

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VII C SMP N 1 Ngaglik dan analisis terhadap temuan-temuan selama penelitian dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik kelas VII C SMP N 1 Ngaglik pada tema “Lingkunganku Tercemar Bahan Kimia dalam Rumah Tangga”, dilakukan dengan langkah-langkah:
  - a. Meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara memunculkan persaingan antar tim belajar yang diwujudkan dalam game dan turnamen pembelajaran.
  - b. Memunculkan relevansi antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
  - c. Menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dengan cara memberikan tanggung jawab belajar pada saat diskusi kelompok dan turnamen pembelajaran.
  - d. Memberikan kepuasan dengan cara memberikan penghargaan pada kelompok/tim yang berhasil menjuarai turnamen pembelajaran dan peserta didik yang berprestasi dalam pembelajaran.

2. Peningkatan motivasi dapat dilihat pada skor yang diperoleh dari angket Motivasi Belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata tiap aspek motivasi belajar peserta didik sebesar 80% dengan jumlah peserta didik yang termotivasi sebesar 83,3 % atau 25 orang dari 30 peserta didik sedangkan Pada siklus II, peserta didik yang termotivasi 93,4% atau 34 dari 36 peserta didik dengan rata-rata tiap aspek sebesar 84,2%. Jadi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu peningkatan rerata tiap aspek motivasi sebesar 4,2 % dan peningkatan peserta didik yang termotivasi sebesar 10,1 %.
3. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik kelas VII C SMP N 1 Ngaglik pada Tema “Lingkunganku Tercemar Bahan Kimia dalam Rumah Tangga”, dilakukan dengan langkah-langkah :
  - a. Memberikan persoalan untuk dipecahkan dengan diskusi kelompok sebagai modal dalam menghadapi game dan turnamen akademik.
  - b. Mengadakan game/turnamen pembelajaran.
  - c. Memberikan penghargaan pada kelompok yang berprestasi dalam turnamen akademik.
  - d. Menyimpulkan hasil pembelajaran dan mereview materi pembelajaran.
4. Peningkatan Hasil Belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada tiap siklus. Pada siklus I, dihasilkan 13% peserta didik yang lulus dalam KKM atau sebanyak 4 peserta didik dengan

nilai *Gain* sebesar 0,28 dengan kriteria rendah. Pada siklus II, dihasilkan 77,7% peserta didik lulus KKM atau sebanyak 28 peserta didik dengan nilai *Gain* sebesar 0,61 dengan kriteria sedang, Sedangkan untuk *Efek Size* menunjukkan nilai sebesar 1,8 dengan kriteria besar. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang ketuntasan KKM siklus I ke siklus II sebesar 64 %, dan peningkatan nilai *Gain* sebesar 0,33.

## **B. Saran**

Sebagai saran upaya perbaikan penelitian, saran yang dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti Motivasi Belajar peserta didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah cara pengumpulan data selain dengan menggunakan angket akan lebih baik jika didukung dengan data hasil observasi kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran.