

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah pertama pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* dapat lebih meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *N-gain* untuk kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* yaitu sebesar 0,68 dan untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 0,49. Kedua, pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi pembiasan cahaya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *N-gain* untuk kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* yaitu sebesar 0,50 dan untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 0,40. Ketiga, Respon siswa terhadap pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* secara umum positif, berkaitan dengan metode yang digunakan, 100% siswa setuju bahwa pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* merupakan metode pembelajaran yang baru dan membuat pembelajaran lebih menarik. Berkaitan dengan motivasi dan minat belajar, sebanyak 93 % responden menyatakan pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator*

Fita Fatimah, 2012

Pembelajaran Inkuiri Menggunakan Program *Plrg Simulator* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Pada Materi Pembiasan Cahaya

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

membuat mereka lebih semangat untuk belajar, 97 % responden menyatakan pembelajaran ini membuat mereka aktif dalam pembelajaran, dan 87 % responden menyatakan pembelajaran ini dapat membuat mereka bekerja sama dengan teman kelompoknya. Berkaitan dengan materi pembiasan, sebanyak 100% responden menyatakan program *PLRG simulator* membantu mereka dalam memvisualisasikan materi pembiasan yang abstrak, 93% responden menyatakan program *PLRG simulator* membantu mereka untuk lebih memahami konsep pembiasan cahaya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan pembelajaran inkuiri menggunakan program *PLRG simulator* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kemampuan kognitif siswa ini, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Ketika proses pembelajaran, pada pertemuan pertama dan kedua masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan simulator. Sehingga, sebelum pelaksanaan pembelajaran, sebaiknya siswa diberikan pelatihan tentang cara penggunaan media terlebih hingga siswa benar-benar mahir terlebih dahulu, sehingga pada saat proses pembelajaran tidak lagi terganggu dengan pertanyaan tentang bagaimana cara menggunakan media.
2. Pada pertemuan pertama dan kedua, ada kendala dalam hal waktu sehingga kegiatan presentasi dan tanya jawab tidak dapat terlaksana

secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus dapat mengefektifkan waktu dan mengelola presentasi siswa lebih optimal agar dapat memberikan penguatan konsep pada saat menanggapi persentasi kelompok dan pertanyaan siswa, sehingga seluruh pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

3. Keterampilan membaca grafik atau tabel atau diagram mengalami peningkatan yang paling rendah. Agar pada penelitian selanjutnya keterampilan ini dapat meningkat lebih baik, penulis menyarankan agar dalam pembelajaran lebih banyak lagi ditampilkan gambar, grafik, tabel, mauoun diagram, dan siswa dilatih untuk mengungkapkan informasi yang diperoleh dari gambar yang ditampilkan.