

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Deli Tua, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan ular tangga memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem peredaran darah manusia setelah mengontrol kemampuan awal ($F = 11.437$, $p = 0.001$). Model pembelajaran ini berkontribusi sebesar 14.6% terhadap varians hasil belajar kognitif (partial $\eta^2 = 0.146$), yang termasuk dalam kategori pengaruh besar. Keefektifan model ini ditunjang oleh tiga aspek pembelajaran, yakni peer tutoring melalui pengelompokan heterogen yang memfasilitasi berbagi pengetahuan, pengulangan materi terstruktur melalui permainan ular tangga yang meningkatkan retensi dan pemahaman konseptual, serta turnamen meja selevel yang menyediakan kompetisi adil dan kesempatan retrieval practice tambahan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan pembelajaran langsung dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif, tingkat ketuntasan belajar, dan konsistensi pencapaian siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, beberapa saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan ular tangga dengan perencanaan yang baik dan evaluasi yang tepat.
2. Bagi sekolah, diharapkan mendukung pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penelitian pada konteks berbeda dan mengkaji dampak jangka panjang pembelajaran.