

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* pada siswa kelas IV di UPT SD 9 Mengkendek aktivitas belajar siswa lebih aktif dalam belajar, melatih kerja sama dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa ikut aktif dalam proses belajar, siswa saling berkontribusi untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek mengalami peningkatan hasil belajar siswa di mana pada siklus I hanya mencapai 57,7 % dengan ketuntasan 31,58 % dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata keberhasilan hasil belajar siswa mencapai 86,84 % dengan ketuntasan 89,47 %. Berdasarkan Pembahasan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada penelitian ini telah tercapai, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima yang berarti setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* siswa pada kelas IV UPT SDN 9 Mengkendek.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak terkait, antara lain :

1. Bagi Siswa

Disarankan bagi siswa agar lebih fokus pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *wordwall*, sehingga pembelajaran yang berlangsung terasa lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

Disarankan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *wordwall* untuk memahami terlebih dahulu tahapan-tahapan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *wordwall*, serta diharapkan lebih menguasai materi yang akan diajarkan.

3. Bagi Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah agar dapat memperbanyak fasilitas LCD dan memberikan pelatihan kepada guru untuk penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dapat memperbaiki kekurangan yang ada, sehingga lebih efisien dalam segi waktu pelaksanaan, dan proses persiapan serta perencanaan dapat dilakukan dengan lebih baik.