

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Media Audio Visual lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Hal tersebut diketahui dengan melihat rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Media Audio Visual adalah 80,5556 dengan standar deviasi 10,1965 dan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen II dengan model pembelajaran Konvensional adalah 73,3333 dengan standar deviasi 10,7120.
2. Berdasarkan hasil analisa data diperoleh untuk uji normalitas L_{hitung} pada kelas eksperimen I saat dilakukan *pre-test* yaitu 0,0988 dan *post-test* yaitu 0,1328. Sedangkan untuk kelas eksperimen II diperoleh L_{hitung} *pre-test* yaitu 0,0902 dan *post-test* yaitu 0,1926. Harga L_{hitung} di atas dibandingkan dengan L_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ yaitu 0,1477 sehingga dikatakan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen I dan eksperimen II berdistribusi normal. Begitu juga dengan uji homogenitas *pre-test* diperoleh F_{hitung} 1,3350 dan *post-test* diperoleh F_{hitung} 1,5745 yang dibandingkan dengan harga $F_{tabel(35)(35)}$ dengan $\alpha = 0,05$ yaitu 1,7571. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa varians pada kedua kelas tersebut adalah homogen.

3. Melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,962 > 1,667$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1+n_2-2$. Ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu adanya pengaruh yang positif dan signifikan perlakuan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa.
4. Dengan membandingkan nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Media Audio Visual adalah sebanyak 31,20% dan pada model pembelajaran Konvensional adalah sebanyak 27,27%.

5.2. Saran

1. Disarankan kepada guru bidang studi Kewirausahaan di kelas X MAN 1 STABAT, untuk menerapkan kembali model pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Media Audio Visual pada proses belajar mengajar yang selanjutnya sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. Disarankan kepada sekolah untuk terus memantau dan membiasakan para guru bidang studi untuk memakai model-model pembelajaran yang beragam sesuai dengan materi guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dengan melihat keadaan dimana guru masih terus terbiasa mengajar dengan menggunakan metode konvensional disarankan kepada pembuat kebijakan sekiranya untuk memberikan pelatihan kepada para guru untuk mengenal beragam model pembelajaran.

4. Dalam penelitian ini model pembelajaran *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan model Konvensional. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk membandingkan dua model pembelajaran lain yang setara dan dimodifikasi.
5. Kepada peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis, hendaknya memperhatikan tingkat kemampuan siswa dalam menerapkan model pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan efektif.