

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh nilai siswa 39,84 dan pemahaman (C2) diperoleh nilai siswa 34,56 dengan nilai rata-rata 74,4 dan persentase ketuntasannya yaitu 60%. Sedangkan pada siklus II ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh nilai siswa 48,24 dan pemahaman (C2) diperoleh nilai siswa 34,245 dengan nilai rata-rata 82,48 dan persentase ketuntasannya yaitu 88%. Sehingga dari siklus I ke siklus II adanya peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI dari persentase ketuntasan nilai siswa yaitu 60% meningkat menjadi 88% di SD N 54 Anak Air Kota Padang .
2. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif tingkat kemampuan kerjasama (A2) siswa kelas VI diperoleh nilai siswa dengan persentase 66% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II di SD N 54 Anak Air Kota Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *teams games*

tournament dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi siswa, diharapkan dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif karena aktivitas sangat menunjang penguasaan terhadap materi pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang menerapkan model ini, bisa melakukan penelitian dengan media pembelajaran yang lebih kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, dan Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Angga, S. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, (2)2, 94-95
- Berlian, R. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Negara Demokratis dan Mewujudkan Hak Asasi Manusia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, (9)2 ,487
- Beni, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal SHEs*, (3)4, 969.
- Gusnarib, W & Rosmawati. (2021). *Teori-teori Belajar Dan Pembelajaran*. Indramayu Jawa Barat. CV. Budi Utama
- Harahap, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Melalui Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas V SD Negeri 164525 Tebing tinggi. *Jurnal Elementary School*, (8)2.
- Madona, A. S. (2022). *Persiapan Dalam Membuat Proposal Penelitian Pada Skripsi Mahasiswa*. Padang: LPPM Universitas Bung Hatta.
- Mustofa, R. Maulia, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal MANEKIN*, (1) 4, 120.
- Permatasari, N. (2021). *Increased Activenes and Cognitive Learning Outcomes of Students Through Problem Based Learning Models*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (9)1, 235.
- Reka. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran *Teams game Tournaments* (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA. *Jurnal Nirwasita*, (3)2, 74-75
- Sappaile I.B, Pristiwaluyo, T. dan Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Makasar: Global-RCI
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simanjuntak, S. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*. (2)2, 17-18.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKN melalui Model Pembelajaran Koperatif TGT (*teams games tournament*). *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, (2)2, 234.

