

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran media games baamboole pada model Team Games Tournamen (TGT). Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan 1, 2, 3, dan 4 berbeda yaitu pada pertemuan 4 lebih besar dibandingkan pertemuan 1 yaitu nilai rata-rata pertemuan 1 sebesar 13,83 sedangkan nilai rata-rata pertemuan 4 sebesar 15,61. Data hasil aktivitas siswa pada setiap tahap pembelajaran model team games tournament dengan media baamboozle nilai rata-rata pada setiap tahap nilai paling tinggi pada tahap games tournament yaitu sebesar 3,97.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media games *Baamboozle* pada model Team Games Tournamen (TGT) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran biologi dengan media *Baamboozle* hanya menggunakan model Team Games Tournamen (TGT), pada materi sistem ekskresi yaitu kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 80,91 Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 64,88 Sehingga selisih nilai rata-rata sebesar 16,03
3. Siswa memberikan respon baik terhadap pembelajaran biologi menggunakan media games *Baamboozle* pada model Team Games Tournamen (TGT) pada materi sistem ekskresi

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut

1. Diharapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) diterapkan pada kompetensi dasar yang lain, karen mampu membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran.
2. Media games *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar di sekolah.

3. Mengaplikasikan matri dengan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

