

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, serta permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas VII SMP IT AL-JAWAHIR.
2. Besarnya peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan aplikasi *quizizz* adalah 64,40 nilai rata-rata pretes dan 81,57 nilai rata-rata postes maka menghasilkan selisih 17,17 poin atau sebesar 57,2 %.

#### **5.2. Saran**

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran di kelas, guru dan calon guru dapat menggunakan model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* serta dapat menggunakan *Quizizz* sebagai media belajar agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Bagi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan aktif dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Memiliki interaksi yang baik dengan teman sekelas dan membentuk kelompok belajar untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan motivasi untuk melakukan penelitian selanjutnya.