

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi.
2. Minat belajar siswa yang yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi.
3. Ada korelasi yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot pada materi Laju Reaksi.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang peneliti ajukan adalah :

1. Model pembelajaran TGT berbantuan media Kahoot dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, khususnya pada mata pelajaran kimia.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin menggunakan media serta model pembelajaran yang sama.
3. Dalam menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot, pendidik atau mahasiswa dan calon guru terlebih dahulu memiliki persiapan yang matang sebelum pembelajaran dan mampu mengefisiensi waktu ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.