# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *computational thinking* berbantuan *scratch* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Swasta Islam Terpadu Iqra, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh pendekatan *computational thinking* berbantuan *scratch* dengan pembelajaran biasa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Swasta Islam Terpadu Iqra.
2. Terdapat perbedaan ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan pendekatan *computational thinking* berbantuan *scratch* dan siswa yang diajar dengan pembelajaran biasa.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *computational thinking* berbantuan *Scratch*, karena melalui kegiatan ini dapat melatih cara berpikir logis, sistematis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

### 2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan pendekatan *computational thinking* berbantuan *Scratch* sebagai alternatif strategi pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Namun, untuk mengantisipasi kendala teknis seperti tidak tersedianya listrik atau gangguan sarana pendukung teknologi, disarankan agar guru menyiapkan alternatif pembelajaran non-digital.

**3. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis *computational thinking* dengan menyediakan sarana pendukung seperti laboratorium komputer, jaringan internet yang memadai, serta pelatihan bagi guru untuk menguasai aplikasi Scratch.

**4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian pada materi matematika yang berbeda atau pada jenjang pendidikan yang lain, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pendekatan *computational thinking*. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan mengukur aspek lain, seperti kreativitas, keterampilan kolaborasi, atau motivasi belajar siswa, sehingga manfaat penerapan *Scratch* dalam pembelajaran semakin terlihat dari berbagai sudut pandang.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY