

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa, diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan kemunculan interaksi sosial siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada subkonsep Mollusca dan Arthropoda yaitu, berupa peningkatan penguasaan konsep siswa yang terlihat dari perbedaan skor *pretest* dengan rata-rata 37,5 yang tersebar diantara skor 0 sampai 100, dengan skor *posttest* dengan rata-rata 63,75 yang tersebar diantara skor 40 sampai 100. Adapun kategori taraf peningkatan penguasaan konsep siswa dapat diketahui dari nilai gain ternormalisasi yaitu 0,52 dengan kategori sedang.

Kemunculan interaksi sosial siswa selama penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berlangsung dapat dilihat dari persentase kemunculan relatif berdasarkan lembar interaksi sosial siswa, yang menunjukkan bahwa bentuk interaksi sosial yang paling sering muncul dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah bentuk interaksi kooperatif. Bentuk interaksi kooperatif memiliki karakteristik diantaranya rata-rata semua anggota dalam kelompok terlibat selama pengerjaan tugas. Selain itu ada pembagian tugas yang diikuti

dengan kerjasama dan diskusi serta teknik dalam pengerjaan dan penyelesaian tugas sebagian besar anggota kelompok berorientasi pada kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi siswa dalam pembelajaran dapat digali dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyarankan:

1. Bagi para guru dan calon guru, model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi yang cukup banyak kepada siswa. Adapun untuk menggali interaksi sosial siswa, dapat digunakan pembelajaran kooperatif karena metode ini menekankan para anggotanya untuk berdiskusi (berinteraksi) dalam menyelesaikan tugas yang diberikan ketika pembelajaran.

Namun yang perlu diingat, para guru sebaiknya memantau kerja semua siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal itu dapat memudahkan jika siswa mengalami kesulitan.

2. Bagi peneliti lain yang tertarik dengan pembelajaran *Teams Game Tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi social siswa, alangkah lebih baik jika menggunakan jenis penelitian lain yang menggunakan kelas kontrol dan eksperimen agar perbandingan hasil belajar dan interaksi sosial siswa lebih terlihat.