

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data pengujian hipotesis penelitian, penulis mengemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

#### 5.1. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika pada materi pokok Gerak Lurus di Kelas X semester I di SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020 mengalami peningkatan, yaitu sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 35,14 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 86,13.
2. Hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada materi pokok gerak Lurus di Kelas X semester I di SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020 juga mengalami peningkatan, yaitu sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 34,41 dan setelah diberikan perlakuan, rata-rata postes siswa sebesar 78,19.
3. Aktivitas siswa pada kelas diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan I rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen adalah 73% sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 78% (baik).
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang lebih baik pada hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika pada materi pokok Gerak Lurus di Kelas X semester I di SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020 yang dibuktikan dengan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika dengan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 7,94 dan berdasarkan perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,06 > 1,668$ ).

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka diberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi calon guru/guru, khususnya guru fisika juga diharapkan untuk menggunakan metode, model maupun strategi yang dapat melibatkan kreativitas siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan berfikir logis siswa dan meningkatkan kerjasama, tanggung jawab, dan pengetahuan konseptual fisika siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* agar lebih baik dalam mengelola fase seperti belajar tim dan turnamen pembelajaran agar pembelajaran dihasilkan efektif dan juga efisien.
3. Pada tampilan media (monopoli fisika) perlu diperbaiki agar lebih menarik.