

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Bingo pada materi laju reaksi di kelas XI MIA MAS UNIVA Medan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *Bingo* lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media Bingo, yaitu nilai rata-rata pretes dan postes pada kelas eksperimen sebesar 28 dan 87,64 Sedangkan nilai pretes dan postes pada kelas kontrol sebesar 25 dan 71,25. Dengan demikian disimpulkan ada pengaruh hasil belajar yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Bingo pada materi laju reaksi.
2. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh Ada pengaruh aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Bingo. Pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81% dan kelas kontrol 75%. Dengan indikator tertinggi “Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar-mengajar” sebesar 91,9% dan indikator terendah “Bertukar pendapat antar teman tim” sebesar 73,4%
3. Persentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 83% dengan rata-rata gain 0,83 dan persentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol sebesar 62% dengan rata-rata gain 0,63. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *Bingo* lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media Bingo.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Bingo* dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi kimia yang lain.
2. Bagi guru maupun calon guru disarankan untuk memeriksa isi media pembelajaran sebelum digunakan pada proses pembelajaran sehingga apabila ada kesalahan dapat diperbaiki sebelum disampaikan kepada peserta didik.
3. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terdapat beberapa kesalahan semoga bagi peneliti selanjutnya dapat memperbaikinya sehingga terciptanya media yang lebih bagus.