

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil analisis deskriptif pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran umumnya baik. Berdasarkan hasil dari kegiatan perencanaan , pelaksanaan dan evaluasi yang mendapatkan skor rata-rata pada kegiatan perencanaan adalah 3,71 dan berada pada kategori baik , kegiatan pelaksanaan mendapat skor rata-rata 3,83 berada pada kategori baik dan kegiatan evaluasi skor rata-rata 3,44 berada pada kategori cukup baik. Ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran mendapatkan tanggapan baik dari peserta didik.
2. Hasil analisis deskriptif motivasi belajar umumnya dikatakan baik. Berdasarkan hasil angket yang diberikan maka rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol untuk data *pretest* 55% dan *posttest* 58% berada pada kriteria presentase sedang dan kelas eksperimen untuk *pretest* 64% dan *posttest* 68% berada pada kriteria presentase tinggi. Berdasarkan perbedaan presentase kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan

mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil analisis deskriptif prestasi belajar (hasil belajar kognitif) peserta didik dikatakan baik. Berdasarkan tes yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dianalisis menggunakan SPSS deskriptif terdapat perbedaan rata-rata baik dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan dan capaian indikator prestasi belajar data dari *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol hasil rata-rata PIHB 65% dengan kriteria pencapaian cukup baik dan untuk kelas eksperimen hasil rata-rata PIHB 72% dengan kriteria pencapaian cukup baik. Hasil analisis deskriptif uji gain untuk melihat efektivitas dari model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari perbedaan rata-rata pada kelas kontrol memperoleh data untuk rata-rata 0,559226% dalam tafsiran N-Gain dikategorikan Kurang Efektif dan kelas eksperimen memperoleh data rata-rata 0,611130% dalam tafsiran N-Gain dikategorikan Cukup Efektif. Dari hasil data ini maka untuk model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen dikatakan cukup efektif. Analisis statistik prasyarat uji t Independen menunjukkan bahwa Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Kupang tahun ajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini maka dapat disarankan:

1. Bagi peserta didik agar segera terus memotivasi diri untuk berjuang dan belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat diperoleh nilai yang baik dan dapat menjadi panutan bagi peserta didik yang lain.
2. Bagi guru agar terus memotivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat terdorong mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh agar dapat memperoleh hasil yang cukup memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, Joeni. 2017. Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* [diakses 2-11-2017].
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Amien, Nur Aghuts. 2015. *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ma Nurul Ummah Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kaluaga Yogyakarta.
- Desy A. N., Lulup E. T., & Naswan S. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal Penelitian*.
- Dimyati dan Mujiono. 1994. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emda, Amna. 2017. Kedudukan Motivasi belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*.
- Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- R.R, Hake. 1999. *Analysing Change/Gain Score*. American Educational Research Methodology.

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadia, Wayan. 2014. *Model-model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slavin, R. E. 2009. *Cooperative learning*. Bandung: Nusa Media.
- Siti Zenab & Sunardi. 2014. *Buku Guru Fisika*. Bandung: Yrama Widya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Seda, Marianus. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi pada Materi Pokok Pemuaian Untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika Siswa Kelas VII Semester Ganjil SMPK Santa Maria Assumpta Kupang Tahun Ajaran 2008/2009*. Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, 2008
- Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Tersedia di <http://pasca.UIPGRI.ac.id> [diakses 01-08-2016].
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Saifuddin Azwar. 2003. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widoyoko, Putro Eko. 2009. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Young, Hugh D. & Freedman, Roger. 2001. *Fisika Universitas (Edisi kesepuluh/Jilid 1)*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama.