BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 20% siswa (6 orang) yang hasil belajarnya tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 30% (9 orang) dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 87% siswa (26 orang).
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran biologi. Rata-rata aktivitas pada siklus I yaitu 44.75% meningkat pada siklus II menjadi 54.25% dengan kategori penilaian aktivitas cukup aktif. Peningkatan aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 9.5%. Pada siklus III rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 71.25% dengan peningkatan sebesar 17%.
3. Terdapat peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dari siklus I, II dan III dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah digunakan peneliti pada materi ekosistem.

5.2. Saran

1. Apabila model pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas maka perlu dilakukan perbaikan dalam mendesain pembelajaran, penggunaan alokasi waktu, dan kesesuaian materi dengan metode/ strategi yang akan digunakan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar siswa, sebaiknya guru mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait materi yang akan disampaikan.
3. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab/ menanggapi pertanyaan, agar siswa lebih terbiasa untuk bertanya, memberikan pendapat/tanggapan sehingga siswa akan akan aktif dalam pembelajaran.

4. Sebaiknya model pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru lainnya, untuk memberikan variasi yang baru kepada siswa sehingga siswa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY