

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif pendekatan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi pokok sistem pencernaan makanan pada manusia di SMA Negeri 2 Kupang tahun ajaran 2013/2014 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan rata-rata perolehan nilai tes hasil belajar menunjukkan peningkatan yaitu dengan kisaran nilai 36,4% - 81,6% dengan rata-rata peningkatan sebesar 45%. Secara klasikal, siswa kelas XI IPA 6 dikatakan tuntas dengan pencapaian ketuntasan 88,00% dan tuntasnya empat indikator pembelajaran yang ingin dicapai dengan rata-rata proporsi indikator mencapai 0,81 serta rata-rata nilai sensitivitas soal sebesar 0,43.

Hal ini juga didukung oleh faktor-faktor pendukung, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 3,87 sedangkan rata-rata reliabilitas instrumen pengelolaan pembelajaran 99,65%.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa yang dapat dilihat dari peran aktif siswa secara langsung dalam memproses sendiri pengetahuan tentang sistem pencernaan makanan pada manusia yang dibuktikan dengan perhitungan rata-rata aktivitas siswa untuk RPP 1 dan RPP 2 pada kisaran antara 2% - 24% dan rata-rata

reliabilitas instrumen aktivitas siswa pada RPP 1 dan RPP 2 adalah 95,60%.

- 3) Respon siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa rasa senang dan pendapat ya lebih besar dari perasaan tidak senang dan pendapat tidak sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa adalah baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan beberapa pemikiran sebagai berikut:

1. Pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif pendekatan *Teams Games Tournament* karena model pembelajaran ini dipandang relevan untuk menghadirkan suasana menyenangkan sehingga tidak membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi pembaca yang ingin mengembangkan model pembelajaran kooperatif pendekatan *Teams Games Tournament* ini dianjurkan untuk mengatur waktu secara baik dan menggunakan waktu yang sudah direncanakan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. PT.Multi Pressindo:Jakarta
- Depdikans., 2003, *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning(CTL))*,Ditjen Dikdasmen, Jakarta.
- Darmatika, dkk. 2013. Sistem Pencernaan Manusia .
[http:// slideshare.net/.../sistem-pencernaan-ppt](http://slideshare.net/.../sistem-pencernaan-ppt)
Diakses pada tanggal 15 Desember 2013
- Furchan, A. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. PT. Usaha Nasional: Surabaya.
- Gagne, Robert M. 1970. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Ibrohim., 2000, *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*, UNESA, Surabaya
- Islamuddin, H. 2011. *Psikologi Pendidikan*. PT. Pustaka Pelajar:Yogyakarta
- Jufri, S. 2009. *Efektivitas penerapan metode pembelajaran Tipe Tim Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas XB Semester 2 Man Wonokromo Bantul. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.*
<http://digilib.uin-uka.ac.id/3834/1/bab%20i,v,%20daftar%20pustaka.pdf>
Diakses pada hari Senin, 15 April 2013 pukul 19:50
- Kustianti, I .(2006). *Manfaat Hasil Belajar Pengelolaan Usaha Boga Dalam program Broad Based Education (BBE) Dan Life Skill*. Fokusmedia. Bandung
- Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Lie, 2004, *Coopertive Learning : mempraktikan cooperative learning di ruang-ruang kelas*, PT Grasindo, Jakarta.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Yang Professional*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Nashar, H. 2004.*Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam kegiatan pembelajaran*, PT. Delia Press: Jakarta

- Pidie., 2011. *Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT*.
<http://catatanpakjal.com/Kelemahan-dan-kelebihan-Model-PembelajaranTGT-html>
 Diakses pada 14 Januari 2014
- Purwanto., 2011, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Pratiwi, D.A, dkk., 2007. *Biologi SMA Jilid 2 untuk kelas XI*. Erlangga:Jakarta
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi pembelajaran*. PT. Kencana: Jakarta
- Sinambela. 2009. *Model Belajar Teams Games Tournament (TGT) untuk mengaktifkan Perkuliahan Toksikologi*.
<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/41094144.pdf>.
 Diakses pada 14 April 2013
- Slavin. 2005. *Cooperative learning*. PT. Nusa Media: Bandung
- Sumiati dan Asra., 2007, *Metode Pembelajaran*, CV. Wacana Prima, Bandung.
- Sugiyono.2008.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfa beta: Bandung.
- Sudjana, 2005, *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*, Lembaga Penerbit PE UI, Jakarta.
- Syamsuri I, dkk. 2007. *IPA Biologi Jilid II untuk Kelas VIII SMP*. PT. Erlangga: Jakarta.
- Trianto., 2007, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, PT. Prestasi Pustaka, Surabaya.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. PT. Kencana Perdana Media Group:Jakarta
- Trianto., 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Prestasi Pustaka karya: Jakarta
- Winkel, W, S., 1997, *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*, Gramedia Widiasarana, Indonesia