

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model PBL berbantuan simulasi komputer berpengaruh signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.
2. Penerapan model PBL berbantuan simulasi komputer lebih baik dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
3. Model PBL berbantuan simulasi komputer berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa.
4. Penerapan model PBL berbantuan simulasi komputer lebih baik dalam meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran:

1. Peneliti kesulitan membuat simulasi komputer yang menggunakan *spreadsheet microsoft excel* berdasarkan masalah yang akan dipecahkan, oleh karena itu, peneliti lain yang ingin menggunakan bantuan simulasi komputer diharapkan menggunakan simulasi java yang lebih mudah dibandingkan simulasi *spreadsheet microsoft excel*.
2. Peneliti masih terkendala dengan keterbatasan alat dan bahan, oleh karena itu peneliti lain yang menerapkan model PBL sebaiknya mempersiapkan alat dan bahan praktikum sederhana sesuai jumlah kelompok dalam kelas, agar praktikum yang dilakukan siswa dapat optimal dan siswa bekerja secara efektif.
3. Karakter siswa pada penelitian ini masih belum terbiasa menggunakan model PBL, maka sebaiknya peneliti lain melatih terlebih dahulu penalaran penyelesaian masalah sederhana ketika pembelajaran

dilakukan, agar dengan penerapan model ini siswa memiliki respon yang cepat dalam pembelajaran dan lebih paham untuk menentukan masalah.

4. Model PBL berbantuan simulasi komputer dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, namun peneliti lain yang ingin menggunakan model PBL dengan variabel terikat keterampilan pemecahan masalah, diharapkan menguasai materi dengan baik agar mudah untuk mencari masalah autentik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
5. Peneliti masih terkendala dengan mengalokasikan waktu siswa dalam mengerjakan tes keterampilan berfikir kreatif yang seharusnya setiap soal diberi waktu maksimal. Peneliti lain yang ingin menggunakan variabel keterampilan berfikir kreatif sebaiknya setiap soal yang akan dikerjakan siswa diberi waktu maksimal sehingga keterampilan berfikir siswa dapat optimal.