

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Ada pengaruh peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* adalah yaitu ranah kognitif pengetahuan (C1) sebesar 60 %, ranah kognitif pemahaman (C2) 79,7%, ranah kognitif penerapan (C3) 38,6% dan ranah kognitif analisis (C4) 76,7% pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X SMA Swasta Josua Medan.
2. Persentase peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 76,86%. Sedangkan persentase peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 69% sehingga diperoleh selisih peningkatan hasil belajar sebesar 5,86%.
3. Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre-test $41 \pm 9,413$ dan rata-rata post-test $81,83 \pm 8,963$ sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pre-tes $38,50 \pm 10,351$ dan rata-rata post-test $66,30 \pm 7,648$.

5.2. Saran

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

1. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki model pembelajaran di sekolah sehingga dapat memacu peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dengan menerapkan model pembelajaran pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw*.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* ini, agar lebih memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran ini sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik.