

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *ISpring Presenter* dibandingkan model *Discovery Learning* berbantuan media *ISpring Presenter*.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *ISpring Presenter* dibandingkan model *Discovery Learning* berbantuan media *ISpring Presenter*.
3. Terdapat korelasi antara aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan kontribusi variabel aktivitas terhadap hasil belajar siswa sebesar 61% dan 34,5%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin membandingkan model *Problem Based Learning* dengan model *Discovery Learning* sebaiknya melakukan identifikasi terhadap kelas yang akan diteliti, kelas yang akan dibanding harus homogen baik dari kognitif, afektif maupun psikomotorik agar hasil yang didapatkan memiliki perbandingan yang sesuai.
2. Bagi guru dan calon guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* ataupun *Discovery Learning* hendaknya mampu menguasai kelas dan mengatur waktu dengan baik supaya sintaks dari model pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien.
3. Untuk pengelolaan kelas eksperimen melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* ataupun *Discovery Learning* dibutuhkan durasi waktu yang lebih lama agar guru dapat mengontrol kegiatan siswa pada saat melakukan pembelajaran di kelas.
4. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan LKPD dan modul pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran agar penelitian semakin

baik serta menggunakan inovasi media interaktif pada setiap proses pembelajaran. Selain itu perlu digunakan sistem permainan dalam pembelajaran yang membuat siswa bermain sekaligus belajar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY