

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dibandingkan dengan pembelajaran konstruktivisme tanpa menggunakan media simulasi virtual.
2. Peningkatan kemampuan kognitif siswa dikaitkan dengan profil gaya berpikirnya menunjukkan bahwa, siswa yang memiliki gaya berpikir kreatif meningkat sebesar 0.54, siswa yang memiliki gaya berpikir seimbang meningkat sebesar 0.55, dan siswa yang memiliki gaya berpikir kritis meningkat sebesar 0.52. Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa yang signifikan dikaitkan dengan gaya berpikirnya.
3. Skala sikap tanggapan siswa terhadap model pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual menunjukkan bahwa model pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, menyenangkan, dan meningkatkan rasa ingin tahu, serta tes kemampuan kognitif yang digunakan sesuai dengan materi dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang efektifitas model pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual dalam pembelajaran sifat mekanik bahan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dikaitkan dengan gaya berpikir siswa SMK, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Waktu yang digunakan untuk melakukan tahap III yaitu restrukturisasi ide selalu melampaui batas waktu yang ditentukan di dalam rencana pembelajaran. Hal ini karena banyaknya waktu yang terpakai untuk melakukan penyelidikan sekaligus menganalisis data yang dibantu dengan LKS. Oleh karena itu, dalam menggunakan pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual, guru mesti menguasai strategi-strategi yang dapat menggunakan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan, misalnya dengan memberi tahu batas waktu yang dimiliki siswa di awal setiap kegiatan siswa.
2. LKS yang digunakan siswa dalam penelitian ini memuat banyak pertanyaan dan menuntut siswa untuk mampu membuat grafik dan menafsirkannya. Oleh karena itu, diharapkan dalam menggunakan LKS ini, guru harus yakin bahwa siswanya telah menguasai keterampilan membuat grafik dan menafsirkannya.
3. Tes gaya berpikir yang digunakan dalam penelitian adalah gaya berpikir kreatif-kritis yang dikembangkan oleh Yanpiaw, tes ini diberikan setelah pembelajaran konstruktivisme menggunakan media simulasi virtual untuk menggambarkan profil gaya berpikir siswa secara psikologi. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk mengembangkan suatu tes gaya berpikir yang berbasis konsep.