# BAB VKESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang maka dapat disimpulkan:

1. Keaktifan belajar siswa dapat meningat pada saat poses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen.* Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya perasaan senang, rasa perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketertarikan siswa, dan juga ikut serta atau keterlibatn siswa dalam proses pembelajaran antusias siswa dan semangat siswa pun dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Adanya kendala yang dihadapi guru tidak terlalu berat, seperti siswa merasa pembagian kelompok yang diberikan guru tidak adil. Namun, guru dapat mengatasi kendala tersebut dengan baik

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, maka penulis menyarankan;

1. **Agar** model pembelajaran *Teams Gamen Tournament* (TGT) diterapkan tidak hanya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia saja, tetapi juga

diperluas ke mata pelajaran lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas dan memastikan bahwa manfaat dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat dirasakan oleh siswa di berbagai mata pelajaran.

1. **Menyesuaikan** model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Guru disarankan untuk melakukan adaptasi dalam desain permainan dan tugas kelompok berdasarkan tingkat kemampuan dan minat siswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran.
2. **Guru diharapkan melakssanakan** evaluasi yang berkelanjutan dan umpan balik dari siswa dan guru sangat penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penerapan TGT. Disarankan agar melaksanakan wawancara rutin dengan siswa untuk mendapatkan umpan balik untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada model pembelajaran.
3. Disarankan agar ada kolaborasi lebih lanjut antara peneliti dan praktisi pendidikan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pertukaran pengalaman dan ide antara peneliti dan praktisi dapat membantu dalam mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama implementasi dan memastikan bahwa model TGT dapat diadaptasi dengan baik dalam berbagai konteks pendidikan.

Dengan mengikuti saran-saran di atas, diharapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diimplementasikan dengan lebih efektif dan memberikan manfaat yang optimal bagi keaktifan belajar siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

Kritik dan saran sangat diperlukan guna menjadikan penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Semoga peneliian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, juga menjadi reverensi bagi peneliti selanjutnya