

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa :

1. Model pembelajaran *Learning Cycle* yang dilaksanakan secara *Indoor*, *Outdoor*, dan kombinasi keduanya berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai erupsi vulkanik dengan perolehan nilai pada masing-masing aspek kognitif sebesar 78, 79 dan 87. Semua nilai tersebut diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 65.
2. Model pembelajaran *Learning Cycle* yang dilaksanakan secara *Indoor*, *Outdoor*, dan kombinasi keduanya berhasil menumbuhkan sikap kesiapsiagaan (*disaster awareness*) serta kesadaran positif siswa terhadap upaya mitigasi erupsi vulkanik.
3. Model pembelajaran *Learning Cycle* yang dilaksanakan secara *Indoor*, *Outdoor*, dan kombinasi keduanya berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan simulasi mitigasi erupsi vulkanik.
4. Hasil belajar mitigasi erupsi gunung api untuk aspek kognitif, pada kelas kombinasi *Indoor-Outdoor* lebih baik daripada kelas *Indoor* atau kelas *Outdoor* saja.

5. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar mitigasi erupsi gunung api untuk aspek afektif pada kelas *Indoor*, *Outdoor* ataupun kelas kombinasi *Indoor-Outdoor*.
6. Hasil belajar mitigasi erupsi gunung api untuk aspek psikomotor pada kelas kombinasi *Indoor-Outdoor* lebih baik daripada kelas *Indoor* atau kelas *Outdoor* saja.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil refleksi untuk setiap masalah yang dihadapi pada masing-masing kelas eksperimen untuk pembelajaran mitigasi erupsi gunung api ini, maka disarankan beberapa hal antara lain :

1. Pembelajaran dengan model *Lerning Cycle* dan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mitigasi erupsi gunung api dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang diandalkan guru-guru mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.
2. Guru selaku fasilitator dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran dengan mengkombinasikan kelas *Indoor* dengan kelas *Outdoor* pada pembelajran IPA, hal ini terbukti dapat menciptakan hasil belajar yang memuaskan pada kompetensi psikomotorik.
3. Ketika menggunakan pembelajaran kelas *Outdoor* sebaiknya terlebih dahulu mengetahui kondisi dan cuaca agar para siswa merasa nyaman dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran baik kombinasi *Indoor-Outdoor*, *Indoor* saja atau *Outdoor* saja harus sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia dengan kata lain materi harus dikemas dengan

sebaik mungkin agar seluruhnya tersampaikan kepada siswa. Selain itu untuk pembelajaran kombinasi *Indoor-Outdoor* waktu pembelajaran sebaiknya ditambah dikarenakan pembelajaran ini memerlukan waktu yang lebih banyak daripada pembelajaran secara *Indoor* atau *Outdoor* saja sehingga semua materi dapat tersampaikan seluruhnya.