

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian ini, berikut hasil simpulan yang bisa disampaikan oleh peneliti:

- 1) Media pembelajaran *Computational Thinking* untuk siswa sekolah dasar ini telah selesai dirancang dan dikembangkan menggunakan kelima tahap pada metode penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Setelah media pembelajaran berhasil dikembangkan, kemudian media dinilai dan divalidasi oleh ahli guna mengetahui apakah media pembelajaran sudah selesai atau perlu perbaikan. Media pembelajaran telah diuji kelayakan oleh ahli dengan persentase nilai 90,55% yang berarti layak untuk digunakan dan termasuk kedalam kategori sangat baik.
- 2) Hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan *Computational Thinking* siswa memiliki kriteria “Baik” dengan perolehan skor 61.79%. Hal tersebut didapatkan dari lembar penilaian observasi keterampilan *Computational Thinking*, hasil tersebut dikatakan wajar karena pada hasil wawancara dengan siswa pun mereka belum mengetahui sepenuhnya tentang *Computational Thinking* dan guru pun belum pernah mengenalkan dan mengajarkan kepada siswa.
- 3) Tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sangat positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 93.89% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Tanggapan siswa tersebut juga berdasarkan hasil wawancara yaitu, siswa merasa senang karena bisa belajar hal baru dan siswa menilai bagus mengenai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti selain itu juga siswa tidak merasa bosan setelah menggunakan media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan:

- 1) Berpikir komputasi sangat diperlukan siswa karena membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di dunia kerja nantinya.
- 2) Perlu adanya penelitian lebih lanjut yang lebih luas, misalnya perlu dilihat bagaimana berpikir komputasi dari siswa yang menyelesaikan tugas dengan berkelompok dan juga bagaimana untuk kurikulum yang lain.
- 3) Kembangkan media ini untuk dapat digunakan pada *platform* lain terutama pada *smartphone* supaya bisa dipakai dimanapun dan kapanpun.