

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan memperbaiki proses pembelajaran karena aktivitas siswa dan guru terlaksana dengan baik. Adapun kemampuan C1, C2, dan C3 dapat ditingkatkan dengan cara memberikan tindakan sebagai berikut:

1. Kemampuan C1 (pengetahuan) dapat dilakukan dengan menampilkan demonstrasi, menunjukkan gambar dan animasi. Kemampuan C1 meningkat mencapai 69,51% dengan kategori baik.
2. Kemampuan C2 (memahami) dapat dilakukan dengan eksperimen, demonstrasi dan menunjukkan gambar dan animasi. Kemampuan C2 meningkat mencapai 66,28% dengan kategori baik.
3. Kemampuan C3 (penerapan) dapat dilakukan dengan memberikan contoh penerapan konsep melalui demonstrasi dan menunjukkan animasi. Kemampuan C3 meningkat mencapai 74,28% dengan kategori baik.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas IX-B SMPN 1 Parongpong, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa pada tahap 2 yaitu tahap “menyampaikan informasi” untuk siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 semakin meningkat karena informasi disampaikan dengan berbagai media. Salah satunya ditunjukkan melalui animasi-animasi, sehingga guru diharapkan lebih kreatif dalam menyampaikan informasi. Hal ini merupakan hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT ini, yaitu materi pembelajaran harus disampaikan sedemikian rupa sehingga siswa mudah untuk memahaminya.
2. Aktivitas siswa menurun ketika materi yang disampaikan mengandung variabel-variabel matematika, sehingga diharapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran, materi prasyarat harus benar-benar sudah dikuasai oleh siswa sehingga tidak menjadi kendala dalam proses pembelajaran.
3. Pemberian soal *post test* yang hampir sama dengan soal-soal latihan, membuat siswa mengenali ciri-ciri soal tersebut yang akan diberikan setelah pembelajaran dilakukan, soal-soal tersebut hampir sama karena kurangnya bank soal yang dibuat oleh peneliti. Untuk pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* seharusnya memiliki bank soal yang memadai, karena soal-soal dalam satu kali pembelajaran diperlukan untuk kegiatan kelompok, *tournament* dan *post test*.