

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap mata pelajaran PPKn kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya. Secara khusus dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya dari 33 dengan katagori baik.
2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya dari 33 siswa menjadi lebih baik, hal dapat dilihat dari 5 indikator dalam TGT dapat terlaksana dengan baik, pada *class presentation* guru menyampaikan materi, siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game, *teams* Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang, *games* dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim, *tournament* peserta didik memprestasian hasil kelompoknya, *team recognition*. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria
3. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena  $t$  hitung sebesar  $t$  jika dibandingkan dengan  $t$  tabel pada nilai kritis, besarnya derajat kebebasan (db) untuk Uji T (Independen Sampel T Test)

#### **B. Saran**

Berdasarkan dengankesimpulan diatas dapat diajukansaran-saran sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah. Diharapkan kepala sekolah menyediakan fasiltas pembelajaran agar dapat bermanfaat sebagai sarana pembelajaran, disamping pemilihan model

pembelajaran yang tepat juga memberi variasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran di dalam kelas tidak terkesan membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menyeimbangi majunya perkembangan teknologi dibidang pendidikan

2. Guru hendaknya dapat menguasai beberapa model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, agar terciptanya suatu pembelajaran yang baik dan menyenangkan, dan hasil belajar siswa yang baik pula.
3. Siswa. Diharapkan siswa lebih memperhatikan penjelasan guru dan fokus dalam belajar, pada saat proses belajar mengajar, karena pembelajaran PPKn termasuk sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Kepada peneliti berikutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* untuk mata pelajaran yang lain sehingga hasil penelitian tersebut dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan secara luas.