

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran hidrokarbon yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.
2. Hasil belajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan hidrokarbon pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata post-test adalah  $85,58 \pm 5,67$  dengan peningkatan hasil belajar 79,6%, sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata post-test adalah  $73,05 \pm 5,58$  dengan peningkatan hasil belajar 61,10%.
3. Ranah kognitif yang berkembang dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah ranah kognitif pengetahuan ( $C_1$ ) mengalami peningkatan 60,50% , ranah kognitif pemahaman ( $C_2$ ) mengalami peningkatan 85,60%, ranah kognitif penerapan ( $C_3$ ) mengalami peningkatan 69,30% dan ranah kognitif analisis ( $C_4$ ) mengalami peningkatan 78,90%.

### 5.2 Saran

1. Kepada peneliti selanjutnya yang berkepentingan untuk mengembangkan penelitian di MAN 1 Medan, disarankan untuk menguji keunggulan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan yang lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang belum terjangkau dalam penelitian ini, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) baik digunakan pada materi yang bersifat hafalan, teoritis, mengklasifikasikan, dan tidak dapat dipraktikumkan.