

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan analisis data yang disajikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan dari hasil tes “t” dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,28$ dan $t_{tabel} = 1,991$ pada taraf signifikan 5% yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak. Besarnya Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar siswa sebesar 19,2%.
2. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* yang mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional atau metode ceramah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* sebagai berikut:

1. Sebaiknya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* diterapkan oleh guru pada pembelajaran kimia, karena berdasarkan penelitian yang telah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan terbukti bahwa pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* lebih baik dari penerapan pembelajaran konvensional.

2. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point*, diharapkan guru dapat mengatur waktu sebaik-baiknya karena model pembelajaran ini dapat memakan waktu yang cukup lama.
3. Kepada calon peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian ini, dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* pada pokok bahasan yang lain.