

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka mengacu pada tujuan dari penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil uji *Paired T* untuk kemampuan berpikir kritis menunjukkan signifikansi 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi umum (biasanya 0,05) Hasil uji manova menunjukkan bahwa F-ratio untuk kemampuan berpikir kritis adalah sebesar 18.709 dengan nilai signifikansi 0.000. F-ratio untuk kemampuan literasi digital adalah sebesar 13.024 dengan nilai signifikansi 0.000. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *guided discovery learning* (GDL) berbantuan *web-based simulation* (WBS) terhadap kemampuan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Berdasarkan hasil N-gain score terhadap kemampuan literasi digital dan berpikir kritis, diperoleh hasil berturut-turut pada kelas eksperimen sebesar 0,66 dan 0,71. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh hasil N-gain score sebesar 0,59 dan 0,59. Hal ini menunjukkan bahwa Model *guided discovery learning* (GDL) berbantuan *web-based simulation* (WBS) cukup efektif dengan kategori sedang dan tinggi dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dan berpikir kritis peserta didik.
3. Model pembelajaran GDL berbantuan WBS tidak secara langsung berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital peserta didik, dan faktor-faktor lain kemungkinan memiliki pengaruh yang lebih dominan dalam meningkatkan kedua kemampuan tersebut.

5.2.Saran

Adapun saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan topik penelitian ini sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penelitian yang lebih luas dan menyeluruh dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi yang lebih besar dalam hal umur dan latar belakang siswa.
2. Studi selanjutnya dapat membandingkan efektivitas model *guided discovery learning* (GDL) berbantuan *web-based simulation* (WBS) dengan model pembelajaran lainnya.
3. Perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model *guided discovery learning* (GDL) berbantuan *web-based simulation* (WBS) pada mata pelajaran lainnya untuk memperluas generalisasi dari hasil penelitian ini, serta dapat mempertimbangkan pengaruh faktor eksternal seperti motivasi siswa, lingkungan belajar, dan kebiasaan belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

