

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran konvensional kurang berpengaruh terhadap karakter dan keterampilan pemecahan masalah siswa yang terlihat dari N-gain rata-rata karakter sebesar 45% (sedang) dan rata-rata nilai postes keterampilan pemecahan masalah sebesar 57 dengan N-gain 63% (sedang).
2. Terdapat pengaruh menggunakan model PBL berbantuan simulasi komputer terhadap karakter siswa yang terlihat dari N-gain rata-rata karakter sebesar 71% (Tinggi).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan penerapan model PBL berbantuan simulasi komputer terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa materi pokok Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMAN 13 Medan T.P. 2017/2018 yang terlihat dari rata-rata nilai postes keterampilan pemecahan masalah sebesar 70 dengan N-gain 76% (Tinggi).

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka diberikan beberapa saran antara lain:

1. Membuat perencanaan dengan sejelas-jelasnya agar alokasi waktu yang ditetapkan dapat terwujud.
2. Mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan selama proses penelitian.
3. Memberikan motivasi yang lebih dan bimbingan kepada siswa agar siswa lebih percaya diri dan memahami indikator yang ingin dicapai.
4. Mengkondusifkan kelas saat pembelajaran berlangsung dengan lebih tegas dalam mengarahkan siswa.
5. Mempersiapkan lebih banyak observer guna mengorganisir setiap kelompok yang akan praktikum.