

## 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 kimia siswa pada pokok bahasan Redoks dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Flash Player* dan media Kartu Soal diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,0 > 1,99$
2. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Flash Player* dan media Kartu Soal diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,11 > 1,99$
3. Ada perbedaan kerjasama siswa yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Flash Player* dan media Kartu Soal diperoleh kerjasama siswa yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Flash Player* dan media Kartu Soal diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,65 > 1,99$
4. Ada korelasi yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan kerjasama siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan Media *Flash Player* diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,78 > 0,329$
5. Ada korelasi yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan kerjasama siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan Media Kartu Soal diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,75 > 0,329$

## 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 *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Flash Player* dan media Kartu Soal, karena model dan media ini telah terbukti dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.
2. Dalam proses pembelajaran untuk pencapaian kerjasama siswa yang baik, diharapkan kepada guru bidang studi kimia dapat menggunakan model *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Flash Player* dan media Kartu Soal, karena model dan media ini telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut, disarankan mengadakan penelitian dengan variabel-variabel afektif lainnya, seperti aktivitas, motivasi, gaya belajar, kinerja ilmiah, maupun variabel-variabel afektif lainnya.