

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perbandingan keterampilan proses sains antara siswa yang melakukan praktikum virtual tidak berbeda signifikan dengan siswa yang melakukan praktikum konvensional pada praktikum gerak refleksi katak. Secara khusus rumusan kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan pertanyaan penelitian diuraikan sebagai berikut.

Keterampilan proses sains (KPS) awal antara siswa kelas eksperimen yang akan melakukan praktikum virtual tidak berbeda signifikan dengan siswa kelas kontrol yang akan melakukan praktikum konvensional. Keterampilan proses sains (KPS) akhir antara kelas eksperimen yang melakukan praktikum virtual tidak berbeda signifikan dengan kelas kontrol yang melakukan praktikum konvensional. Selain itu, perbandingan setiap keterampilan proses yang diujikan antara siswa yang melakukan praktikum virtual tidak berbeda signifikan dengan siswa yang melakukan praktikum secara konvensional.

Tanggapan siswa terhadap praktikum virtual menyatakan bahwa virtual maupun praktikum konvensional sama-sama dapat melatih keterampilan proses sains (KPS). Dari segi waktu, praktikum virtual tidak membutuhkan waktu yang banyak

dibanding praktikum konvensional. penggunaan praktikum virtual juga dapat meminimalisir dampak yang timbul seperti rasa trauma dengan hewan hidup yang digunakan setelah kegiatan praktikum dibandingkan dengan praktikum konvensional.

Tanggapan guru terhadap praktikum virtual menyatakan bahwa penggunaan praktikum virtual dapat dijadikan alternatif pelaksanaan praktikum konvensional yang tidak memungkinkan dilakukan di sekolah karena beberapa kendala seperti ketidakterseediaannya alat dan bahan di sekolah, alat dan bahan yang akan digunakan mahal, ataupun mengharuskan guru dan siswanya memiliki keterampilan khusus dalam mendekapitasi atau membedah.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan :

1. Rancangan program dibuat dan dijadwalkan sebelumnya agar menghasilkan *software* yang berkualitas baik dan siap pakai. Selain itu kerja sama dengan *programmer* sangat diperlukan untuk membantu menuangkan ide ke dalam bahasa *software*.
2. Penggunaan *software* menuntut ketersediaan *hardware* yang memadai sehingga sebelum melakukan kegiatan praktikum virtual hendaknya mengecek kelengkapan yang dibutuhkan seperti komputer dan juga

software lain yang menunjang *software* praktikum virtual seperti *Macromedia Flash*.

3. Sebelum melakukan kegiatan praktikum virtual, maka sebaiknya terlebih dahulu siswa dibekali tentang petunjuk penggunaan *software* praktikum secara jelas agar saat pelaksanaan praktikum sudah tidak ada lagi siswa yang kebingungan dalam mengoperasikan *software* praktikum tersebut.

