

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat dinyatakan bahwa rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* pada observasi siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 1,96 dan disini mengalami sedikit peningkatan pada siklus II yaitu 2,33, disini dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus sebanyak 11%. Bagian akhir di siklus III mendapatkan hasil yang sangat baik dari observasi aktivitas siswa, dengan rata-rata 2,75, skor ini bias dikategorikan sangat baik.

Dalam hal ini juga dapat dibuktikan bahwa pada bagian *posttest* juga mengalami peningkatan. Untuk hasil belajar pada *posttest* siklus I rata-rata ketuntasan yang sangat sedikit, hanya satu orang siswa atau hanya 3% kemudian sedikit meningkat pada siklus II yakni 10 orang siswa atau 33%, selanjutnya pada siklus III memperoleh nilai yang sangat baik yaitu rata-rata ketuntasan 28 dari 30 siswa atau 93% dan rata-rata tidak tuntas pada siklus I sebanyak 29 siswa atau 97% kemudian pada siklus II mengalami sedikit penurunan yaitu sebanyak 20 siswa atau 67%. Dan pada bagian siklus III dengan kategori sangat baik yaitu hanya dua orang atau 7%.

Melihat berbagai manfaat yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat dikatakan bahwa model pembelajaran tersebut

dapat memancing keberanian siswa dalam berinteraksi sesama teman sekelasnya dan juga siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini bisa mengubah kebiasaan guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Disini dalam disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *android* dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan agar selalu aktif dalam berinteraksi baik sesama siswa maupun dengan guru.

3. Bagi Kepala Sekolah

Teruntuk kepala sekolah agar dapat menjadikan hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai contoh dalam memberi motivasi kepada guru-guru dalam

mengembangkan model pembelajaran disekolah dan juga pihak sekolah harus lebih aktif dalam meberikan masukan, model, metode atau hal-hal lainnya yang berkaitan dengan kelancran dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lainnya mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya menjalankan 2 siklus saja, kepada peneliti lain agar bisa melakukan penelitian yang lebih lanjut supaya mendapatkan hasil yang lebih memuaskan.