

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dengan secara seksama oleh peneliti, maka dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mendapatkan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan metode ceramah sebagai kelas kontrol. Dalam hal ini hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan metode ceramah.
2. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mendapatkan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan metode ceramah sebagai kelas kontrol. Dalam hal ini hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan metode ceramah.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah :

1. Bagi guru Dalam menerapkan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) memberikan penjelasan yang lebih mendetail dan berulang terkait sintak atau Langkah-langkah Pembelajaran sebelum dimulai, agar siswa lebih memahami alur kegiatan dan tidak terlalu banyak bertanya ditengah proses pembelajaran.
2. Bagi siswa untuk lebih aktif mempersiapkan diri dengan mempelajari terlebih dahulu model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dengan begitu siswa dapat lebih fokus saat mengikuti pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah peneliti berharap bahwa melalui penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang perkembangan model pembelajaran kooperatif

tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sehingga sekolah dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk mencoba model pembelajaran yang tidak hanya mementingkan segi pengetahuan, tetapi memperhatikan pula segi keterampilan siswa. Hal ini tentu bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

4. Bagi peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan media pendukung atau alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami sintak *Team Games Tournament* (TGT), sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan siswa lebih fokus.