

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas VIII B di MTs Negeri 5 Cirebon berhasil diimplementasikan dengan baik. Pelaksanaan model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan interaktif. Berbeda dari metode ceramah yang monoton. Siswa lebih tertarik, antusias dan merasa terlibat langsung dalam proses belajar. Namun demikian, penerapan model ini masih menghadapi beberapa kendala, yaitu: keterbatasan waktu, kesulitan membentuk kelompok heterogen dan kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung.
2. Partisipasi siswa dalam berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui bahwa secara nyata mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan dan mengikuti kompetisi. Kegiatan permainan dan turnamen dalam model pembelajaran tersebut mendorong mereka untuk terlibat aktif secara langsung dan berkontribusi bagi kelompok. Siswa merasa proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang dan tidak membosankan karena dikemas dalam bentuk permainan yang kompetitif berbasis kelompok. Mereka terdorong untuk belajar lebih giat, bukan hanya untuk hadiah tetapi karena adanya rasa tanggung jawab terhadap kelompok dan keinginan untuk menang dalam pertandingan.
3. Respon terhadap pemahaman siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dibuktikan dengan adanya perubahan positif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII B di MTs Negeri 5 Cirebon, baik dari sisi kognitif, afektif maupun psikomotorik: 1) Ranah

kognitif: Siswa lebih memahami materi IPS, menunjukkan kemampuan menganalisis yang lebih baik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, 2) Ranah afektif: Terjadi peningkatan pada sikap positif siswa seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, kerja sama dan minat terhadap pelajaran IPS, 3) Ranah psikomotorik: Siswa menjadi lebih aktif dalam praktik belajar seperti bermain peran, menjawab soal dan berinteraksi dalam kelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan berupa saran diantaranya yaitu:

1. Guru IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon sebaiknya lebih meningkatkan kualitas model pembelajarannya dengan memaksimalkan dan mengoptimisasikan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Guru sebaiknya memperhatikan keluhan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas sehingga dapat menyeimbangkan kemampuan belajar siswa termasuk pada saat menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai waktu yang telah disediakan pada mata pelajaran IPS.
3. Siswa sebaiknya lebih meningkatkan semangat belajarnya sehingga dapat membantu mempermudah guru dalam mengoptimalkan model pembelajaran yang lebih interaktif termasuk salah satunya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa yang lebih teratur dapat memperlancar pelaksanaan model pembelajaran yang disusun oleh guru sehingga terhindar dari beragam permasalahan atau kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.