

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diberi kesimpulan dalam penelitian ini, adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, maka Aktifitas belajar siswa kelas X⁶ MAN Model Gorontalo meningkat, aktifitas belajar siswa meningkat pada setiap pelaksanaan siklus 1 yang dilakukan dengan dua kali pertemuan, khususnya pada aspek keaktifan siswa membahas tema pembelajaran pada mata pelajaran PKn mengenai persamaan kedudukan warga negara, dan ketekunan siswa mencari data yang berhubungan dengan tema pembelajaran tersebut. Peningkatan tersebut terlihat pada observasi awal aktifitas belajar siswa 26,31% meningkat pada siklus I menjadi 94,73, dari jumlah siswa 19 orang. Maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, maka aktifitas belajar siswa kelas X⁶ Man Model gorontalo meningkat dan menunjukkan hasil positif

5.2 Saran

Sesuai dengan kesimpulan di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi saran, yaitu :

- a. Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang perlu digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa.

- b. Penelitian tindakan kelas perlu dilaksanakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang selama ini ditemui dalam pembelajaran.
- c. Kepada - kepala sekolah, kiranya dapat memprogramkan penelitian tindakan kelas pada semua guru yang ada disekolah dimana Ia memimpin.