

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis dan pembahasan data maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *problem solving* adalah sebesar 0,56 dengan kategori sedang.
2. Dari profil kinerja *problem solving* siswa diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam memprediksi, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan metode dan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi adalah kemampuan siswa yang paling rendah dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan yang lainnya. Sedangkan kemampuan siswa dalam menentukan alat dan bahan adalah kemampuan yang paling tinggi.
3. Penerapan strategi pembelajaran *problem solving* lebih baik (efektif) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibanding dengan penerapan pembelajaran konvensional.

B. SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat di ajukan beberapa saran, antara lain:

1. Strategi pembelajaran *problem solving* hendaknya dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar dan melatih kinerja *problem solving*.
2. Penggunaan metode *main mapping* akan lebih maksimal hasilnya apabila pada kegiatan membaca siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan arahan untuk membangun konsep sehingga siswa bukan hanya bisa membuat *mind mapping* tetapi juga memahami konsep yang dia baca.
3. Penggunaan metode inkuiri tidak cukup hanya dilakukan selama satu pertemuan saja karena banyak langkah-langkah dalam berinkuiri yang tidak dapat dilaksanakan.
4. Pada saat kegiatan penyelidikan, bimbingan dilakukan lebih merata pada setiap kelompok agar mengurangi peluang siswa untuk main-main sehingga pembelajaran bisa lebih kondusif.
5. Untuk penelitian selanjutnya, akan lebih baik apabila menggunakan kelas kontrol yang juga menggunakan eksperimen *problem solving* tanpa terlebih menggunakan strategi. Jadi dapat terlihat keefektivitasan antara yang menggunakan strategi dan yang langsung menggunakan eksperimen *problem solving*.