

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, perhitungan data dan pengujian hipotesis, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media *flash player* dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media kartu soal. Pada kelas eksperimen 1 terjadi peningkatan 71% dan pada kelas eksperimen 2 peningkatan hasil belajar 63%.
2. Berdasarkan perhitungan korelasi pada eksperimen 1 yaitu ada hubungan positif antara hasil belajar terhadap kerjasama siswa pada model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media *flash player* dengan kategori tinggi yakni sebesar 0,71.
3. Berdasarkan perhitungan korelasi pada eksperimen 2 yaitu ada hubungan positif antara hasil belajar terhadap kerjasama siswa pada model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media kartu soal dengan kategori tinggi yakni sebesar 0,65
4. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *flash player* dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media kartu soal yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 2,3.
5. Ada perbedaan kerjasama siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *flash player* dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media kartu soal yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 2,23.

## 5.2.Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa, diharapkan kepada guru bidang studi kimia dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media *flash player* dan kartu soal sebagai media alternatif, karena model dan media ini telah terbukti dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.
2. Dalam proses pembelajaran untuk pencapaian kerjasama siswa, diharapkan kepada guru bidang studi kimia dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media *flash player* dan kartu soal sebagai media alternatif, karena model dan media ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut, disarankan mengadakan penelitian dengan variabel-variabel afektif lainnya, seperti kerjasama, motivasi, gaya belajar, kinerja ilmiah, maupun variabel-variabel afektif lainnya.