

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, mengenai perancangan media dengan model *creative problem solving* berbasis website terhadap peningkatan *computational thinking* siswa didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran dengan model *creative problem solving* terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pertama, klarifikasi masalah, yang merupakan tahap di mana guru memberikan suatu studi kasus kepada siswa dapat memahami tentang penyelesaian sesuai dengan yang diharapkan. Saat proses tahapan klasifikasi masalah yang ada, untuk memahami apa permasalahan yang sedang terjadi siswa akan berpikir secara dekomposisi yaitu memecahkan permasalahan kompleks menjadi sederhana. Tahap kedua, pengungkapan gagasan, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya mengenai solusi dari permasalahan sebelumnya. Pada tahap ini, siswa akan mencari kesamaan pola dalam permasalahan yang sudah diberikan. Tahap ketiga, yaitu evaluasi dan seleksi, pada tahap ini setiap siswa mendiskusikan solusi atau strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Proses pemilihan solusi dilakukan dengan fokus ke pada bagian yang penting untuk diselesaikan. Tahap empat, implementasi, yaitu siswa menerapkan solusi yang sudah dipilih sesuai dengan langkah-langkah yang logis dalam menyusun penyelesaian masalah dan mengumpulkan hasil diskusinya.
2. Desain media dengan model *creative problem solving* disesuaikan dengan tahapannya. Pada tahap klasifikasi masalah, pada media menunjukkan studi kasus yang harus semua siswa jawab. Kemudian, saat siswa sudah menjawab, akan dialihkan ke halaman diskusi di mana di sana sudah terdapat jawaban dari teman kelompoknya dan siswa dapat memilih dan berdiskusi solusi mana yang paling tepat dipilih. Setelah itu, siswa diminta untuk menerapkan solusi tersebut dan mengumpulkannya dalam bagian yang tersedia.

3. Pengembangan media dibuat dengan menggunakan metode *prototype* yang memiliki empat tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, dilakukan dengan analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan perangkat keras, dan perangkat lunak. Pada tahap kedua, proses desain, yaitu melakukan perancangan sederhana yang memberikan gambaran sederhana mengenai aplikasi yang akan dibuat. Tahap ketiga, membuat prototipe, yaitu merealisasikan aplikasi sesuai dengan desain sederhana yang sebelumnya dibuat. Tahap keempat, evaluasi perbaikan, yaitu setelah aplikasi prototipe selesai dibuat, akan dilakukan pengujian dan validasi oleh ahli, jika masih ada perbaikan maka akan mengulang tahapan desain, dan membangun prototipe. Penilaian yang didapat dari ahli untuk media yang sudah dikembangkan mendapatkan rata-rata persentase 85% untuk konten materi, dan 93% untuk media yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
4. Berdasarkan eksperimen yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa setelah menerapkan model *creative problem solving* berbasis website (*treatment*) pada siswa terdapat peningkatan kemampuan *computational thinking* siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai gain dari *pretest* dan *posttest* yang didapat sebesar 0,50 yang diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas “Sedang”.
5. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang memperoleh nilai rata-rata persentase 81% dengan kriteria “Sangat Baik”. Maka, dapat disimpulkan mayoritas siswa yang berpartisipasi dalam eksperimen merespon baik terhadap bahwa media website dengan model *creative problem solving* baik digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai perancangan media dengan model *creative problem solving* berbasis website terhadap peningkatan *computational thinking* siswa terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Agar siswa dapat berdiskusi secara optimal pada media, fitur forum diskusi pada media tak hanya berdiskusi melalui teks, tetapi juga melalui suara dan video.

2. Pada proses implementasi, bisa menambahkan plugin atau untuk menjalankan *query* dalam media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung lebih efektif karena bisa berlangsung hanya dengan menggunakan media pembelajaran saja dan semua siswa bisa mengimplementasikan solusi tersebut.
3. Agar peningkatan *computational thinking* dapat ditingkatkan secara maksimal, sebaiknya dalam pembelajaran disertai penjelasan materi mengenai *computational thinking* yang jelas.