

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sesuai langkah-langkah yang tepat dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata tiap siklusnya. Rata-rata siklus I sebesar 52,38% dengan kategori cukup aktif, meningkat pada siklus II sebesar 76,19% termasuk kategori aktif, dengan peningkatan sebesar 23,81%.
2. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil tindakan yang dilakukan pada siswa dalam siklus I dan siklus II.
  - a. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo yang dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar

siswa secara klasikal. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 14 siswa tuntas (66,67%) dengan rata-rata 66,67. Siklus II sebanyak 17 siswa tuntas (80,95%) dengan rata-rata 77,25. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 14,28% dan peningkatan rata-rata sebesar 9,75.

- b. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo yang dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar afektif siswa secara klasikal. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 57,94%. Siklus II dengan rata-rata 64,13% dan peningkatan rata-rata sebesar 6,19%.
- c. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo yang dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar afektif siswa secara klasikal. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 59,21%. Siklus II dengan rata-rata 67,7% dan peningkatan rata-rata sebesar 8,49%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, berikut ini disampaikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Siswa

Siswa harus memahami bahan materi terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Diharapkan siswa dapat selalu aktif dan menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komprehensif baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Berani dalam mengungkapkan pendapat, aktif dalam diskusi kelompok dan menjalin hubungan yang baik dengan anggota kelompok dengan saling membantu dan menghargai teman sekelompok maupun kelompok lain.

### 2. Guru

Guru sebaiknya melengkapi perangkat pembelajaran seperti kurikulum, pemetaan, silabus, RPP, penilaian, LKS, dan media) serta merencanakan tindak lanjut yang tepat kepada siswa. Melakukan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe TGT yaitu : (a) menyampaikan materi pembelajaran, (b) membagi kelompok belajar, (c) melakukan *tournament*, (d) memberikan penghargaan.

### 3. Sekolah

Pihak sekolah memberikan kesempatan, fasilitas serta mendorong guru-guru untuk senantiasa berinovasi dalam menerapkan model-model pembelajaran khususnya *cooperative learning* tipe TGT dalam meningkatkan kualitas pendidik dan siswa dalam ranah afektif, kognitif, dan keterampilan yang diintegrasikan dalam suatu proses yang diimplementasikan melalui tindakan.

#### 4. Peneliti

Bagi peneliti berikutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan serta model yang digunakan dapat diterapkan pada materi dan kelas yang berbeda. Selain itu, dapat mengembangkan atau mengkolaborasikan model *cooperative learning* tipe TGT dengan model pembelajaran lain yang sesuai sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa.