

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.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* dilengkapi media *Question Cards* dan *Molymod* terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrokarbon. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $t_{hitung} = 2,02$ sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 2,00. Rata-rata nilai *posttest* dari kelas eksperimen adalah 76,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 73,4.
2. Pengaruh model *Teams Games Tournament* dilengkapi media *Question Cards* dan *Molymod* terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrokarbon pada kelas eksperimen memiliki pengaruh sebesar 6,79%
3. Penguasaan materi pada aspek kognitif C1 (pengetahuan) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 81,45% dan 70,65%, aspek kognitif C2 (pemahaman) pada kelas eksperimen 77% dan kelas kontrol 69,12%, aspek kognitif C3 (penerapan) pada kelas eksperimen 70,53% dan kelas kontrol 64,15%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan penerapan model *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

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.

1. Penelitian ini hanya difokuskan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilengkapi media *Question Cards* dan *Molymod* terhadap hasil belajar, bagi peneliti lain yang ingin meneliti dapat meneliti objek lain dari siswa misalnya keaktifan siswa, pemahaman konsep, pemecahan masalah dan sebagainya.
2. Sebaiknya guru atau peneliti lain yang ingin menerapkan model *Teams Games Tournament* dilengkapi media *Question Cards* dan *Molymod* dalam pembelajaran kimia harus dipersiapkan semuanya dengan sebaik mungkin agar tidak terdapat kendala waktu pada pertemuan pertama, karena siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran TGT yang diterapkan. Jika media *molymod* tidak tersedia siswa bisa membuatnya dari bahan plastisin atau bahan lain yang sesuai dengan bentuk *molymod*.