

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan dari data-data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan yang diperoleh antara lain :

1. Hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan media kartun di SMP Swasta An-Nizam Medan pada materi pokok Gaya dan Hukum-Hukum Newton mengalami peningkatan, dimana hasil belajar siswa dikelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) sebesar 44,24 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata (*post test*) sebesar 82,92.
2. Hasil belajar fisika siswa dikelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Gaya dan Hukum-Hukum Newton, sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai (*pre test*) 39.7 dan sesudah diberikan perlakuan, nilai rata-rata (*post test*) sebesar 67.68.
3. Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan media Kartun terhadap hasil belajar di SMP Swasta An- Nizam Medan ada materi pokok Gaya dan Hukum- Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil TP 2013/2014 dengan  $t_{hitung} = 5,918 \geq t_{tabel} = 1,6730$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .
4. Aktivitas belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah, pada pertemuan i mendapat rata-rata 63,4 % dengan kategori cukup aktif, pada pertemuan ii mendapat rata-rata 70,2 % dengan kategori aktif, pada pertemuan iii mendapat rata-rata 74,4 % dengan kategori aktif, dan pada pertemuan iv mendapat rata-rata 80,4 % dengan kategori aktif.

## 5.2 Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi siswa, khususnya siswa SMP swasta An- Nizam Medan hendaknya selalu melakukan persiapan belajar dan lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, khususnya guru fisika juga diharapkan untuk menggunakan media yang lebih menarik agar dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi para peneliti yang akan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah harus memperhatikan permasalahan yang menarik untuk dipecahkan.
4. Bagi para peneliti yang akan menerapkan media Kartun untuk lebih memperhatikan makna gambar yang tersirat agar tidak membingungkan siswa.