

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media *puzzle* dan *molymode* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan persen peningkatan yang berbeda antara kelas eksperimen I *Two Stay Two Stray + molymod* sebesar 57% sedangkan kelas eksperimen II *Two Stay Two Stray + puzzle* sebesar 54,3%.
2. Rata – rata nilai kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan *Two Stay Two Stray + molymod* (Eksperimen I) sebesar 63,5%, sedangkan rata – rata nilai kreativitas siswa yang dibelajarkan *Two Stay Two Stray + puzzle* (kelas eksperimen II) sebesar 66,5%.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar kelas eksperimen I (*Two Stay Two Stray + molymod*) dan kelas eksperimen II (*Two Stay Two Stray + puzzle*) yakni sebesar 2,7%. Demikian juga dengan nilai kreativitas siswa, perbedaan nilai kreativitas siswa antara kedua kelas eksperimen hanya sebesar 3%.
4. Hasil perhitungan pengujian hipotesis membuktikan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dan media pembelajaran *molymode* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Yang berarti bahwa H_a pada penelitian ini diterima.
5. Berdasarkan data hasil belajar siswa, nilai siswa mengalami peningkatan dari tes kemampuan awal ke tes kemampuan akhir, bahkan siswa yang memiliki nilai kemampuan awal rendah juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat menerapkan Pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray* dengan media molymode dan puzzle dalam upaya meningkatkan hasil belajar kimia dan kreativitas siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai Pembelajaran kooperatif model model *Two Stay Two Stray* dengan media molymode dan puzzle ini agar lebih memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran ini sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik.

