

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas X-MIA 1 SMA IPIEMS Surabaya dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Teams Game Tournament* pada pokok bahasan suhu dan kalor dapat meningkatkan minat dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas X-MIA 1 SMA IPIEMS Surabaya. Bentuk peningkatan tersebut antara lain:

1. Pada siklus 1 terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa dari observasi awal. Pada observasi awal minat siswa sebesar 58 % dan meningkat menjadi 77 % pada akhir siklus 1. Hasil belajar siswa pada observasi awal yaitu 44 % meningkat menjadi 79 % pada akhir siklus 1. Prosentase keterlaksanaan RPP pada siklus 1 yaitu sebesar 84 %.
2. Pada siklus 2 terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa dari siklus 1. Pada siklus 1 minat siswa sebesar 77 % dan meningkat menjadi 90 % pada akhir siklus 2. Hasil belajar siswa pada siklus 1 yaitu 79 % meningkat menjadi 85 % pada akhir siklus 2. Prosentase keterlaksanaan RPP pada siklus 1 yaitu sebesar 84 % dan meningkat menjadi 88 % pada siklus 2.

#### **5.2 Saran**

Dari pelaksanaan dan hasil penelitian tersebut peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan penelitian sebaiknya memperbanyak referensi mengenai penelitian terdahulu yang relevan
2. Peneliti harus memahami masalah yang dihadapi siswa dan kondisi siswa sebelum menentukan metode pembelajaran
3. Memahami metode yang akan diterapkan dengan banyak membaca mengenai penerapan metode tersebut
4. Mempersiapkan instrumen penelitian, RPP, dan bahan-bahan lainnya dengan baik sebelum memulai penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah. S.B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Faizah, Ngidatun.(2009).*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Poster dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika*. Universitas Negeri Semarang.
- Holis, Nur.(2013). *Langkah-langkah Coperative Learning Tipe TGT*. (Diakses pada 23 juni 2015). [www.anakbelajar.com/2013/04/langkah-langkah-cooperative-tipe-tgt.html](http://www.anakbelajar.com/2013/04/langkah-langkah-cooperative-tipe-tgt.html)
- Ito, Arnoldus. J.E. (2012).*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis di Kelas X-4 SMA Santa Maria Surabaya*. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
- Jufri,Selviana.(2009).*Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas X semester 2 MAN Wonokromo Bantul Tahun Ajaran 2008/2009*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Maya, Dyah (2014). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* <http://dyahmayarikawati.blogspot.com/2014/12/model-pembelajaran-teams-games.html> (TGT)(Diakses 23 Juni 2015)
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. (2009). *Cooperative Learning ; theory, research and practice*. Terjemah oleh Lita Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Terjemah oleh Lita. Bandung: NusaMedia

- Supiyanto. 2004. *Fisika SMA Untuk Kelas X*. Bandung: Erlangga
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Surya (2004). *Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanto, Hadi (2013). *Minat Belajar Siswa*. (Diakses pada 30 Desember 2014)  
<http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>
- Syah, Muhibin.(2008). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosda karya.