

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

1. Pada penyusunan skenario ide *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi dapat dilakukan dalam 4 tahap, diantaranya yaitu (1) menentukan dan memilih topik materi yang akan diangkat untuk pembelajaran dengan *computer science unplugged*, (2) menentukan instrumen yang relevan untuk materi yang sudah ditentukan, (3) menyusun ide *computer science unplugged* dan mengaitkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran dengan menggunakan *computer science unplugged*, (4) merancang langkah-langkah pembelajaran di kelas dengan menggunakan *computer science unplugged*. Skenario ini telah mendapatkan validasi dari ahli media sehingga skenario ini layak digunakan.
2. Ide *computer science unplugged* yang dapat penulis temukan yaitu (1) permainan *ucing-ucingan* yang cocok diterapkan pada materi percabangan sederhana, (2) permainan *suten* yang cocok diterapkan pada materi percabangan bertingkat, (3) permainan *pecle* yang cocok diterapkan pada materi perulangan sederhana, (4) permainan congklak yang cocok diterapkan pada materi array 1 dimensi, (5) alat musik suling yang cocok diterapkan pada materi *bubble sort*, dan (6) permainan *anjang-anjangan* yang cocok diterapkan pada materi *linear search*.
3. Setelah diberikan *treatment* menggunakan pembelajaran *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi pada pembelajaran algoritma dan pemrograman dasar, kemampuan siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil *posttest* peserta didik, perolehan gain pun dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,56 yang masuk ke dalam kategori sedang.

Musa Misbahuddin, 2023

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN COMPUTER SCIENCE UNPLUGGED BERBASIS ETNOPELAGOGI PADA MATA PELAJARAN ALGORITMA & PEMROGRAMAN DASAR GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran *computer science unplugged* memperoleh hasil yang positif dengan nilai rata-tara persentase sebesar 82,81%. Dari tanggapan tersebut didapat bahwa pembelajaran *computer science unplugged* memiliki hubungan yang positif dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis korelasi antara *computer science unplugged* dengan kemampuan kognitif siswa diperoleh nilai signifikansi 0,038 dengan tingkat signifikansi 0,05 serta diperoleh nilai r_{Hitung} sebesar 0,38 dan r_{Tabel} sebesar 0,36. Dapat diartikan bahwa terdapat korelasi dengan kategori lemah antara *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi dengan kemampuan kognitif siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang pembelajaran *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terdapat beberapa saran yang diberikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yaitu:

1. Penerapan *computer science unplugged* akan memberi manfaat yang lebih banyak jika dilaksanakan di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.
2. Dalam penerapan pembelajaran *computer science unplugged* selanjutnya lebih baik untuk mengambil materi lain sehingga akan lebih banyak lagi materi yang dapat disampaikan menggunakan pembelajaran *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi.
3. Selain materi, dalam penerapan pembelajaran *computer science unplugged* selanjutnya lebih baik untuk mengambil contoh budaya / permainan daerah lain sehingga budaya Indonesia pun dapat terangkat dan terlestarikan.
4. Untuk memaksimalkan peningkatkan kemampuan kognitif siswa, selain ditingkatkan menggunakan instrument soal dan penerapan *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi pada pembelajaran, sebaiknya disarankan untuk mengangkat pembelajaran secara menyeluruh agar bisa

Musa Misbahuddin, 2023

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN COMPUTER SCIENCE UNPLUGGED BERBASIS ETNOPELAGOGI PADA MATA PELAJARAN ALGORITMA & PEMROGRAMAN DASAR GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diterapkan secara lebih baik. Karena bukan berarti dengan *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi dapat menggantikan pembelajaran konvensional pada pengajaran aslinya dengan komputer.

5. Selain ditingkatkan menggunakan pembelajaran *computer science unplugged* berbasis etnopedagogi, sebaiknya disarankan untuk mencari model lain yang juga dapat meningkatkan kognitif siswa.
6. Dalam pelaksanaan eksperimen di kelas, sebaiknya dilaksanakan lebih dari dua pertemuan. Karena dikhawatirkan siswa tidak menyerap pembelajaran secara maksimal.