

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Langkah-langkah pembelajaran siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif type TGT dengan *destiny board* adalah sebagai berikut :
  - a) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - b) Melakukan presentasi kelas
  - c) Membagi siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan tujuh orang tiap kelompok sesuai dengan model pembelajaran kooperatif *type TGT*
  - d) Siswa melakukan diskusi kelompok
  - e) Siswa melakukan permainan / *games*, permainan ini dilakukan dengan cara seperti permainan ular tangga atau biasa disebut dengan *destiny board* namun di dalam papan atau kertas permainan tidak terdapat gambar ular dan tangga melainkan gambar kotak yang berisikan angka sesuai dengan nomor soal yang telah disiapkan guru.
  - f) Siswa melaksanakan tournamen, pertandingan yang dilakukan yaitu dengan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor soal yang di

tempai dalam kotak permainan. Pemberian nilai sesuai dengan kemampuan siswa menjawab dengan baik.

g) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pada akhir tiap siklus

2. penggunaan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dengan *destiny board* pada kelas XI IPA di MA Negeri 1 Bombana Tahun Ajaran 2018/2019 dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa pada tes awal sebanyak 40,90% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 69,68. Setelah dilakukan tindakan siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 63,63% dengan nilai rata-rata 74,18. Sedangkan hasil akhir siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 86,38% dengan nilai rata-rata 83,68. Dari tes awal ke siklus I terjadi peningkatan prestasi belajar sebesar 6,45%, dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai prestasi belajar sebesar 12,8%.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Kepada guru diharapkan dapat mengetahui dan mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dengan *destiny board* demi meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif teams games tournament dengan destiny board, maka guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran ini guna mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti juga menyarankan agar guru bisa menggunakan penerapan pembelajaran yang bervariasi dan mengkolaborasikan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi sekolah khususnya kepala sekolah selaku pemimpin (*top leader*) harus berusaha secara optimal untuk meningkatkan dan memotivasi kinerja para guru sehingga dapat selalu melakukan hal-hal kreatif dalam hal ini mengelola proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *type* TGT dengan *destiny board* yang sesuai dengan materi, sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat berkualitas.
4. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan model pembelajaran ini agar siswa selalu aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

