

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan nilai gain yang dinormalisasi terlihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep fisika siswa pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa dengan diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis permainan kuis *Jeopardy* dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa dengan klasifikasi gain yang dinormalisasi berada pada klasifikasi sedang. Sedangkan pada kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis permainan *Talking Stick* juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa tetapi dengan klasifikasi nilai gain yang dinormalisasi yang berbeda dengan kelas eksperimen yaitu berada pada klasifikasi rendah. Dari perbandingan nilai gain yang dinormalisasi tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep fisika siswa. Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney dapat terlihat bahwa permainan kuis *Jeopardy* dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa daripada permainan *Talking Stick*.

Selain itu melalui penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa terdapat perubahan nilai yang positif, adanya peningkatan, pada masing-masing aspek kemampuan pemahaman konsep. Nilai *post-test* pada kedua kelas memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan nilai *pre-test* yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya nilai gain yang dinormalisasi pada ketiga aspek pemahaman konsep menunjukkan bahwa pada kelas yang diterapkan permainan kuis *Jeopardy* memiliki nilai gain yang dinormalisasi lebih tinggi daripada nilai gain yang dinormalisasi pada kelas yang diterapkan permainan *Talking Stick*. Meskipun pada kedua kelas terdapat peningkatan nilai tetapi terdapat perbedaan klasifikasi pada nilai gain yang dinormalisasi untuk kedua kelas pada masing-masing aspek. Pada kelas eksperimen nilai gain yang dinormalisasi pada aspek translasi dan

interpretasi berada pada klasifikasi yang sedang tetapi pada aspek ekstrapolasi berada pada klasifikasi yang rendah. Sedangkan pada kelas kontrol nilai gain yang dinormalisasi pada aspek interpretasi dan ekstrapolasi berada pada klasifikasi rendah serta pada aspek translasi berada dalam klasifikasi sedang. Untuk aspek translasi dan interpretasi dapat disimpulkan bahwa permainan kuis *Jeopardy* dapat lebih meningkatkan kemampuan pemahaman konsep fisika siswa dibandingkan dengan permainan *Talking Stick* sedangkan pada aspek ekstrapolasi disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep pada penerapan kedua permainan.

B. Saran

Dari keseluruhan tahap dan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru yang menerapkan metode pembelajaran ini diharapkan dapat mempersiapkan persiapan kegiatan pembelajaran mulai dari media dan alat-alat pendukung pembelajaran. Selanjutnya adalah pemilihan materi pembelajaran, terapkan pada bahasan materi yang dapat meng-cover semua kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu memperhatikan pembagian kelompok karena dalam satu kelas pastilah siswa-siswa memiliki karakteristik yang berbeda sehingga perlu adanya penyesuaian dan pengelompokkan siswa yang lebih baik. Hal penting lainnya yang harus diperhatikan adalah pengelolaan waktu yang pada setiap tahapan pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari di dalam kelas.
2. Pemilihan materi yang akan dijadikan sebagai bahan ajar permainan sebaiknya lebih berkaitan erat dengan konsep, pada materi alat-alat optik lebih banyak berkaitan dengan aplikasi sehingga siswa akan sulit untuk menentukan hal-hal yang berhubungan dengan materi optika.
3. Lembar Diskusi Siswa (LDS) dibuat lebih menarik agar siswa dapat lebih tertarik dalam pembelajaran yang memungkinkan lebih banyak siswa yang memiliki kemauan untuk bertanya.