

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menyimpulkan hasil sebagai berikut:

- 5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 42,50%. Pada siklus ini, nilai terendah yang diperoleh siswa 16,66, sedangkan nilai tertinggi mencapai 83,33, yang masih tergolong dalam kategori kurang. Namun pada siklus II, peningkatan yang terjadi signifikan dengan rata-rata nilai belajar hasil siswa mencapai 87,49%. Nilai terendah pada siklus II 50, sementara nilai tertinggi mencapai 100, yang masuk kategori baik. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa terhadap materi teks berita kelas VII SMP Negeri 2 Lolofitu Moi 2024/2025.
- 5.1.2 Pada siklus I, hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa capaian pada pertemuan pertama baru mencapai 40%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 46,66% pada pertemuan kedua. Meskipun terjadi peningkatan, pencapaian ini masih berada dalam kategori kurang. Sementara itu, pada siklus II terjadi perkembangan yang jauh lebih baik. Observasi pada pertemuan pertama mencatat angka 80%, dan meningkat signifikan pada pertemuan kedua menjadi 93,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa observasi pada siklus II telah berada dalam kategori sangat baik.
- 5.1.3 Observasi terhadap keaktifan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, persentase siswa yang aktif mencapai 31,42%, sementara siswa yang belum aktif sebanyak 68,57. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan keaktifan menjadi 56,78%, dengan penurunan jumlah siswa yang tidak aktif 43,21%. Disisi lain, pada siklus II terjadi peningkatan yang jauh lebih signifikan. Keaktifan siswa pada pertemuan pertama mencapai 78,57%, dan hanya 21,42% yang masih kurang aktif. Kemudian, pada pertemuan kedua, keaktifan siswa melonjak menjadi

92,14%, sedangkan siswa yang tidak aktif hanya tersisa 7,85%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dalam mendorong keaktifan siswa, terutama pada siklus II, dimana hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- 5.1.4 Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks berita di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi pada Tahun 2024/2025.
- 5.1.5 Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kemampuan menulis teks berita memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2 Saran

- 5.2.1 Untuk guru, agar guru mata pembelajaran di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi dalam mengajar keterampilan menulis pemahaman kepada siswa
- 5.2.2 Untuk siswa, agar mereka lebih aktif dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya saat mempelajari materi tentang mengidentifikasi unsur-unsur teks berita.
- 5.2.3 Untuk sekolah, agar hasil penelitian ini dimanfaatkan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran, guna mendukung upaya perbaikan dan pengembangan kegiatan mengajar di sekolah.