

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game, penelitian ini menyelidiki bagaimana model *Problem Based Learning* (PBL) dan *computational thinking* dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas. Instrumen multimedia dan soal diuji terlebih dahulu oleh ahli sebelum digunakan dalam uji coba dengan peserta didik. Hasil validasi media menunjukkan kualitas media baik sekali untuk digunakan dalam penelitian. Validasi instrumen evaluasi menunjukkan bahwa alat tersebut efektif dalam mengukur hasil penelitian.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dengan model PBL dalam rangka meningkatkan kemampuan pemecahan masalah *computational thinking* sangat penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata pretest sebesar 53,37 % yang mengalami peningkatan pada posttest sebesar 83,14% setelah dilakukan treatment. Kemudian pada nilai gain sebesar 0,6538 atau 65,38% yang berada pada kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 89,18% dan berada dalam kategori baik sekali.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dimaksud antara lain :

- a. Dalam penggunaan media pembelajaran disarankan menggunakan data base yang terhubung pada server, sehingga memudahkan mengelola informasi ataupun soal yang ada dalam media pembelajaran.
- b. Berikan pengawasan kepada peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini berguna membuat media yang digunakan lebih efektif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran