

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini didasarkan pada data dan hasil penelitian. Adapun kesimpulan yang diperoleh yaitu:

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini terlihat dari persentase hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus II yang telah mencapai indikator keberhasilan belajar sebesar 100%, dimana Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 74,75 pada siklus II sebesar 86,45 hasil Belajar mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 15,65 %. Dari Hasil Uji t Maka diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,44 > 1,63$  . Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terima  $H_a$  yang berarti adanya peningkatan hasil belajar.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

Hasil penelitian Dapat ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru, sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilakukan dan Hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan Model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan Hasil Belajar psikomotorik siswa.

### C. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran berbasis proyek *Creative Problem Solving* dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru untuk mengajar didalam kelas.
2. Guru harus menguasai dengan baik tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan dapat mengkreasikan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* didalam kelas agar proses pembelajaran lebih bervariasi.
3. Untuk siswa dalam memperoleh pengetahuan siswa tidak hanya menunggu materi yang akan diberikan oleh guru, tetapi siswa harus aktif dalam mencari, menggali. Untuk informasi dan pengetahuan mengenai materi yang akan diajarkan itu sendiri, serta bisa saling bertukar informasi dengan teman.
4. Untuk peneliti lain, dapat menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran produktif lain dengan materi yang berbeda agar hasil yang didapatkan lebih memuaskan. Penelitian ini bisa dilanjutkan yang mana hasil penelitian ini sebagai tolak ukur penelitian selanjutnya.