

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu implementasi pembelajaran *Computer Science Unplugged* (CSU) pada mata pelajaran pemrograman dasar materi array dan algoritma searching, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin yang didapat diantaranya.

1. Dalam penyusunan scenario CSU terdapat 4 tahapan yang harus dilalui yaitu; (1) Penentuan topik dan pemilihan materi yang akan dibuatkan pembelajaran dengan menggunakan CSU. (2) Penyusunan abstraksi atau ide CSU, dimana penyusunan ide ini berfungsi untuk mengkaitkan materi yang diajarkan secara umum/konvensional dengan CSU. (3) Penyusunan langkah-langkah pembelajaran CSU, dimana fungsinya adalah untuk mengorganisis bagaimana cara mengajar CSU didalam kelas nantinya , (4) tahap terakhir yaitu pembuatan alat peraga, fungsinya yaitu untuk menyiapkan alat perahar tersebut sebelum nantinya dipraktikan di dalam kelas. Hasil dari penyusunan scenario tersebut didapatkan 2 permainan yang mengimplementasikan 2 materi, yaitu permainan bowling yang merupakan ide CSU untuk implementasi materi *Array* dan permainan cari kartu yang merupakan ide CSU untuk implementasi materi *Algoritma Searching*.
2. Dalam pembuatan media animasi sebagai dokumentasi pembelajaran CSU, dibuat dan dirancang dengan menggunakan pengembangan media model Plum yang terdiri dari 5 fase. Setelah media animasi ini selesai dibuat dan dirancang, media animasi ini dinilai oleh ahli materi dan juga siswa. Hasilnya oleh ahli media mendapatkan peroleh nilai 89.39% yang masuk dalam kategori “Sangat baik”, dan dari siswa media animasi ini memperoleh nilai 98.6% yang juga masuk dalam katergori “Sangat baik”
3. Hasil penelitian setelah melakukan implementasi pembelajaran CSU pada mata pelajaran pemograman dasar materi *array* dan *algoritma searching* didapatk peningkatan yang cukup singnifikan dari segi cara berfikir kognitif siswa. Dari segi rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan nilai sebesar 27.67 poin, sedangkan jika dilihat uji nilai gain didapatkan

perolehan nilai 0.48 yang masuk dalam efektifitas “sedang” , dan terakhir jika dilihat dari Uji-T (*T-Paired*) didapatkan perolehan nilai signifikasi <0.05 yaitu 0.00, yang artinya menunjukkan adanya perubahan yang signifikan antar hasil nilai *pretest* dan *postes* siswa. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa implemntasi pembelajaran CSU ini berhasil meningkatkan cara berfikir kognitif siswa.

4. Tanggapan siswa terkait pembelajar CSU ini mendapatkan respon yang positif, dimana hasil tanggapan dari siswa ini memperoleh rata-rata persentase nilai 73% yang masuk dalam katergori “Baik” yang artinya siswa antusias terhadap pembelajaran CSU tersebut. Namun pada dibalik antusiasme terhadap pembelajaran CSU tersebut terdapat beberapa siswa yang kurang menyukai CSU ini, alasanya yaitu karena ada yang lebih menyukai pembelajan dengan langsung dipraktikkan di komputer dan ada juga yang merasa pembelajaran CSU ini agak ribet dan cukup suilt menangkap initi pemplajaran yang disampaikan.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian implementasi pembelajaran CSU pada mata pelajaran pemograman dasar materi array dan algoritma searching, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran CSU ini pada dasarnya dapat diterapkan disekolah, tetapi tidak bisa sepenuhnya menggantikan pembelajaran konvensional apalagi pelajaran yang membutuhkan praktikum.
2. Pembelajaran CSU ini terkadang tidak bisa memperagakan sebuah materi, terutama materi yang berkaitan dengan syntax dalam bahasa pemograman, oleh karena itu pembelajaran CSU ini harus diselingi juga dengan cara pembelajaran konvensional.
3. Alat peraga untuk permainan CSU ini bisa dibuat sendiri sekreatif mungkin, namun tetap harus mengikuti peraturan yang sudah dibuat dan contohkan.
4. Bagi peneltian selanjutnya peneliti harus membuat pembelajaran yang semenarik mungkin mulai dari permaian dan cara penyampaiannya agar

semua siswa yang terlibat ikut antusias dalam pembelajaran dan tidak acuh saat kita mengajar.

5. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya menerapkan unsur lain dalam pembelajaran CSU yang diterapkannya. Contohnya seperti menerapkan unsur Pedagogik dan juga bisa unsur *Computational Thinking*.