

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran:

1. Berpengaruh signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada materi ekosistem kelas X SMA Negeri 21 Medan.
2. Berpengaruh signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi ekosistem kelas X SMA Negeri 21 Medan.
3. Berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas X SMA Negeri 21 Medan.
4. Terdapat hubungan signifikan antara minat belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle*

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah agar lebih menyediakan dan melengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses belajar mengajar dengan jenis model pembelajaran, termasuk model *Team Games Tournament*.
2. Bagi Guru agar lebih memahami karakteristik dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan guna meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Bagi Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam model pembelajaran yang

melibatkan kerjasama dalam sebuah kelompok untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa.

4. Bagi Mahasiswa yang ingin menerapkan model Team Game Tournament diharapkan mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran dengan baik sehingga penerapan model TGT dapat terlaksana dengan maksimal.



THE
Character Building
UNIVERSITY