

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil perhitungan statistik yang dilakukan, maka terlihat bahwa  $H_0$  ditolak, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, dimana kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Nilai *post-test* di kelas eksperimen pun mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai huruf hiragana.
2. Perbandingan kemampuan antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terlihat dari hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa kemampuan siswa di kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih unggul daripada kemampuan siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional
3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengumpulan data non tes melalui angket, diketahui bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana sangatlah baik. Dari keseluruhan jawaban dapat dilihat bahwa para siswa menganggap bahwa penerapan model pembelajaran TGT mempermudah mereka dalam menguasai huruf hiragana, hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa tahapan dalam TGT yang dimana setiap

tahapannya memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

4. Penggunaan kartu hiragana dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dirasa sangat berpengaruh dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam melaksanakan turnamen akademik. Kesimpulan tersebut didapat dari hasil pengolahan data berupa non tes yakni angket yang diberikan kepada responden di kelas eksperimen.

## B. Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian ini, adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dan menjadi pernyataan rekomendasi dari peneliti bagi beberapa pihak berkenaan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diantaranya sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat tepat digunakan dalam keadaan dimana siswa dituntut untuk aktif dan saling bekerjasama dalam meraih hasil belajar yang baik.
2. Untuk selanjutnya oleh karena hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif diterapkan dalam pembelajaran hiragana dan arena ternyata terbukti penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan semangat dan keaktifan siswa secara menyeluruh, maka diharapkan hal ini dilaksanakan terus secara berkesinambungan demi mendapatkan hasil belajar yang baik sebagai wujud dari kerjasama dan usaha siswa secara berkelompok.
3. Peraturan, denda dan pemberian hadiah dalam pelaksanaan turnamen akademik fleksibel dapat dirubah tergantung pada kondisi objektif yang ada (kondisi peserta didik, kelas serta sarana dan prasarana yang tersedia) dan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

4. Kartu hiragana yang digunakan dalam turnamen akademik sebaiknya dibuat semenarik mungkin dan menggunakan warna-warna yang mencolok agar meningkatkan semangat dan jiwa kompetisi siswa dalam melaksanakan turnamen akademik.

