

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan model Pembelajaran *design thinking integrated project based learning* berbantuan media interaktif untuk meningkatkan *student engagement* pada materi CSS, didapatkan bahwa:

- a. Rancangan media interaktif yang dibuat memiliki fitur utama berupa materi/bahan ajar CSS dan sarana untuk pengerjaan proyek. Fitur bahan ajar disajikan dalam bentuk *video live coding* dan rangkuman materi berupa PDF. Sedangkan fitur pengerjaan proyek disajikan dengan adanya informasi mengenai tahapan pengerjaan proyek menggunakan *design thinking*, lalu pembagian kelompok dan link diskusi, serta terdapat laporan pengerjaan proyek.
- b. Tahap implementasi diawali dengan pengenalan media interaktif agar peserta didik dapat mengakses sumber belajar terlebih dahulu sebelum mengerjakan proyek. Lalu berikutnya pelaksanaan pembelajaran menggunakan *design thinking integrated project based learning* dengan membuat mini proyek CSS website. Yang dilaksanakan dengan 5 tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, ptorotype* dan *test*.
- c. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang didapat dari nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest yang didapat adalah 55,87 dan rata-rata nilai posttest sebesar 74,13. Dari data tersebut, diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,41 yang memiliki kategori “sedang”.
- d. Hasil *Student engagement* yang diukur menggunakan kuisisioner *Student Course Engagement Questionnaire (SCEQ)* pada sebelum dan setelah dilaksanakan Pembelajaran mendapatkan peningkatan hasil persentase yang sebelumnya memiliki rata-rata sebesar 66% menjadi 88%.
- e. Tanggapan siswa secara keseluruhan mendapatkan rata-rata persentase sebesar 83% yang memiliki predikat “sangat baik”. Persentase tertinggi menurut pengguna adalah persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), yakni

mendapatkan nilai sebesar 80%, lalu peringkat kedua terbesar selanjutnya adalah sikap dalam menggunakan (*attitude*) dengan persentase sebesar 84%, lalu persepsi terhadap kemudahan pengguna (*perceived easy to use*) sebesar 80%, dan perhatian untuk menggunakan (*Intention to use*) sebesar 80%.

5.2. Saran

Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai implementasi *design thinking integrated project based learning* berbantuan media interaktif untuk meningkatkan *student engagement* pada materi CSS, didapatkan bahwa:

- a. Menghitung waktu belajar siswa pada media pembelajaran dibuat dengan sistem yang lebih baik agar tidak ada kesalahan seperti siswa yang lupa mengklik sehingga waktu belajarnya tidak terhitung ataupun siswa yang lupa mematikan waktu belajar sehingga waktu siswa belajar terus terhitung sekalipun siswanya tertidur.
- b. Proses pelaksanaan *design thinking* direncanakan lebih matang dan perlu adanya plan lain jika terkendala teknis seperti mati listrik atau sulitnya jaringan yang dapat menghambat proses belajar.
- c. Dibuat bagian diskusi langsung pada media yang dikembangkan tanpa link ke platform yang lain, seperti yang peneliti lakukan adalah link ke padlet.