

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari data pada Bab IV dapat disimpulkan:

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *chem-blcoks game* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada materi hukum dasar kimia. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $t_{hitung} = 2,16$ sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,99. Rata-rata nilai *posttest* dari kelas eksperimen adalah 86,11% sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 80,46%.
2. Pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *chem-blcoks game* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada materi hukum dasar kimia pada kelas eksperimen memiliki pengaruh sebesar 6,6%.
3. Ada perbedaan rata-rata kemampuan kognitif pada kelas eksperimen yaitu 86,11% dengan kategori amat baik sedangkan pada kelas kontrol yaitu 80,47% dengan kategori baik. Pada taksonomi Bloom di kelas eksperimen memperoleh C1, C2, C3, dan C4 lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis menyarankan:

1. Pada penelitian ini, peneliti dalam kegiatan eksperimen terdapat jumlah siswa yang lebih dari 30 orang sehingga dalam pembentukan kelompok dan mengatur permainan media *chem-block game* menjadi tidak teratur. Sebaiknya untuk peneliti berikutnya menggunakan model dan media tersebut di kelas yang jumlah siswanya kurang dari 30 orang agar dapat mengatur proses pembelajaran dengan baik.
2. Pada saat penelitian berikutnya, peneliti menyarankan menggunakan media *chem-blocks game* pada materi yang bersifat teoritis saja agar tujuan pencapaian permainan terlaksana dalam waktu yang ditetapkan.
3. Melakukan penelitian selanjutnya, media *chem-blocks game* dapat diganti dengan media lain yang lebih menarik lagi seperti domino kimia atau model *problem solving* diganti dengan model lain yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan kognitif.
4. Peneliti menyarankan, untuk variabel terikatnya dapat ditambahkan menjadi dua variabel yaitu terhadap kemampuan kognitif dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.