

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,12 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kualitas pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata untuk kelas eksperimen 75,88 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol 73,20.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 0,379 > t_{tabel} = 3,844$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,001. Sehingga pada variabel pemecahan masalah siswa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa sebesar 32,6%

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru yang ingin mengetahui pemecahan masalah siswa disarankan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart*.
2. Bagi siswa disarankan agar lebih aktif dan berani memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menambah pengetahuan selama pembelajaran agar mampu mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah siswa.
3. Bagi peneliti lain jika ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa sebaiknya dipersiapkan dengan matang agar penelitian dapat terlaksanakan secara maksimal.