

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Perancangan media *unplugged* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan *computational thinking* siswa mata pelajaran informatika elemen berpikir komputasi dilakukan menggunakan tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi terkait permasalahan melalui studi lapangan dan studi literatur. Setelah diperoleh hasil bahwa terdapat kesenjangan di lapangan sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut. Tujuan instruksional umum pada penelitian ini mengacu pada capaian pembelajaran elemen berpikir komputasional. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini yaitu meningkatnya keterampilan *computational thinking* peserta didik. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *unplugged* berbentuk permainan papan menggunakan model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan *computational thinking*. Pada tahap ini dilakukan juga validasi ahli terkait media, dengan nilai rata-rata 97% atau tergolong dalam kategori “Sangat Baik” sehingga media ini layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Media *unplugged* yang dibuat berupa 2 set permainan papan yaitu *stack the block* untuk materi *stack* dan *treasure hunter* untuk materi graf. Setiap permainan memiliki aturan dan ketentuan bermain yang berbeda. Selain itu setiap permainan dilengkapi dengan LKPD untuk membimbing proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta indikator *computational thinking* yang ditingkatkan.
2. Terdapat peningkatan kemampuan *computational thinking* siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dianalisis. Hal ini dapat dilihat melalui uji normalitas *gain* dan *paired T-test* untuk melihat nilai signifikansinya. Dari *paired T-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar

0.000. Dari data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil kemampuan *computational thinking* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *unplugged* pada model pembelajaran *problem based learning*. Jika dilihat berdasarkan hasil uji N-Gain terhadap rata-rata *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil N-Gain sebesar 0,43 atau 42%, dengan kata kenaikan yang terjadi berkriteria “Sedang”. Adapun berdasarkan Uji N-Gain pada masing-masing indikator CT didapatkan semua indikator menunjukkan kategori “sedang” dengan nilai N-gain sebesar 61% untuk kemampuan abstraksi, 52% untuk kemampuan dekomposisi, 33% untuk kemampuan pengenalan pola, dan 43% untuk kemampuan algoritma.

3. Tanggapan siswa dengan setelah menggunakan media *unplugged* dengan model *problem based learning* didapatkan menggunakan model TAM. Adapun tanggapan peserta didik menunjukkan hasil “Sangat Baik” dengan rata-rata sebesar 87%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai bahan evaluasi untuk peneliti selanjutnya. Adapun saran yang dimaksud sebagai berikut.

1. Karena keterbatasan waktu dalam satu pertemuan, skenario pembelajaran CSU pada model PBL harus dibuat secara efektif agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
2. Karena pada proses pembelajarannya menggunakan skema berkelompok, akan lebih baik jika media yang digunakan berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok yang ada. Sehingga setiap siswa dalam kelompok dapat mengeksplor materi dengan lebih leluasa.
3. Penjelasan terkait aturan main, cara menggunakan media dapat dibuat lebih ringkas dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga pemanfaatan media akan jadi lebih maksimal.
4. Adanya pemberian latihan soal serta LKPD untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan CSU disini berperan sebagai alat peraga dalam menyampaikan materi.