

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 2 Sinar Harapan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan kompetensi dasar mengenal pentingnya kegiatan koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat Tahun Pelajaran 2014/2015. Pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa 43%. Pada siklus II diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa 73%. Hasil tersebut berarti terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 30%. Dan hasil tersebut telah mencapai target yang diharapkan yaitu 70%.
  
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Sinar Harapan pada kompetensi dasar mengenal pentingnya kegiatan koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat pada Tahun Pelajaran 2014/2015. Prestasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar 57 dan pada siklus II prestasi belajar meningkat menjadi 70. Ketuntasan rata-rata prestasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 57 hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 60 dan pada siklus II ketuntasan rata-rata hasil belajar sudah tercapai meningkat menjadi 70.

## B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

### 1. Bagi Siswa

Untuk para siswa, disarankan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

### 2. Bagi Guru

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, hendaknya rekan-rekan guru dapat menggunakan model pembelajaran *team game tournament*, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran yang diharapkan.

### 3. Bagi Peneliti

Untuk para peneliti berikutnya, hendaknya lebih mengembangkan lagi penggunaan model pembelajaran *team game tournament* agar dapat lebih memacu siswa dalam setiap proses pembelajaran.

### 4. Bagi Sekolah

Kepada Kepala sekolah, hendaknya memberikan perhatian khusus dalam hal memfasilitasi pengadaan instrument pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah, sehingga apa yang diharapkan dapat terwujud.