

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan jurnal yang telah direview dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS) yang mengacu pada prinsip maupun dengan langkah-langkah dari model *Science Environment Technology and Society* (SETS) dapat berpengaruh pada pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan penelusuran literatur pada 10 jurnal, setelah diterapkannya model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS) yang mengacu pada prinsip maupun langkah-langkahnya terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa terdapat peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS). Karena dengan menggunakan model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS) yang mengacu pada prinsip maupun langkah-langkahnya dapat membuat siswa menemukan sendiri pengetahuannya sehingga siswa mudah dalam menemukan sebuah konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta membuat siswa lebih aktif karena berinteraksi didalam sebuah kelompok.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS) sebagai salah satu model pembelajaran alternatif, karena model tersebut mudah diterapkan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebab

model ini berdasarkan keterkaitan pada pengalaman siswa dan lingkungan sekitar.

2. Diharapkan kepala sekolah untuk memberi dukungan penuh terhadap guru apabila dalam pembelajarannya guru menggunakan model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS), sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat tercapai.
3. Kepada peneliti selanjutnya penulis berharap agar dapat mengembangkan penelitian tentang model pembelajaran *Science Environment Technology and Society* (SETS) dengan menambahkan sebuah permainan yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif.