanya itu permainan yang telah dibuat juga mendapat respon yang baik bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya :

1. Bagi guru

Guru kelas diharapkan terus meningkatkan daya kreasi dalam membuat media ajar yang interaktif dan inovatif sesuai dengan peran dan fungsi guru profesional terutama dalam media pembelajaran digital agar siswa menjadi lebih aktif tertarik selama proses belajar serta memberikan pengalaman baru kepada siswa. Salah satu media pembelajaran digital aplikasi *Scratch* banyak fitur yang dapat guru kembangkan dalam aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan siswa, pelajaran lain dapat disesuaikan tidak hanya untuk mata pelajaran matematika.

2. Bagi siswa

Siswa hendaknya lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan serta mendalami konsep yang dipelajari dan diajarkan agar media pembelajaran dapat digunakan secara optimal, dan melatih siswa untuk memanfaatkan media digital sebagai salah satu proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti sebagai penelitian lanjutan dengan penelitian tambahan tentang hal-hal lain atau faktor lain, sehingga penelitian dapat saling mendukung dan bermanfaat.