

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai kemampuan *computational thinking* siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari *Adversity Quotient*, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Siswa dengan tipe *Adversity Quotient Climber* (tinggi) mampu memenuhi seluruh indikator kemampuan *computational thinking*, yakni dekomposisi, pengenalan pola, berpikir algoritma, serta abstraksi dan generalisasi.
2. Siswa dengan tipe *Adversity Quotient Camper* (sedang) mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan *computational thinking*, yakni dekomposisi, pengenalan pola, dan berpikir algoritma. Siswa belum mampu memenuhi indikator abstraksi dan generalisasi secara maksimal, dimana siswa kurang mampu dalam melanjutkan perhitungan solusi akhir yang terlihat dari adanya kekeliruan dalam penyelesaian solusi akhir permasalahan sehingga solusi akhir yang didapatkan tidak tepat.
3. Siswa dengan tipe *Adversity Quotient Quitter* (rendah) hanya mampu memenuhi satu indikator kemampuan *computational thinking*, yakni dekomposisi. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu memenuhi indikator pengenalan pola, berpikir algoritma, serta abstraksi dan generalisasi pola secara utuh. Siswa belum mampu menentukan pola yang berkaitan guna menyusun suatu rencana penyelesaian, siswa belum mampu menyusun rencana strategi langkah penyelesaian dengan tepat, serta siswa belum mampu melakukan perhitungan lanjutan dari pola yang ditemukan dan menarik kesimpulan dari hasil jawaban yang diperoleh.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan *computational thinking* siswa, seperti memberikan latihan masalah matematika yang menunjang kemampuan *computational thinking*. Selain itu juga,

guru dapat membuat kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat memacu siswa untuk meningkatkan tipe-tipe *Adversity Quotient*nya.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa dapat melatih dirinya dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan *computational thinking*, dimana siswa akan terbiasa menyelesaikan masalah dengan berpikir cepat dan tepat. Selain itu, siswa dapat meningkatkan tipe *Adversity Quotient* nya dengan cara meyakini kemampuan diri sendiri dan senantiasa berlatih soal-soal non-rutin untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam pembelajaran matematika.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan penunjang yang tepat untuk digunakan bagi peneliti selanjutnya guna mengembangkan penelitian mengenai menemukan metode yang tepat guna meningkatkan kemampuan *computational thinking* siswa dengan tipe *Adversity Quotient* yang beragam.