

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa dan guru kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat pada pembelajaran tematik dengan menerapkan *team game tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

**5.1.1** Penerapan *team game tournament* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terbukti dari hasil rekapitulasi pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 67,45 dan pada siklus II meningkat menjadi 76,44. Dengan demikian peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 8,99. Pada siklus I persentase peningkatan aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II termasuk ke dalam kategori baik.

**5.1.2** Penerapan *team game tournament* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 65,86, Kemudian meningkat menjadi 72,64% pada siklus II. Dengan demikian peningkatan nilai

rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 6,78. Sedangkan persentase hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 57,14% dengan kategori cukup , dan pada siklus II meningkat menjadi 82,14% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian peningkatan persentase hasil belajar klasikal siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 25.00%.

## **5.2. Saran**

### **5.2.1 Kepada Siswa**

Diharapkan bagi para siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran khususnya dalam bertanya jika belum mengerti materi yang dijelaskan guru. Selalu bertanggung jawab dan berusaha mengerjakan tugas dengan mandiri atau melakukan kerjasama dengan kelompok, saling membantu dan mendukung teman untuk berhasil dalam setiap pembelajaran. Banyaklah mengerjakan latihan soal saat di rumah, agar pengetahuan lebih meningkat.

### **5.2.2 Kepada Guru**

Peneliti berharap agar guru dapat memotivasi dan menjalin kedekatan dengan siswa. Menciptakan suasana keakraban dengan siswa akan membuat mereka berani untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan ketika tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru. Peneliti juga berharap guru dapat menerapkan *team game tournament* dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerjanya.

### **5.2.3 Kepada SD Negeri 01 Metro Pusat**

Peneliti berharap kepada sekolah agar melakukan inovasi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pembelajaran dikelas, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan juga kualitas dalam pembelajaran.

### **5.2.4 Kepada Peneliti**

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian, peneliti menyarankan bagi peneliti berikutnya untuk dapat melakukan penelitian menggunakan *team game tournament* pada pembelajaran. karena *team game tournament* ini dapat digunakan pada semua pembelajaran.