

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dalam merancang media pembelajaran Playfortika, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini, ditemukan bahwa kemampuan *computational thinking* peserta didik masih rendah. Selain itu, pembelajaran juga masih minim inovasi dalam penggunaan model dan media. Untuk mengatasi masalah ini, diusulkan implementasi model pembelajaran ICI dengan bantuan media pembelajaran di mata pelajaran Informatika. Tahap berikutnya adalah desain, yang melibatkan penyusunan materi, instrumen soal, *storyboard*, *flowchart*, dan desain permainan. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan media pembelajaran berdasarkan hasil desain yang sudah dibuat. Media pembelajaran ini kemudian divalidasi oleh ahli, dengan hasil validasi menunjukkan rata-rata 90% dalam kategori "Sangat Baik". Tahap implementasi melibatkan penerapan sistem pembelajaran di kelas X PPLG A di SMKN 4 Padalarang, dengan 34 siswa yang mengikuti pretes, treatment, posttest, dan pengisian penilaian terhadap media. Akhirnya, tahap evaluasi dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data yang terkumpul menggunakan perhitungan statistik.
2. Peningkatan *computational thinking* dapat dilihat dari perhitungan N-Gain pada tiap komponen CT. Pada tiap komponen *computational thinking* untuk dekomposisi adalah 57%, skor N-Gain untuk abstraksi adalah 59%, skor N-Gain untuk pengenalan pola adalah 54%, skor N-Gain untuk algoritma adalah 52% dan jika berdasarkan tabel N-Gain, semua komponen *computational thinking* berada di kriteria "Sedang". Hal ini menunjukkan media pembelajaran Playfortika dengan model pembelajaran ICI dapat meningkatkan kemampuan *computational thinking*.

**Dewa Alvario Sihombing, 2024**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INTERACTIVE CONCEPTUAL INSTRUCTION (ICI) PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN COMPUTATIONAL THINKING**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

3. Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Playfortika dapat dilihat dari instrumen *Multimedia Mania Student Checklist* 2004 yang memiliki lima aspek penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan tanggapan siswa untuk media pembelajaran, untuk aspek mekanisme didapatkan sebesar 92%, untuk aspek elemen multimedia didapatkan sebesar 93%, untuk aspek struktur informasi didapatkan sebesar 91%, untuk aspek dokumentasi didapatkan sebesar 93%, dan untuk aspek kualitas konten didapatkan sebesar 94%. Rata-rata pada setiap aspek adalah sebesar 92.6% dengan kategori “Sangat baik”.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut

- a. Peserta didik diingatkan kembali terkait konsep *computational thinking* agar selama proses pembelajaran peserta didik lebih memahami
- b. Selain kedua game yang dibuat, dapat dibuat game-game baru yang dapat mengasah CT siswa
- c. Game dapat dikembangkan menjadi game multiplatform sehingga game dapat diakses melalui berbagai perangkat digital selain komputer atau PC
- d. LKPD yang digunakan, dapat dikembangkan sehingga penyampaian tentang berpikir komputasi dapat secara eksplisit