

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

1. Untuk guru mata pelajaran IPS harus menggunakan model pembelajaran *Temas Games Tournament*, agar pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan.
2. Hasil belajar IPS siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan pada penelitian ini meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Setiap siswa memiliki peran dalam diskusi dan permainan, sehingga semua siswa memiliki aktivitas dan hasil yang mencapai KKM yang diterapkan dalam penelitian ini.
4. Siklus I Sebanyak 14 siswa tuntas hasil belajarnya yaitu memperoleh nilai  $\geq 65$ . sedangkan Sebanyak 7 siswa tidak tuntas hasil belajarnya karena memperoleh nilai  $\leq 65$ . Rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,5 menjadi 76,05. Ketuntasan belajar pada siklus 1 mencapai 73,68%.
5. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II. Sebanyak 17 siswa mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan dengan perolehan nilai  $\geq 65$ . Persentase peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 89,47%. Rata-rata nilai hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 76,05% pada siklus I menjadi 80,52% pada siklus II.

6. Ketuntasan belajar siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 15,79%.

## **B. SARAN**

Beberapa saran yang dapat disampaikan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk guru mata pelajaran IPS agar menggunakan model pembelajaran TGT, agar pembelajaran dalam kelas tidak jenuh, memudahkan siswa belajar, dan motivasi siswa bertambah dalam menerima pelajaran.
2. Guru perlu mengetahui berbagai model pembelajaran kooperatif dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran agar kegiatan belajar menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyarankan kepada guru-guru kelas untuk menggunakan berbagai model pembelajaran kooperatif dan metode pembelajaran untuk mengurangi kegiatan yang bersifat konvensional.
4. Untuk peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreativitas yang mendukung pelaksanaan model ini, serta lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).