

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan aspek-aspek kompetensi ilmiah siswa sebagai efek diterapkan model *discovery learning* yang berorientasi pada gaya kognitif yakni :
  - Aspek mengidentifikasi pertanyaan ilmiah di kelas eksperimen memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,50$  berkategori sedang sedangkan kelas kontrol memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,48$  berkategori sedang.
  - Aspek menjelaskan fenomena secara ilmiah. kelas eksperimen memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,56$  berkategori sedang sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,39$  berkategori sedang.
  - Aspek menggunakan bukti ilmiah perbedaannya cukup jauh yakni untuk kelas eksperimen memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,52$  berkategori sedang sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai  $\langle g \rangle = 0,30$  berkategori rendah.
2. Peningkatan kompetensi ilmiah untuk siswa yang gaya kognitif *field independent* di kelas eksperimen sebesar  $\langle g \rangle = 0,50$  termasuk dalam kategori sedang, sedangkan di kelas kontrol  $\langle g \rangle = 0,39$  termasuk dalam kategori sedang. Untuk gaya kognitif *field dependent* nilai gain yang dinormalisasi di kelas eksperimen sebesar  $\langle g \rangle = 0,59$  termasuk dalam kategori sedang dan di kelas kontrol sebesar 0,27 termasuk dalam kategori rendah. Untuk gaya kognitif *field intermediet* kelas eksperimen mendapatkan  $\langle g \rangle = 0,52$  termasuk dalam kategori sedang dan kelas kontrol mendapatkan  $\langle g \rangle = 0,47$  termasuk dalam kategori sedang.

Sebaran peningkatan kompetensi ilmiah pada siswa yang diterapkan model *discovery learning* yang berorientasi pada gaya kognitif ialah sebanyak 100% siswa *field independent* peningkatannya berkategori sedang, 27% siswa *field dependent* dalam kelompok sejenis peningkatannya berkategori

tinggi, 64% peningkatannya berkategori sedang, dan 9% peningkatannya berkategori rendah. Kemudian untuk siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dalam kelompok tidak sejenis sebanyak 60% peningkatannya berkategori tinggi, 20% peningkatannya berkategori sedang, 20% peningkatannya berkategori rendah. Siswa yang memiliki gaya kognitif *field intermediet* dengan perlakuan siswa *field dependent* sebesar 8% peningkatannya berkategori tinggi, 50% peningkatannya berkategori sedang, 42% peningkatannya berkategori rendah. Untuk siswa yang memiliki gaya kognitif *field intermediet* dengan perlakuan *field independent* sebanyak 60% peningkatannya berkategori tinggi, 20% peningkatannya berkategori sedang, dan 20% peningkatannya berkategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* yang berorientasi terhadap gaya kognitif mempengaruhi peningkatan kemampuan kompetensi ilmiah siswa.

3. Semua siswa di kelas eksperimen baik siswa *field independent*, *field intermediet*, maupun *field dependent* mengalami peningkatan pemahaman konsep berada di kategori sedang. Di kelas kontrol, semua jenis siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep di kategori rendah.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan baik dari temuan dilapangan maupun pemikiran dalam pengembangan penelitian selanjutnya mengenai peningkatan kompetensi ilmiah dan gaya kognitif, yakni penelitian tentang pembelajaran yang berorientasi terhadap gaya kognitif masih jarang, maka beberapa penelitian dapat dikembangkan melalui media pembelajaran yang cocok untuk mengoptimalkan dengan gaya kognitif hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi dan Amri (2010) Ahmadi dan Amri (2010) menyatakan sistem pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur video, bunyi, teks dan grafik memiliki potensi tersendiri untuk menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa menjadi lebih bersemangat memperhatikan apa yang disampaikan guru. Agar proses belajar dapat efektif penggunaan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan tipe

atau gaya belajar peserta didik dan menurut modalitasnya, gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik (De Porter, 2008). Sehingga pembuatan media berbasis gaya belajar dapat dijadikan bahan penelitian untuk mengoptimalkan gaya kognitif siswa dalam pembelajaran terutama peningkatan kompetensi ilmiah.

