

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain kegiatan praktikum yang telah dikembangkan telah efektif mengembangkan keterampilan generik yang diinginkan. Hal ini dilihat dari tiga aspek, yaitu: pertama rata-rata nilai kinerja siswa yang diukur melalui lembar observasi, kedua rata-rata nilai pengetahuan siswa yang diukur dari kemampuan siswa mengerjakan pertanyaan yang terlampir dalam LKS, ketiga rata-rata nilai pengetahuan siswa yang diukur dengan tes uraian tertulis yang dikembangkan dari indikator atau cakupan keterampilan generik mempunyai nilai yang berbeda signifikan atau lebih besar dengan nilai yang telah ditentukan yaitu  $\geq 75$  serta jumlah siswa yang mendapatkan nilai tersebut  $\geq 65$ .

Nilai rata-rata kinerja siswa dalam praktikum keanekaragaman daun adalah 78,2 sedangkan untuk praktikum keanekaragaman tumbuhan adalah 83,1. Nilai rata-rata jawaban pertanyaan LKS dalam praktikum keanekaragaman daun adalah 80,9 sedangkan untuk praktikum keanekaragaman tumbuhan adalah 89,9. Nilai rata-rata tes uraian siswa pada praktikum keanekaragaman daun adalah 79,4 sedangkan nilai rata-rata tes uraian siswa pada praktikum keanekaragaman 79,2. Setelah dilakukan uji statistik terhadap nilai-nilai di atas didapatkan hasil bahwa nilai-nilai tersebut berbeda signifikan atau lebih besar dari  $\geq 75$  yang telah ditentukan serta jumlah siswa yang mendapatkan nilai tersebut  $\geq 65$ .

Profil kategori keterampilan generik yang muncul setelah dilakukan kegiatan praktikum dengan menggunakan desain kegiatan praktikum ini diantaranya

keterampilan pengamatan langsung dengan kategori sangat tinggi (82%), keterampilan pemodelan dengan kategori tinggi (80%), keterampilan kerangka logika dengan kategori sangat tinggi (94%), dan keterampilan inferensi dengan kategori tinggi (73%).

## B. Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan di atas, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Desain kegiatan yang digunakan dalam kegiatan praktikum hendaknya dibuat sendiri oleh guru, karena dengan dibuat sendiri oleh guru akan dengan mudah disesuaikan dengan kondisi sekolah, kondisi siswa, kompetensi yang diharapkan, dan keterampilan yang ingin dilatihkan
2. Desain kegiatan praktikum hendaknya dibuat semenarik dan sebaik mungkin karena kualitas desain kegiatan praktikum menentukan keberhasilan kegiatan praktikum
3. Melakukan penelitian yang mendalam tentang efektivitas desain kegiatan praktikum, karena hal tersebut akan sangat menentukan kualitas kegiatan praktikum ke depan
4. Melakukan penelitian yang mendalam tentang keterampilan generik, karena keterampilan generik merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa
5. Jika akan melakukan penelitian yang serupa, maka perlu dicari indikator yang lebih tajam dan spesifik