

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengujian hipotesis telah teruji. Maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji statistik hasil belajar siswa kelas X IPS MAN 1 MEDAN pada mata pelajaran IPS dengan materi gejala sosial yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata tertinggi 9,9 dan nilai terendah dengan 72,6 dengan $t_{hit} 3,75 > t_{tab} 1,677$. Maka model pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat dikategorikan efektif.
2. Berdasarkan hasil uji statistik hasil belajar siswa kelas X IPS MAN 1 MEDAN pada mata pelajaran IPS dengan materi gejala sosial yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata tertinggi 92,4 dan nilai terendah dengan 59,4 dengan $t_{hit} 3,75 > t_{tab} 1,677$. Maka model pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dikategorikan tidak efektif.
3. Berdasarkan uji statistik Terdapat perbedaan hasil belajar diajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t dengan $t_{hit} 3,75 > t_{tab} 1,677$.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan sebelumnya, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan sebuah model pembelajaran salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk menerapkan suatu model pembelajaran perlu melihat kondisi siswa terlebih dahulu, seperti jumlah siswa dalam kelas, waktu pembelajaran, kemampuan rata-rata siswa dan yang bersangkutan antar faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam proses pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournaments* selain mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik lainnya. Pembelajaran ini mampu menjadikan siswa tertarik pada pembelajaran dengan diskusi terhadap teman lainnya.
2. Peran guru tidak hanya sebagai pemberi pengetahuan serta ilmu dalam materi pelajaran tersebut, tetapi lebih jauh dari itu guru menjadi pembimbing dan fasilitator, sehingga dapat membangkitkan semangat dan terciptanya komunikasi, terjalinnya kerja sama dan adanya tanggung jawab.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan pembelajaran IPS oleh para guru IPS di sekolah dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.
2. Sebaiknya dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus lebih selektif dalam memilih strategi, metode, maupun model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakter siswa maupun materi yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian lanjut akan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa khusus pada materi gejala sosial yang lain, hendaknya memperhatikan dan dapat meminimal variabel lain yang juga ikut mempengaruhi hasil penelitian sehingga akan diperoleh hasil penelitian yang lebih akurat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN