

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan dan pengujian hipotesis disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif memiliki nilai rata-rata pretes 23,72 dan postes 53, 55 dengan kategori tuntas KKM; pada ranah afektif dengan nilai rata-rata 72,35 dengan kategori cukup baik; dan ranah psikomotorik dengan nilai rata-rata 77,63 dengan kategori baik.
2. Hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada ranah kognitif memiliki nilai rata-rata pretes 19,87 dan postes 43,73 dengan kategori kurang baik; pada ranah afektif dengan nilai rata-rata 64,43 dengan kategori kurang baik; dan ranah psikomotorik dengan nilai rata-rata 57,45 dengan kurang baik, adalah 60,43. Nilai tersebut termasuk cukup dan belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Aktivitas belajar siswa memiliki nilai rata-rata 60,82 dengan kategori nilai C dan nilai rata-rata aktivitas belajar pada kelas pembelajaran konvensional adalah 52,89 dengan kategori nilai D. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,66 > 1,67$) menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.
4. Model pembelajaran *Inquiry* berbasis pictorial riddle memiliki pengaruh yang cukup baik pada ranah kognitif dengan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Begitu pula pada ranah afektif dan psikomotorik maupun aktivitas belajar siswa dengan nilai rata-rata yang baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

Pelaksanaan pembelajaran dengan model inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebab model pembelajaran ini menjadikan siswa menemukan sendiri jawaban melalui eksperimen yang dilakukannya dan merangsang keingintahuannya dengan menggunakan *pictorial riddle*, oleh karena itu disarankan bagi peneliti lanjut yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri agar memnggunakan edia yang lebih menarik seperti audio visual agar siswa lebih memperhatikan audio visual dan menyiapkan fenomena – fenomana yang menarik yang diajukan kepada siswa untuk melatih siswa berhipotesis dan memotivasi kemampuannya.