BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat diberikan pretest diperoleh tingkat ketuntasan sebanyak 7 orang (20%) sedangkan sebanyak 28 orang siswa (80%) mendapat nilai belum tuntas.
2. Setelah melaksanakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar sebanyak 20 orang (57,14%) sedangkan sebanyak 15 orang siswa (42,86%) mendapat nilai belum tuntas.
3. Setelah melaksanakan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar sebanyak 31 orang siswa (88,57%) sedangkan sebanyak 4 orang siswa (11,43%) yang mendapat nilai belum tuntas.
4. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* tergolong sudah cukup baik tetapi belum maksimal sedangkan pada siklus 2 kegiatan belajar mengajar meningkat menjadi sangat baik.
5. Dengan demikian maka dapat hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat diterima.

5.2 Saran

1. Kepada guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebaiknya melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar agar mereka dapat merasakan langsung manfaat yang dapat diambil dari kegiatan belajarnya.
2. Sebaiknya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tindakan, sebaiknya melakukan penelitian secara tuntas dengan cara mengkombinasikan berbagai mode pengajaran dengan memperhatikan materi ajar yang diajarkan.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY