

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan penggunaa model pembelajaran *discovery learning* dengan strategi *blended learning* berbantuan media *crosswod puzzle* serta media sosial berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep fisika. Hal ini dibuktikan dengan teknik pengujian hipotesis rerata k sampel melalui uji statistik t diperoleh harga t hitung lebih kecil daripada t tabel yang berarti rata-rata hasil dari kelas eksperimen, kelas replikasi I dan kelas replikasi II diatas dari KKM 75. sehingga jika dibandingkan ketiga kelompok sampel dinyatakan konsisten, serta menunjukkan bahwa perlakuan yang sama akan menunjukkan hasil yang sama pula. Hal ini memperlihatkan bahwa persentase hasil tes pemahaman konsep fisika peserta didik cukup tinggi dan konsisten, serta bersifat afirmatif berdasarkan penelitian-penelitian yang sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memaparkan beberapa saran yang kiranya bisa dipertimbangkan untuk perbaikan kedepannya

1. Dalam rangka untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, alangkah baiknya menggunakan pre-test dan posttest agar bisa di analisis peningkatan nilai gain- nya.

2. Perlu penambahan waktu untuk sosialisai model pembelajaran discovery learning dengan strategi blended berbantuan media crossword puzzle serta media sosial , agar peserta didik lebih paham.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2007). *Fisika Dasar I*. Bandung: Itb.
- Achmadi, T. A. (2015). *Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Teknik Permesinan Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>
- Anderson, L.W., Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assesing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Education Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Anderson, L. W. Et Al. (N.D.). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen Revisi Taksonomi*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dwi Susanti, Chairul Anwar, Fredi Ganda Putra, Netriwati, Kiki Afandi, & Santi Widyawati. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe Poe Dan Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Metakognitif. *Inomatika*, 2(2), 93–105. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.199>
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Hayati, S. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Baruan (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Husamah, Dkk. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Umm Pres.
- Imron, A. (1996). *Belajar Dan Pengalaman*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Istiana, G. A., Saputro, A. N. C., & ... (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas Xi Ipa ... Istiana, G. A., Saputro, A. N. C., & ... (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Unt. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 65–73. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5709%0ahttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/viewfile/5709/4002>
- Jaapar, A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning*

Berbantuan Media Crossword Puzzle Berbasis Android Terhadap Pemahaman Konsep Getaran, Gelombang Dan Bunyi. Universitas Negeri Gorontalo.

- Jaapar, M. A. G., Odja, A. H., & Buhungo, T. J. (2020). Validity Analysis Of Android-Based Discovery Learning Learning Model To Improve The Understanding Of The Physical Concepts. *Insecta: Integrative Science Education And Teaching Activity Journal*, 1(2), 168–174. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i2.2344>
- La Ucu, N. (2018). Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran. *E-Jurnal Teknik Informatika*.
- Lestari, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Berbantu Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa Di Smp Negeri 6 Mataram.* <https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i4.466>
- Maharani, B. Y., & Hardini, A. T. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(5), 549–561.
- Musdalifa, M., Ramdani, R., & Danial, M. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbasis Jejaring Sosial Edmodo Pada Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Pada Materi Pokok Larutan Penyangga). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 59. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i1.14839>
- Mangkulo, H. A. (2010). *Facebook For Sekolah.* Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Mujahida. (2013). Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Dan Sosial Keagamaan*, 102.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik.* Sidoarjo: Nizama Learning Center.
- Pardomuan, M. J. N. (2017). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- Rosyid, M. F., & Dkk. (2015). *Fisika Dasar.* Yogyakarta: Periuk.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013.* Pt. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran.* Kencana Prenada Media.
- Sugiyanto, N. L. F. A. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V. 3,* 1–9.

- Suprpti, E. D. (2020). *Meningkatkan Prestasi Belajar Irisan Kerucut Melalui Model Discovery Learning*. 8, 70–81.
- Sanjaya, W. (2014). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutopo, H. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Voaksi*, 234.
- Widiyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2789>
- Wulandari, Y. I., Sunarto, & Totalia, S. A. (2015). *Implementasi Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Iis I Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*. Ii, 1–15.
- Yunus, I. A., Yunginger, R., Mursalin, M., Paramata, D. D., Setiawan, D. G. E., & Odja, A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang Bunyi Di Sman 1 Boliyohuto. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 210–217. <https://doi.org/10.29303/jpft.v7i2.3263>