

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest terdapat peningkatan nilai sebesar 55.91 poin, sedangkan jika dilihat dari uji gain didapatkan perolehan rata-rata nilai sebesar 0.72 yang masuk dalam kategori “TINGGI”. Hasil tersebut dapat menyuratkan bahwa implementasi puzzle- based learning dapat meningkatkan computational thinking siswa pada materi algoritma.

Tanggapan multimedia sebagai media untuk menyimpan puzzle yang dirancang dengan menggunakan model penelitian ADDIE, mendapatkan respon yang positif dari ahli media maupun siswa. Dengan memperoleh hasil rata-rata persentase nilai 80% oleh ahli media dan rata-rata persentase 82% oleh siswa, yang dimana nilai tersebut masuk dalam kategori “BAIK”. Melalui data-data di atas, maka implementasi model puzzle-based learning pada materi algoritma ini mampu menarik antusiasme, hingga computational thinking para siswa.

#### **5.2. Saran**

Model puzzle-based learning ini memakan waktu yang cukup lama, sebab pemahaman siswa terhadap puzzle sangat bervariasi. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menambah durasi/waktu kegiatan belajar. Contoh, mulanya hanya 1 hari, menjadi 2 hari agar siswa dapat lebih maksimal dalam mengerjakan puzzle.

Model puzzle-based learning ini dapat diterapkan di sekolah, tetapi tidak bisa sepenuhnya menggantikan pembelajaran konvensional terlebih pelajaran yang memang membutuhkan praktikum. Disarankan model ini digunakan untuk materi yang berkaitan dengan fundamental atau bersifat dasar.