

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *TGT* pada materi pokok larutan non-elektrolit dan elektrolit serta reaksi reduksi dan oksidasi dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kooperatif dapat mendorong suksesnya keaktifan siswa dalam kelompok karena, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan anggota kelompok mereka. Sehingga terjadi peningkatan aktivitas siswa yang relevan (*on task*) dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II yaitu aktif dalam diskusi kelompok sebesar 21,9%, bertanya kepada guru sebesar 11%, mengemukakan pendapat sebesar 11%, dan aktif menjawab pertanyaan sebesar 12,8%. Peningkatan yang terjadi dari siklus II ke siklus III yaitu aktif dalam diskusi kelompok sebesar 13,6%, bertanya pada guru sebesar 9,2%, mengemukakan pendapat sebesar 8,2%, dan aktif menjawab pertanyaan sebesar 9%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat mendorong siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa .

- 2) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model yang memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan larutan non-elektrolit dan elektrolit serta redoks sehingga, dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dari siklus ke siklus. Terjadi peningkatan penguasaan konsep dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 7,56%. Peningkatan yang terjadi dari siklus II ke siklus III sebesar 5,36%. Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa dapat memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan khususnya pada materi pokok larutan non-elektrolit dan elektrolit serta reaksi redoks, sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep
- 3) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus. Terjadinya peningkatan Persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II sebesar 15,63% , dan dari siklus II ke siklus III sebesar 6,25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* belum mencapai ketuntasan belajar yaitu 100% siswa telah mencapai nilai 65. Oleh karena itu disarankan :

1. Memberikan perhatian yang lebih pada siswa tertentu, sehingga tidak terdapat lagi siswa yang melakukan aktivitas selain menyimak materi pembelajaran dan memotivasi siswa agar lebih berani untuk bertanya

2. Lebih teliti dalam mengalokasikan waktu yang tersedia agar rencana pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta lebih sering membimbing siswa dalam kelompok agar pembelajaran kooperatif dapat berjalan optimal sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dan penguasaan konsep.