

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran TGT pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 T.P. 2018/2019 sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes 47,33 dan setelah diberi perlakuan rata-rata postes 78,16 yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75 dengan kategori tuntas.
2. Hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P. 2018/2019 sebelum diberi perlakuan rata-rata pretes 46,66 dan setelah diberi perlakuan rata-rata postes 72,00, tetapi hanya sedikit yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.
3. Rata-rata aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II di SMA Negeri 15 Medan T.A. 2018/2019 sebesar 67,77 tergolong cukup aktif dan meningkat disetiap pertemuan. Pada pertemuan I nilai rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen sebesar 48,70 dan meningkat pada pertemuan II menjadi 70,18 dan lebih meningkat pada pertemuan III menjadi 84,44.
4. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.581 > 2.002$  artinya  $H_a$  diterima yakni ada perbedaan akibat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa pada pokok materi Momentum dan Impuls Semester II kelas X di SMA Negeri 15 Medan T.A 2018/2019.

## 5.2. Saran Penelitian

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan model pembelajaran TGT sebaiknya benar-benar menguasai kelas agar bisa menerapkan keenam sintaks model pembelajarannya sesuai Rencana Proses Pembelajaran (RPP) yang dibuat.
2. Bagi para peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Macromedia Flash* sebaiknya dalam turnamen lebih mengarahkan siswa tentang aturan pertandingan agar turnamen berjalan dalam waktu yang efisien dan teratur.
3. Bagi peneliti selanjutnya diperlukan kreativitas dalam membuat soal turnamen misalnya menyesuaikan soal turnamen dengan tujuan pembelajaran, agar melalui kegiatan turnamen tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin meneliti model yang sama disarankan melakukan penelitian pada lokasi dan materi pokok yang berbeda serta terlebih dahulu memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.