

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan dan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, secara umum dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik daripada *Interactive Demonstration* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* lebih baik daripada *Interactive Demonstration* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif memperlihatkan konsistensi, meskipun kedua model ini diterapkan pada kedua kelas (sesuai dengan desain *counterbalance*) dan materi yang berbeda-beda.
3. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dengan skor rata-rata sebesar 2,87 pada materi ke-1 (kelas X.H), jumlah siswa 31 dan 3,43 pada materi ke-2 (kelas X.E), jumlah siswa 35.
4. Penerapan model pembelajaran *Interactive Demonstration* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dengan skor sebesar 5,4 (kelas X.E) pada materi ke-1, jumlah siswa 35 dan 5,06 pada materi ke-2 (kelas X.H), jumlah siswa 31.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi/pembahasan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Idealnya siswa SMA sudah dapat mengimplementasikan level inkuiri Wenning tingkat akhir (*Hypotetical Inquiry*), sehingga hendaknya penerapan DL dan ID ini sudah ada di tingkat SMP sehingga ketika SMA, siswa sudah dapat menerapkan level inkuiri tingkat akhir.

2. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan pada siswa, penerapan model pembelajaran masih terkesan membosankan dan sulit diikuti oleh siswa. Oleh sebab itu perlu pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang baik oleh guru.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan pada observer, keterlaksanaan pembelajaran masih dianggap kurang maksimal dan ketika pembelajaran guru mendapatkan respon negatif dari siswa. Oleh sebab itu guru perlu menguasai skenario pembelajarannya dengan baik dan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.
4. Meskipun materi-1 dan materi-2 pada desain penelitian berbeda, kedua materi tersebut masih dalam satu bab pembahasan, sehingga diperkirakan masih ada pengaruh antara penerapan model pada materi ke-1 terhadap hasil yang diperoleh pada materi ke-2. Oleh sebab itu, apabila ingin menggunakan desain penelitian *counter-balanced* hendaknya memilih materi-materi yang sangat signifikan.