

## **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 siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan animasi pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P. 2014/2015 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 16,23 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 61,19.
2. Hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P. 2014/2015 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 15,45 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 54,39.
3. Selama proses pembelajaran, diperoleh hasil observasi aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan animasi pada pertemuan I 64,03% tergolong kategori nilai cukup aktif (C), pertemuan ke II 71,63% tergolong kategori aktif (B), dan pertemuan III 79,53% tergolong kategori nilai aktif (B).
4. Dari hasil penelitian ini tampak bahwa nilai postes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah menggunakan animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P. 2014/2015.

## 5.2. Saran-saran

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

1. Pada penelitian berikutnya diharapkan sebelum pembelajaran sebaiknya memberikan instruksi yang sejelas-jelasnya kepada siswa agar siswa lebih paham dengan model ini sehingga tercipta suasana kondusif dan pembelajaran dengan model ini dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
2. Karena jumlah siswa dan aktivitas yang akan diobservasi banyak maka supaya efektif sebaiknya diperlukan satu observer setiap kelompok belajar.
3. Pada penelitian berikutnya sebaiknya memperkenalkan siswa dengan alat dan bahan praktikum agar siswa tidak canggung, bingung, dan menghabiskan banyak waktu dalam melakukan eksperimen.
4. Bagi guru diharapkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan animasi sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran karena model ini adalah cara yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.