

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan ($F=11,272$; $P=0,000$) dengan penggunaan media video pembelajaran, animasi, dan charta dalam pembelajaran inkuiri pada topik Bioteknologi terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di kelas XII IPA MAN 3 Medan. Secara berturut-turut kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa dari yang paling baik hingga yang kurang adalah siswa yang dibelajarkan menggunakan video, animasi dan charta.
2. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan ($F=18,344$; $P=0,000$) dengan penggunaan media video pembelajaran, animasi, dan charta dalam pembelajaran inkuiri pada topik Bioteknologi terhadap retensi memori siswa di kelas XII IPA MAN 3 Medan. Secara berturut-turut retensi memori siswa dari yang paling baik hingga yang kurang adalah siswa yang dibelajarkan menggunakan video, animasi dan charta.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran inkuiri mampu mengefektifkan, mengefisienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media video, animasi, dan charta dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa karena dalam kerja

sama akan dimunculkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan berkenaan dengan materi yang dibahas, maka hal tersebut merupakan upaya guru dalam melibatkan siswa selama proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan memberikan pertanyaan untuk memacu keterlibatan berpikir siswa sehingga siswa dapat menggunakan dan mengaitkan konsep-konsep yang telah dimilikinya. Harapan kepada kepala sekolah, guru, dan pemangku kebijakan agar saling bekerjasama dalam meningkatkan media pembelajaran bagi siswa agar hasil belajar siswa selalu baik dan optimal. Hal ini telah dibuktikan bahwa media audiovisualisasi berguna untuk memperjelas konsep-konsep abstrak dan proses dinamis dalam pembelajaran biologi sehingga penting bagi pengajar di sekolah tingkat SMA/MA untuk menggunakan pembelajaran inkuiri dengan media ICT dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan menggunakan audiovisualisasi dalam bentuk video pembelajaran, animasi, dan charta untuk pembelajaran biologi khususnya topik bioteknologi sehingga tujuan pembelajaran yang inginkan tercapai dengan baik dan maksimal.

Proses pembelajaran Biologi di SMA/MA memiliki peran penting untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, meningkatkan kemampuan berpikir, mengingat materi dengan baik, kreatif, logis, berinisiatif dan terampil dalam menanggapi isu dan permasalahan yang muncul di lingkungan masyarakat yang diakibatkan oleh aktivitas manusia sehari-hari. Oleh karena itu, untuk mempelajari mata pelajaran Biologi diperlukan adanya kemampuan dan keterampilan pada diri siswa agar dapat mempelajari materi biologi dengan mudah dan mampu menyelesaikan masalah berdasarkan aturan, pola, atau logika tertentu. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk dapat

merancang perencanaan dan memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi sehingga siswa dapat ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Untuk mengoptimalkan siswa aktif dalam belajar, maka kegiatan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa, sehingga guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang mengarahkan siswa aktif diantaranya menggunakan media ICT dengan menampilkan video pembelajaran dan animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan dengan baik.

Siswa juga diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Guru sebagai fasilitator harus menyediakan sarana dan sumber belajar yang memadai kepada siswa, mengatur lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar. Melalui penerapan media ICT dengan inkuiri berupa video pembelajaran dan animasi diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan daya ingat siswa sehingga prestasi belajar siswa semakin optimal.

5.3. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa dapat dimunculkan melalui kemampuan guru melibatkan siswanya dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehubungan dengan hasil penelitian ini maka dituntut kreatifitas guru dalam mendesain Kegiatan

Belajar Mengajar (KBM) yang dikaitkan dengan strategi, metode, atau model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga hal tersebut sangat dibutuhkan dukungan dari kepala sekolah untuk dapat memfasilitasi para guru untuk mengembangkan media ICT lainnya yang lebih menarik.

2. Bagi guru agar dapat menggunakan media ICT dengan menggunakan model atau metode pembelajaran inkuiri atau lainnya yang dapat meningkatkan kondisi belajar yang menarik, dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mudah mamahami materi pelajaran Biologi.