

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, perhitungan data dan pengujian hipotesis, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa (gain) yang diajarkan dengan pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada rata-rata peningkatan hasil belajar siswa (gain) yang diajar dengan model pembelajaran *direct instruction*. Persen peningkatan hasil belajar untuk kelas eksperimen sebesar 80,7% sedangkan kelas kontrol 74,5%, Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa yaitu berpengaruh sebesar 7,68%.
2. Rata – rata aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu sebesar 86,30 lebih tinggi daripada rata-rata aktivitas belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *direct instruction* yaitu sebesar 75,30. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.
3. Ada korelasi yang positif antara aktivitas belajar siswa terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media kartu kuartet yaitu sebesar 0,440. Kontribusi aktivitas siswa terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa adalah 19,36% sedangkan 80,64% disebabkan oleh faktor-faktor lainnya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyarankan hal-hal berikut

1. Adanya pengembangan dan tindak lanjut dalam pengembangan inovasi pembelajaran kimia pada materi-materi kimia lainnya.
2. Bagi guru dan calon guru, menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat mempermudah pencapaian tujuan instruksional dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran kimia.
3. Perlunya para guru dan calon guru memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melihat perkembangan yang terjadi guna meningkatkan kreativitas dalam mendesain pembelajaran.
4. Mahasiswa yang lain dapat mengadakan penelitian lanjutan tentang penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan diharapkan menggunakan dua kelas dengan sekolah yang berbeda sebagai studi perbandingan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan perbedaan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan.