

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan dari data-data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan yang diperoleh antara lain:

1. Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pokok Usaha dan Energi kelas X SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 49,85 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 76,32.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok Usaha dan Energi di kelas X SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 49,26 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 65,29.
3. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Usaha dan Energi kelas X SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017, dengan $t_{hitung} = 5,04$ dan $t_{tabel} = 1,669$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$).

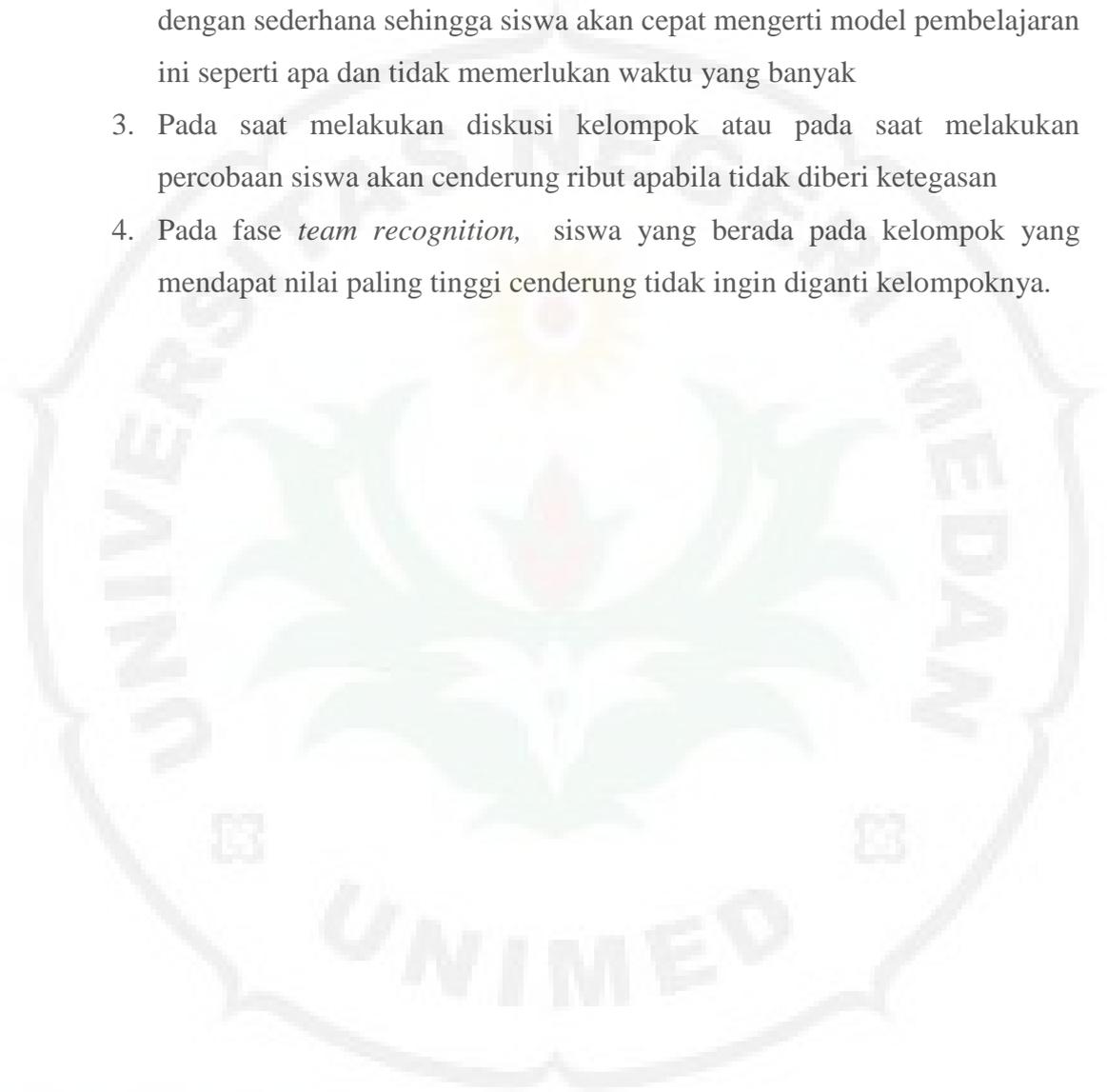
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi peneliti berikutnya sebaiknya terlebih dahulu menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa, hal ini dikarenakan siswa belum pernah mendengar model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sebelumnya.
2. Alokasi waktu akan banyak terbuang percuma karena siswa tidak mengerti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, untuk itu diharapkan peneliti dapat menjelaskan model ini kepada siswa

dengan sederhana sehingga siswa akan cepat mengerti model pembelajaran ini seperti apa dan tidak memerlukan waktu yang banyak

3. Pada saat melakukan diskusi kelompok atau pada saat melakukan percobaan siswa akan cenderung ribut apabila tidak diberi ketegasan
4. Pada fase *team recognition*, siswa yang berada pada kelompok yang mendapat nilai paling tinggi cenderung tidak ingin diganti kelompoknya.



THE
Character Building
UNIVERSITY