

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Peserta Didik” dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

##### **5.1.1 Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dihasilkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Rencana Evaluasi (RE) dengan hasil validasi sebagai berikut:

-  RPP : 3,42 dengan kategori “Sangat Valid”
-  LKPD : 3,29 dengan kategori “Valid”
-  RE : 3,22 dengan kategori “Valid”

##### **5.1.2 Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Persentase keterlaksanaan RPP tiap pertemuan:

-  Pertemuan I : 88,89% dengan kategori “Sangat Baik”.
-  Pertemuan II : 98,15% dengan kategori “Sangat Baik”.
-  Pertemuan III : 96,30% dengan kategori “Sangat Baik”.

Persentase keterlaksanaan RPP secara keseluruhan adalah 94,44% dengan kategori “Sangat Baik”.

##### **5.1.3 Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal tiap pertemuan:

-  Pertemuan I : 76% peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$ .
-  Pertemuan II : 80% peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$ .
-  Pertemuan III : 84% peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$ .

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal secara keseluruhan adalah 80%, didasarkan pada indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 70% peserta didik mencapai nilai KKM, maka penelitian ini dikatakan berhasil karena memperoleh >70%.

#### **5.1.4 Respon Peserta Didik**

Respon peserta didik diperoleh dengan skor rata-rata secara keseluruhan adalah 3,43 dengan kategori “Sangat Baik”.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dan Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Peserta Didik” diperoleh beberapa saran untuk perbaikan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan secara tatap muka langsung atau *offline* karena banyak kendala pada jaringan internet pada pembelajaran *online*.
- b. Pengelolaan waktu harus lebih diperhatikan agar pembelajaran dapat terlaksana berdasarkan RPP yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ito, A. J. E. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Di Kelas X-4 SMA Santa Maria Surabaya*. Surabaya: Universitas Katolik Widya Mandala.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: CV Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Evaluasi Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 104 tahun 2014 Tentang Evaluasi Hasil Belajar.
- Priyono. (2008). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publish.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik (Nurulita Penerjemah)*. Bandung: Nusa Media.
- Sunardi, dkk. (2013). *Buku Fisika untuk Siswa SMA/MA Kelas X*. Bandung: Yrama Widya.
- Taufikurrahman. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Kreatif Cerpen Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal NOSI*. 4(3), 330-343
- Via, Y. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Aljabar. *Indonesian Digital Journal Mathematics and Education*. 2(3), 173-180.