

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yaitu: pada awal pembelajaran guru apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan arahan materi dan membentuk kelompok, memberi arahan permainan dan memulai permainan, pertandingan antar team yang dihitung dengan skor penilaian (*tournament*), dan memberikan *reward* atau hadiah bagi team yang menang (*team recognition*).
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VA sebagai kelas eksperimen meningkat. Hal tersebut dapat diketahui dengan melihat jumlah rata-rata nilai siswa sebelum dilakukannya perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 38,13 dan nilai rata-rata *post-test* siswa adalah 68,59.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi BAB V Topik B. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,67$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,04$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0

ditolak dan H_a diterima. Selain itu, dapat dilihat dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*, nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol 41,06 dan kelas eksperimen 38,13, sedangkan hasil nilai rata-rata *post-test* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) 68,59, menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional 60,61.

5.2 Saran

1. Bagi sekolah, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini dapat diterapkan dan ditingkatkan pada proses pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.
2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai model pembelajaran dan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik pada pelajaran dan mendapatkan hasil yang baik pada pelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang memberikan wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), dan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik lagi dari penelitian ini.