

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasar pada hasil yang didapat dari penelitian dan pembahasan, yang mana dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Kelas VB sebagai kelas eksperimen dan menerapkan model *Teams Games Tournament*, menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang cukup signifikan. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 69,33 naik sampai 83,60 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata 14,27 poin. Peningkatan ini menandakan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam mendorong partisipasi aktif, kolaborasi antaranggota kelompok, motivasi belajar, serta pemahaman materi secara menyeluruh, karena adanya elemen kompetisi dan permainan turnamen membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.
2. Kelas VC sebagai kelas kontrol yang menerapkan model *Student Teams Achievement Division* juga mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pretest* 69,17 naik sampai 78,37 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata 9,2. Hal ini menunjukkan bahwa model *Student Teams Achievement Division* tetap mampu mendukung kolaborasi kelompok, keterampilan komunikasi, dan pemahaman materi, namun model *Teams Games Tournament* memberikan dorongan tambahan melalui *games* turnamen yang membuat peningkatan di kelas eksperimen lebih tinggi.
3. Berdasarkan pengujian *Independent Sample t-test*, nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$ ditunjukkan adanya perbedaan signifikan pada model *Teams Games Tournament* dan model *Student Teams Achievement Division* terhadap hasil belajar siswa. Artinya, terdapat pengaruh dari penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Perwira 1 Bekasi.

B. Saran

Berdasar pada kesimpulan tersebut, berikut merupakan poin-poin saran yang dapat dituliskan

1. Bagi guru, model TGT dapat dijadikan pilihan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan menerapkan TGT, suasana belajar mengajar lebih aktif, interaktif, dan membawa kesenangan. Hal ini memudahkan guru dalam mengelola kelas serta meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, TGT dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berkolaborasi, berkomunikasi, dan memimpin. TGT juga mampu memicu semangat belajar dan minat siswa.
2. Bagi siswa, implementasi TGT diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar, rasa tanggung jawab, dan motivasi intrinsik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui mekanisme kerja kelompok dan kompetisi yang sehat, siswa belajar saling membantu, menghargai kemampuan teman, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial. Akibatnya, hasil belajar meningkat secara akademik sekaligus membentuk karakter kolaboratif, sportif, dan disiplin.
3. Penelitian selanjutnya, pada hasil dari penelitian ini menjadikan acuan untuk studi lanjutan yang fokus pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variabel, metode, atau konteks yang berbeda, seperti menguji TGT pada mata pelajaran lain, tingkat pendidikan yang berbeda, atau menggabungkan dengan model pembelajaran lain. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan menghasilkan temuan yang lebih aplikatif dan berguna bagi praktik pembelajaran di lapangan.