

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil *pre-test* peserta didik pada tes awal tergolong rendah untuk ukuran rata-rata skor kemampuan literasi sains dan mendapatkan nilai dibawah nilai KKTP sekolah. Sebagian besar peserta didik masih dinilai belum mencapai tingkat pemahaman yang optimal dalam literasi sains. Dari hasil tersebut, perlu adanya perlakuan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan literasi sains dan dapat memenuhi nilai KKTP pada tes selanjutnya.
2. Rata-rata hasil *post-test* setelah peserta didik mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *discovery learning* adalah nilai diatas KKTP dan tergolong sangat tinggi untuk ukuran rata-rata skor kemampuan literasi sains. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias sehingga adanya peningkatan yang signifikan dari tes sebelumnya.
3. Model *discovery learning* efektif terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas IV. Terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* sebelum menggunakan model *discovery learning* dan hasil *post-test* setelah menggunakan model *discovery learning*. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test*, hasil signifikansi lebih besar, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sesuai dengan hipotesis penelitian yang telah diuji, disimpulkan model *discovery learning* cukup efektif terhadap kemampuan literasi sains peserta didik IV sekolah dasar.

#### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai efektivitas model *discovery learning* terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas IV, masih terdapat beberapa kekurangan dalam hal variasi dan

interaktivitas media yang digunakan. Oleh karena itu, rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih baik lagi seperti pemilihan jenis-jenis media yang lebih inovatif dan kreatif, diintegrasikan dengan teknologi seperti simulasi 3D, game edukasi, dan juga *augmented reality* untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi sains. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas berbagai jenis media terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada materi IPAS lainnya.