

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi pada kelas eksperimen dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena pada nilai post test memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada nilai pre test yaitu $98,17 > 28$.
2. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* karena pada nilai post test memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada nilai pre test yaitu $90,17 > 27,17$.
3. Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi dengan dibuktikan Nilai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $98,17 > 90,17$ dan nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $2,889 > 1,672$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran siswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai Solusi dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Bagi peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian dengan judul yang sama dengan penelitian ini, agar skripsi ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam menganalisis teori dan data penelitian.