

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model PFBP-BM untuk meningkatkan penguasaan konsep dan kompetensi sains dapat disimpulkan bahwa:

1. Model PFBP-BM dapat lebih meningkatkan penguasaan konsep dibandingkan model PFBP. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-gain kelas eksperimen sebagai tempat dilaksanakannya model PFBP-BM lebih tinggi dari N-gain kelas kontrol sebagai tempat dilaksanakan model PFBP. N-gain kelas eksperimen adalah 0,56 sedangkan kelas kontrol N-gainnya adalah 0,38.
2. Model PFBP-BM dapat lebih meningkatkan kompetensi sains dibandingkan dengan model PFBP. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-gain kelas eksperimen sebagai tempat diterapkannya model PFBP-BM yaitu 0,44 sedangkan N-gain untuk kelas kontrol sebagai tempat diterapkannya model PFBP adalah 0,29.
3. Pengujian hipotesa menunjukkan, nilai t hitung lebih besar dari t tabel secara berurutan untuk penguasaan konsep dan kompetensi sains yaitu 3,940 dan 5,396 dengan nilai signifikansi α 0.000. dengan demikian hipotesa yang diajukan terbukti. Sedangkan korelasi antara penguasaan konsep dan kemampuan sains ditunjukkan dengan hasil pengujian korelasi pearson dengan

nilai $r \neq 0$, yaitu 0,396. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat cukup hubungan antara penguasaan konsep dan kompetensi sains.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan model PFBP-BM untuk meningkatkan penguasaan konsep dan kompetensi sains pada materi momentum impuls maka beberapa saran berikut dapat menjadi pertimbangan:

1. Agar siswa dapat meningkatkan penguasaan konsep dan kompetensi sains pada faktor-faktor yang mempengaruhi momentum, dapat digunakan animasi flash yang dapat memvariasikan masa dan kecepatan suatu benda, sehingga dapat dianalisa besaran momentum yang dimiliki benda tersebut
2. Agar siswa dapat meningkatkan penguasaan konsep dan kompetensi sains pada hukum kekekalan momentum, hendaknya animasi flash yang digunakan menggambarkan situasi yang berhubungan dengan pengalaman siswa sehari-hari.
3. Untuk membedakan ketiga jenis tumbukan digunakan animasi flash yang dapat memberikan informasi mengenai keberlakuan hukum kekekalan momentum dan keberlakuan hukum energi kinetik
4. Agar dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa, guru harus dapat memilih perangkat dan media pembelajaran yang tepat agar setiap tahapan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.
5. Pemilihan multimedia yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna pada siswa.

Yuvita Oktarisa, 2014

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Kompetensi Sains Pada Bidang Studi Fisika Materi Momentum Impuls

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Pembiasaan melakukan inkuiri dalam proses pembelajaran perlu terus dilakukan agar kompetensi sains merupakan aspek yang menjadi cikal kemampuan literasi sains.
7. Perlu ditambahkan perangkat penilaian yang dapat digunakan oleh siswa dalam mengevaluasi teman sejawat dalam melakukan persentasi. Lembar penilaian ini dapat membuat proses diskusi dapat berlangsung lebih optimal.
8. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk topik yang berbeda dimana perlu ada perbaikan dari segi multimedia yang digunakan, dari segi keberagaman alat eksperimen, dari segi intrumen yang digunakan untuk menjangring kemampuan yang diukur.