

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sumbul dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 58,33%, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,45 dan terdapat 8 orang siswa yang termasuk kriteria tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 33,33 %. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 83,45 dan terdapat 22 orang siswa yang termasuk pada kriteria tuntas dalam belajar dan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 91,66 %.
2. Aktivitas belajar siswa di kelas IX SMP Negeri 1 Sumbul dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pengamatan terhadap aktivitas siswa bukan menjadi data primer pada penelitian ini. Pengamatan aktivitas hanya sebagai data pendukung untuk melihat hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa karena keaktifan siswa di kelas sangat berpengaruh terhadap motivasi dan tingkat pemahaman siswa sehingga hasil belajar juga sebanding dengan keaktifan siswa tersebut.

5.2. Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian dalam aspek kognitif, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat baik diterapkan oleh guru-guru di sekolah SMP N.1 Sumbul agar terjadi inovasi baru pada pembelajaran di kelas.
2. Apabila model TGT diterapkan oleh guru-guru di SMP N.1 Sumbul maka harus menyesuaikan dengan alokasi waktu dan penyediaan saran dan prasarana lebih dilengkapi supaya mendukung terhadap inovasi pembelajaran yang dibuat oleh guru.
3. Untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar siswa, sebaiknya guru mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait materi yang akan disampaikan sehingga dengan demikian guru dapat menentukan metode/strategi belajar apa yang harus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.