

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di analisis penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan *card game* pada materi K3LH di SMKN 2 Cilaku, maka simpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan *card game* pada materi K3LH oleh guru terlaksana dengan baik. Peserta didik memperlihatkan antusiasmenya dalam memahami materi melalui *card game*. Saat peserta didik bermain *card game* peserta didik lebih aktif, dengan suasana menyenangkan dan tidak ada paksaan pada saat proses pembelajaran maupun berdiskusi. Hal ini dikarenakan peserta didik diberikan stimulus dan pengkondisian kelas yang baik. Tingkat ketuntasan peserta didik kelas eksperimen mencapai 40% berdasarkan hasil *post-test*.
2. Keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan *power point* pada materi K3LH oleh guru terlaksana dengan baik. Peserta didik memperlihatkan semangat belajar yang cukup dalam memahami materi melalui *power point*. Saat peserta didik memahami materi melalui *power point* peserta didik lebih suasana kaku dan sunyi pada saat proses pembelajaran maupun berdiskusi. Hal ini dikarenakan peserta didik diberikan stimulus dan pengkondisian kelas yang cukup. Tingkat ketuntasan peserta didik kelas eksperimen mencapai 19% berdasarkan hasil *post-test*.
3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi dua arah  $0,00 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan *card game* dengan berbantuan media *power point* berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol. Adapun nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen yaitu 0,42. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata N-gain *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,27. Dapat disimpulkan berarti peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

#### 4.2. Implikasi

1. Model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan *card game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan K3LH.
2. Butuh waktu yang cukup lama dalam memahami peraturan *card game* karena game ini belum dikenal semua peserta didik.

#### 4.3. Saran

1. Guru sebaiknya dapat mengefektifkan waktu dalam mengarahkan peserta didik agar waktu tidak melebihi jam pelajaran dan melakukan pembelajaran dengan satu guru yang sama untuk mengajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Guru perlu menyesuaikan kompleksitas alat evaluasi dengan materi bahan ajar yang didapat oleh peserta didik.