

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

- a. Desain didaktis yang dirancang menerapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang terbagi menjadi tiga pertemuan. Selain itu, dibuat media pembelajaran berbasis website, dan menyusun HLT yang berisikan *learning activity*, prediksi respon siswa, dan antisipasi respon siswa. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media disesuaikan dengan sintaks model PBL dengan tahapan sebagai berikut:
  - 1) Sebelum memasuki pertemuan pertama, siswa diminta untuk melakukan mendaftarkan akun pada media pembelajaran ObjectOP! dan mengarahkan untuk mempelajari materi *inheritance* dan *polymorphism* di rumah. Pertemuan pertama diawali dengan siswa mengerjakan *pretest* terlebih dahulu, kemudian siswa diminta untuk duduk secara berkelompok.
  - 2) Pada fase orientasi masalah, siswa diberikan studi kasus mengenai konsep *inheritance* dan *polymorphism*.
  - 3) Pada fase mengorganisasi peserta didik untuk belajar, siswa diminta untuk mengerjakan studi kasus 1 dan 2 pada LKPD dengan masing-masing durasi 20 menit. Pada fase ini, guru memantau pengerjaan LKPD setiap kelompok agar LKPD diisi dengan benar sesuai dengan instruksi.
  - 4) Pada fase mengembangkan dan menyajikan hasil, setiap kelompok akan mengembangkan solusi dari permasalahan yang di dapat kemudian menyajikan laporan hasil pengerjaan kelompok di depan kelas.
  - 5) Fase menganalisis dan evaluasi masalah, setiap kelompok menilai serta memberikan masukan. Guru pada tahap ini akan mengobservasi serta mencatat respon peserta didik yang muncul dan memberikan antisipasi berdasarkan respon yang muncul dari siswa. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan tes harian pada media pembelajaran

yang hanya dapat dikerjakan satu kali. Proses ini terus dilakukan sampai pertemuan kedua, hingga pada pertemuan ketiga siswa akan mengerjakan *posttest* dan guru akan melakukan wawancara pada siswa.

- b. Media pembelajaran yang dibangun mengikuti alur model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan merupakan media berbasis website. Pada media terdapat pengenalan studi kasus dan materi sebagai pengetahuan dasar. Kemudian terdapat fitur tugas berupa LKPD yang harus dikerjakan secara berkelompok, terdapat fitur modul sebagai sumber baca siswa, dan terdapat fitur ujian sebagai evaluasi pembelajaran. Secara keseluruhan rata-rata persentase penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berdasarkan desain didaktis pada materi *inheritance* dan *polymorphism* adalah 82,72% yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Siswa merasa antusias dan memahami materi dengan baik dengan bantuan media pembelajaran berbasis website.
- c. Penelitian dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis desain didaktis dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek materi *inheritance* dan *polymorphism*. Hal tersebut terlihat dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dianalisis kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tercapai dan berdasarkan kemampuan yang hampir serupa satu sama lain. Setiap siswa didapatkan data tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Kemudian, hasil *posttest* dianalisis dan kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest*. Selain itu apabila melihat dari sisi nilai, siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Namun, walaupun mengalami peningkatan, siswa terdeteksi masih mengalami hambatan belajar epistemologis, ontogenik, dan didaktis.

## 5.2. Saran

Adapun saran yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Pada penelitian selanjutnya, desain didaktis yang telah dikembangkan dapat ditambahkan atau diperbaharui sesuai dengan kebutuhan dan jam pelajaran yang diadakan.

- b. Pada penelitian selanjutnya, media pembelajaran dapat lebih dikembangkan dengan menambahkan fitur lain yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran apapun. Contohnya, menambahkan fungsi fitur kuis dan pemeriksa hasil kuis pada media website sehingga guru tidak perlu memeriksa dan menilai kuis siswa secara satu persatu. Kemudian, penambahan fitur bantuan yang dapat berupa pop up sehingga siswa yang kurang memahami ikon menu merasa terbantu dan mendapatkan informasi pada setiap fungsi fitur yang terdapat dalam media pembelajaran.
- c. Pada saat wawancara siswa setelah tahap memberikan tes kemampuan tes untuk analisis learning obstacle pada tahap penelitian analisis prospektif, lebih baik siswa dikelompokkan terlebih dahulu sesuai dengan masing-masing tujuan pembelajaran, dan siswa yang diwawancara merupakan siswa yang mewakili setiap kelompok tersebut agar masing-masing tujuan pembelajaran dapat diketahui hambatan belajar pada siswa.