

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peningkatan *N-Gain* terhadap aspek berpikir kritis dan hasil belajar kognitif menunjukkan rerata pada kemampuan berpikir kritis yaitu 0,35 dengan rentang kategori peningkatan “sedang” dan hasil belajar kognitif yaitu 0,23 rentang kategori peningkatan “rendah”. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan *n-gain* berpengaruh baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan kategori efek sedang.
2. Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan jenjang Pendidikan. Berdasarkan data pengelompokan *Effect Size* jenjang Pendidikan menjadi aspek yang dapat dianalisis yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat delapan artikel publikasi ilmiah dengan *Effect Size* yaitu 0,24 kategori “efek sedang” dan Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat delapan belas artikel publikasi ilmiah dengan *Effect Size* yaitu 0,59 kategori “efek besar”. Hal tersebut menunjukkan temuan ini mengungkapkan bahwa model TGT (*teams games tournament*) efektif di jenjang Pendidikan SMP dan SMA.

3. Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan jenis-jenis artikel, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) pada jenis-jenis penelitian artikel publikasi ilmiah yang paling banyak digunakan *Quasi Experiment* terdapat dua puluh artikel dengan *Effect Size* 0,53 kategori “efek besar” dan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) terdapat lima artikel publikasi ilmiah dengan *Effect Size* 0,42 kategori “efek besar”. Jika dilihat dari *Effect Size* semua menunjukkan kriteria *Effect Size* besar. Pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) pada setiap jenis penelitian yang digunakan seperti penelitian *Quasi Experiment* dan PTK lebih efektif untuk digunakan karena kategori *Effect Size* besar.
4. Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap variabel terikat (aspek berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa) jumlah terbanyak terdapat dua puluh artikel publikasi ilmiah dengan *effect size* 0,50 kategori “efek besar” dan berpikir kritis terdapat enam artikel publikasi ilmiah dengan *effect size* 0,44 kategori “efek besar”. Berdasarkan data yang didapatkan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) efektif pada pembelajaran kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) dalam proses pembelajaran IPA dan Biologi di sekolah perlu

memilah, memperhatikan serta menyesuaikan dengan model pembelajaran dan mampu mengelola kelas baik dalam mengarahkan peserta didik maupun penyediaan fasilitas dan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Bagi peneliti, seorang peneliti agar lebih detail lagi dalam mencantumkan kelengkapan data penelitian untuk artikel ilmiah baik metode, data sampel maupun data hasil penelitian, keterbatasan pada meta-analisis sebagai suatu acuan sehingga menjadi dampak positif dalam menafsirkan penelitian meta-analisis.