

BAB 5

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai *posttest* pada siklus I sebesar 74,52 dan ketuntasan klasikal 67% dengan kriteria kurang tercapai, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada siklus II sebesar 81,47 dan ketuntasan klasikal 92% dengan kriteria tercapai.

1.2 Saran

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya bekerjasama dengan guru untuk selalu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memfasilitasi guru dalam menerapkan pembelajaran yang kooperatif.
2. Bagi guru, diharapkan agar dapat menerapkan model-model pembelajaran dalam pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar saja akan tetapi pada semua mata pelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran itu sendiri sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang muncul pada pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afita, M. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga tahun Pelajaran 2014/2015*. Purwokerto: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Depdikbud, Dikti, Proyek Pembinaan, Tenaga Kependidikan.
- Kiranawati. 2007. *Model Teams Games Tournament*. Tersedia pada <http://kiranawati.blog.wordpress.com>.
- Lestari. 2013. *Efektivitas Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah. Tugas Akhir tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maulida, P. 2013. *Peningkatan Proses dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Kerjasama dengan Kolega dan Pelanggan (Pada Siswa Kelas X AP di SMK Nurul Ulum Lebaksiu Kabupaten Tegal)*. Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Prayetno, Agus Salim. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas IV Mis Miftahul Huda 1 Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi Online. <http://www.umpalangkaraya.ac.id/perpustakaan/digilib/download.php?id=2185>. Diakses pada tanggal 21 Februari 2020
- Purwanto, Ngilim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohman dan Amri. 2013. *Strategi. Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustaka: Surabaya

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Grafindo: Jakarta
- Sa'ud, U.S. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: UPI Press
- Saco. 2006. *Cooperatif Learning*. (online). Diakses pada tanggal 24 Juni 2019 <http://fromlearningftoteaching.blogspot.com>
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktek*. Jakarta: Nusamedia.
- Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sukaesih, T. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Materi Masalah Sosial Lingkungan Setempat Kelas IV MI Dayatussalam Cileungsi Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN).
- Taufikurrahman, M. 2012. *Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Konsep Bilangan Bulat Siswa kelas IV SDN Bajur Tahun Ajaran 2011/2012*. Mataram: Skripsi, FITK IAIN Mataram.
- Yudianto, dkk. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (2): 323.