

## **BAB V**

### **KESIMPULAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan :

1. Setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dimana terdapat 20 peserta didik mencapai nilai ketuntasan yang terdiri dari 14 orang peserta didik dikategorikan sangat baik dan 6 orang peserta didik dikategorikan baik dengan persentase sebesar 77% , sedangkan terdapat 6 orang peserta didik belum memperoleh nilai ketuntasan yang memiliki katagori cukup dengan persentase sebesar 23% dari seluruh jumlah murid.
2. Perhitungan hasil belajar peserta didik pada *pretest* dengan rata-rata 59,4 dan hasil belajar peserta didik pada *posttest* dengan rata-rata 80,12.
3. Hasil uji hipotesis diperoleh diperoleh  $t_{hitung} = -18,258$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,059$  dengan pengertian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada tema 2 subtema 1 di kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan T.A. 2022/2023.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan agar selalu aktif dalam setiap proses pembelajaran baik itu secara individu maupun kelompok. Siswa berani dalam menjawab pertanyaan guru secara lisan agar lebih terampil dan teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru, agar berkenan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan inovasi pembelajaran dan juga motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dimana model ini dapat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi sekolah, agar hasil belajar siswa dapat meningkat maka pihak sekolah perlu lebih memperhatikan ketersediaan perangkat pembelajaran baik itu dari segi fasilitas pembelajaran maupun media pembelajaran. Dengan tersedianya hal tersebut, diharapkan mampu memudahkan siswa dalam melakukan semua proses pembelajaran baik itu secara individu maupun kelompok.
4. Bagi peneliti, lebih memperhatikan antusias siswa selama pembelajaran, perangkat pembelajaran dan bahan ajar sehingga dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih maksimal.
5. Bagi peneliti selanjutnya, untuk lebih mengenal penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi. Akan tetapi terlebih dahulu memperhatikan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada penelitian ini.