

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan analisa data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata hasil pengetahuan konseptual siswa di kelas X semester II SMA Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi pokok Momentum dan Impuls sebesar 83,19.
2. Nilai rata-rata hasil pengetahuan konseptual siswa di kelas X semester II SMA Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi pokok Momentum dan Impuls sebesar 64,58.
3. Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT(*Teams Games Tournaments*) dalam tiga kali pertemuan mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pertemuan I sebesar 72,4 (aktif), pertemuan II sebesar 77,22 (aktif), pertemuan III sebesar 82,4 (aktif).
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang lebih baik pada pengetahuan konseptual siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi pokok Momentum dan Impuls di kelas X SMA Negeri 7 Medan T.P. 2019/2020.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti mempunyai saran, yaitu :

1. Bagi calon guru/guru, khususnya guru fisika juga diharapkan untuk menggunakan metode, model maupun strategi yang dapat melibatkan keaktifan siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa dan meningkatkan kerjasama, tanggung jawab, dan pengetahuan

konseptual fisika siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

2. Bagi siswa, khususnya siswa SMA Negeri 7 Medan hendaknya selalu melakukan persiapan belajar dan lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) agar lebih baik dalam mengelola fase seperti belajar tim dan turnamen pembelajaran agar pembelajaran yang dihasilkan efektif dan juga efisien.
4. Hendaknya pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan secara berkala seperti dua minggu sekali atau disetiap akhir BAB sebagai kegiatan evaluasi sehingga tidak memakan banyak waktu

