

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia dan dengan menggunakan model konvensional berbasis multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan dan analisis data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia dan dengan menggunakan model konvensional berbasis multimedia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan hal – hal sebagai berikut ini :

1. Bagi Kepala Sekolah agar menyarankan dan memotivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disamping menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah.

2. Guru dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Guru yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) perlu memperhatikan suasana pembelajaran pada saat belajar kelompok supaya semua anggota kelompok dapat bekerjasama satu sama lain dan tidak terjadi hal seperti hanya anggota kelompok tertentu saja yang mengerjakan tugas sedangkan anggota kelompok yang lainnya tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disarankan untuk mengembangkan penelitiannya lebih luas, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan penelitian pada materi yang lainnya.