

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian yang telah dilakukan pada siswa di salah satu SMP kelas VII di Kabupaten Bandung mengenai penerapan media simulasi tentang pemuain untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran kontekstual di SMP dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media simulasi virtual pada pembelajaran kontekstual lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran kontekstual tanpa menggunakan media simulasi virtual. Hal itu berdasarkan kriteria keefektifan pembelajaran yang sudah ditentukan, diantaranya yaitu (a) N-gain 0,67 dengan kriteria sedang yang diperoleh kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki N-gain 0,42; (b) tanggapan positif siswa tentang penggunaan media pada saat pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil angket respon siswa; dan (c) ketuntasan belajar siswa kelas ekperimen telah mencapai skor rata-rata lebih dari kriteria yang ditentukan.
2. Media simulasi virtual mampu meningkatkan pemahaman konsep pada aspek translasi, interpretasi dan ekstrapolasi. Berdasarkan N-gain dari setiap aspek pemahaman konsepnya, aspek translasi memiliki N-gain sebesar 0,64,

aspek interpretasi memiliki N-gain sebesar 0,67 dan aspek ekstrapolasi memiliki N-gain sebesar 0,64, ketiga aspek tersebut mengalami peningkatan yang termasuk pada kategori sedang. Dilihat dari hasil N-gain dan hasil persentase jawaban LKS siswa untuk setiap aspek pemahaman konsep, siswa lebih dapat memahami pertanyaan dan mampu menjawab dengan benar untuk pertanyaan yang berkaitan dengan aspek pemahaman interpretasi. Hal itu dikarenakan pada pertanyaan interpretasi siswa dapat langsung memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan mereka melalui fenomena yang ada pada media simulasi selama pembelajaran. Sedangkan untuk pertanyaan yang berkaitan dengan aspek pemahaman translasi dan ekstrapolasi, siswa masih cukup kesulitan dalam menjawab karena siswa lebih terbiasa menjawab pertanyaan yang jawabannya sesuai dengan isi yang ada dalam buku paket (buku mata pelajaran).

3. Tanggapan siswa tentang penggunaan media simulasi virtual dalam pembelajaran IPA untuk materi pemuaiian cukup positif dan dapat dikatakan bahwa mereka sangat setuju dengan penggunaan media simulasi virtual dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan angket yang sudah disebarakan diperoleh data bahwa sebagian besar siswa menyatakan dengan penggunaan media simulasi membuat mereka lebih memahami materi yang diajarkan (pemuaiian) (pernyataan dalam angket no.9) serta dapat melihat peristiwa yang abstrak (pernyataan no.3 dan no.7).

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media simulasi virtual dalam pembelajaran IPA materi pemuain, diajukan beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Ketepatan dalam alokasi waktu harus benar-benar diperhatikan. Berdasarkan penelitian ini ketepatan waktu mempengaruhi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media simulasi virtual.
2. Sebaiknya subyek penelitian sudah terbiasa menggunakan media sehingga tidak terlalu sulit untuk mengarahkan ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media.
3. Pemilihan Kompetensi Dasar sebelum melakukan penelitian harus tepat sesuai dengan tujuan penelitian, jika hendak mengetahui efektivitas sebuah media maka diharapkan pembelajaran dilakukan sepenuhnya dengan media tidak dikombinasikan dengan praktikum sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.
4. Sebaiknya media simulasi yang digunakan dapat lebih diperhatikan, baik dari segi kesesuaian dengan materi maupun kelengkapannya sebelum pembelajaran dilakukan sehingga ketika pembelajaran berlangsung dapat dilaksanakan sesuai dengan instrumen yang telah dirancang.