

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data sebagaimana dipaparkan pada BAB IV, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* dengan media permainan *Truth and Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa MA Darul Hikmah pada materi tata nama senyawa, massa atom relatif (A_r) dan massa molekul relatif (M_r) serta persamaan reaksi kimia sederhana. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $t_{hitung} = 2,82$ dan $t_{tabel} = 2,66$ pada taraf signifikan 5% dengan koefisien pengaruh (K_p) sebesar 19,48%. Artinya, hasil belajar siswa semakin meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* dengan media permainan *Truth and Dare*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti lain atau guru yang ingin menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Truth and Dare* sebaiknya terlebih dahulu memperhatikan materi prasyarat sebelum memulai penelitian.
2. Kepada peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian ini, manajemen kelas sebaiknya direncanakan dengan matang agar dapat tercapai semua proses pembelajaran seperti yang diharapkan