

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian quasi eksperimen *One Group Time Series Design* dua kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) menarik, menambah motivasi, lebih memahami materi pelajaran, menambah keberanian untuk mengemukakan pendapat, menambah wawasan, melatih untuk kerjasama dalam satu kelompok. Dari perhitungan statistik terhadap prestasi belajar TIK yang diperoleh siswa dengan *t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -4,1939 dan t_{tabel} sebesar 2,6501. Ternyata t_{hitung} (-4,1939) terletak diluar interval $t_{(0,99)(70)}$ (2,6501) dan diperoleh 70,13 % dari jumlah responden (35).

B. Saran

1. Bagi Guru: Bahan Ajar Model *Team Games Tournament* (TGT) baik diterapkan pada materi lain.
2. Alternatif penyajian pembahasan menggunakan bahan ajar
3. Bagi Siswa: Diharapkan dengan Pemanfaatan Bahan Ajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) siswa selalu aktif mengikuti pembelajaran dan akan berdampak meningkatnya Prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan hardware.

4. Bagi peneliti : Agar memiliki pengetahuan yang luas Bahan ajar dengan menggunakan TGT dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pelajaran TIK.

