

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Validitas media pembelajaran matematika yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata total validitas media sebesar 3,72 dari ahli media pembelajaran, selanjutnya total validitas RPP sebesar 3,68; LKPD sebesar 3,84; dan demikian juga halnya dengan tes kemampuan berpikir komputasi dan angket *self-efficacy* siswa dinyatakan valid.
2. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan juga telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba II adalah 3,73 dengan kategori “Terlaksana dengan Baik”. menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan tergolong dalam kategori praktis.
3. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari :
  - a. Ketuntasan klasikal mencapai 88 % yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yakni  $\geq 85\%$  siswa mencapai KKM.
  - b. Persentase hasil observasi aktivitas siswa pada uji coba I dan II pada keseluruhan pertemuan menunjukkan bahwa seluruh aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantu *macroedia flash*

- c. dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memenuhi pencapaian waktu ideal yang ditetapkan.
  - d. Respon siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran berbantu *macromedia flash* dengan penerapan *Problem Based Learning* yang dikembangkan dilihat dari rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba I sebesar 89,80 % dengan kategori tertarik dan pada uji coba II sebesar 92,40 % dengan kategori tertarik.
4. Peningkatan kemampuan berpikir komputasi siswa dari kriteria “rendah” dengan skor 0,3 ( $N\text{-Gain} \leq 0,3$ ) pada uji coba I menjadi nilai dengan kriteria “sedang” dengan skor 0,4 ( $0,3 < N\text{-Gain} \leq 0,7$ ) pada uji coba II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantu *macromedia flash* dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa.
  5. Peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi sistem persamaan linier tiga variabel, skor hampir keseluruhan indikator *self-efficacy* siswa meningkat dari uji coba I sebesar 3,09 ke uji coba II dengan skor sebesar 3,34, dan masuk pada kategori tinggi atau positif.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektivan,

maka disarankan untuk guru agar dapat menggunakan media pembelajaran ini guna menumbuh kembangkan kemampuan berpikir komputasi siswa khususnya kelas X SMA.

2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan berpikir komputasi dan *self efficacy* siswa agar lebih memperhatikan setiap indikator dari kemampuan berpikir komputasi dan *self-efficacy* siswa agar dapat memperkaya ilmu pengetahuan mengenai kemampuan berpikir komputasi dan *self-efficacy* siswa.
3. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian serupa dengan melakukan tahap penyebaran secara lebih meluas ke sekolah-sekolah lainnya.