

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan dari data-data hasil penelitian. Adapun kesimpulan yang diperoleh antara lain :

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *Powerpoint* pada materi pokok listrik dinamis kelas x semester II di SMA Negeri 4 Binjai T.P. 2013/2014 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 30,50 kategori kurang baik dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 70,75 kategori baik.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok listrik dinamis kelas x semester II di SMA Negeri 4 Binjai T.P. 2013/2014 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 30,75 kategori kurang baik dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 61,75 cukup baik.
3. Aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *Powerpoint* pada materi pokok listrik dinamis kelas x semester II di SMA Negeri 4 Binjai T.P. 2013/2014 diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa 75,75 termasuk dalam kategori aktif.
4. Aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran konvensional pada materi pokok listrik dinamis kelas x semester II di SMA Negeri 4 Binjai T.P. 2013/2014 diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa 66,23 termasuk dalam kategori aktif.
5. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok listrik dinamis kelas x semester II di SMA Negeri 4 Binjai T.P. 2013/2014.

1.2. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada saat praktikum berlangsung bagi peneliti selanjutnya disarankan agar lebih membimbing siswa dengan cara aktif bertanya kepada siswa tentang kendala yang dihadapi, memotivasi, dan mengarahkan agar setiap siswa aktif berdiskusi dalam kelompok dan fokus dalam praktikum.
2. Karena baru pertama kalinya diperkenalkan dengan model pembelajaran tersebut kepada siswa agar tidak kesulitan dalam mempraktekkan aturan dari permainan/ games peneliti selanjutnya disarankan agar membuat aturan games yang mudah dimengerti oleh siswa.