

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, dan pembahasan yang telah dikemukakan dalam bab IV maka dapat diambil kesimpulan mengenai penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBM) untuk meningkatkan penguasaan konsep fisika dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMA pada materi hukum Newton tentang gerak sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran fisika di tingkat SMA secara signifikan dapat lebih meningkatkan penguasaan konsep fisika siswa daripada penerapan pembelajaran tradisional pada materi hukum Newton tentang gerak
2. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran fisika di tingkat SMA secara signifikan dapat lebih meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa daripada penerapan pembelajaran tradisional pada materi hukum Newton tentang gerak.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang akan menerapkan pembelajaran berbasis masalah berdasarkan proses dan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Dalam penelitian ini, waktu pembelajaran yang tersedia untuk tiap pertemuan adalah 2x45 menit. Hal ini masih dirasa kurang, terutama jika para siswa belum terbiasa dalam melakukan kegiatan penyelidikan atau percobaan. Disarankan waktu pembelajaran dapat lebih banyak, setidaknya 3x45 menit. Jika akhirnya terdapat waktu yang berlebih, maka dapat digunakan untuk evaluasi di akhir pembelajaran dengan memberikan kuis atau latihan soal agar siswa berkesempatan untuk mencoba menerapkan konsep yang baru didapatnya ke dalam situasi yang baru.
2. Dalam penelitian ini, jumlah siswa dalam setiap kelompoknya dirasa terlalu banyak (6-7 orang) sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang kompak terhadap kegiatan kelompoknya. Oleh karena itu sebaiknya pembagian jumlah siswa dalam kelompoknya tidak terlalu banyak, disarankan jumlah siswa dalam kelompoknya tidak lebih dari 4 orang sehingga diharapkan semua siswa dapat berkontribusi dengan kelompoknya.
3. Untuk menumbuhkan kekompakan dan persaingan sehat antar kelompok belajar diperlukan langkah alternatif lain, misalnya dengan memberikan *reward* bagi siswa yang aktif dan kelompok yang terbaik, sehingga siswa menjadi terpacu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.