

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis tentang keefektifan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terhadap partisipasi belajar siswa pada materi sel kelas XI MIPA MAS Abadiyah Pati maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* dapat terlaksana dengan lancar, baik dan mendapatkan respon positif oleh para siswa. Keterlaksanaan penerapan model ini dibuktikan dengan hasil observasi keterlaksanaan sintaks sebesar 89% model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terlaksana sehingga tergolong kategori sangat baik. kemudian diperkuat dengan adanya angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*. Berdasarkan hasil angket respon diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* pada materi sel kelas XI MIPA MAS Abadiyah Pati tergolong baik.
2. Berdasarkan hasil angket partisipasi belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata angket partisipasi belajar kelas eksperimen 78,92. Kemudian rata-rata angket partisipasi belajar siswa kelas kontrol 71,38. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa kelas XI MIPA MAS Abadiyah Pati pada materi sel tergolong baik.
3. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T Test* diperoleh hasil nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,005 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terhadap partisipasi belajar siswa pada materi sel di kelas XI MIPA MAS Abadiyah Pati.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti ingin mengutarakan sedikit saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan mendukung penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa untuk pembelajaran yang lebih baik.

2. Kepada guru

Guru diharapkan mampu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* pada pembelajaran biologi. Model ini sangat menarik dan dapat menambah semangat siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih maksimal dan siswa lebih aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran.

3. Kepada siswa

Bagi siswa diharapkan dapat ikut aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung baik dan bisa memberikan saran untuk kemajuan proses pembelajaran.

