

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan di Kelas IV SDN 3 Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten mengenai perbaikan pemahaman konsep siswa pada Bab 6 Indonesiaku kaya budaya muatan pelajaran IPAS dengan menerapkan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil tes pemahaman konsep pada siklus I dan II mengalami peningkatan, menurut penelitian menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional. Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I dan II penelitian ini, yang meliputi tes pemahaman konsep pada setiap siklus, meningkat. Siswa menerima nilai rata-rata 73 pada siklus I dan nilai rata-rata 85,7 pada siklus II. Melihat nilai rata-rata sebagai indikator pertumbuhan jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), diperoleh pada siklus I sebesar 46,66% atau sebanyak 14 siswa, dan setelah diberikan tindakan pada siklus II, meningkat sebesar 93,33%, atau sebanyak 28 siswa, telah memenuhi Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil temuan, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan penelitian ini efektif karena memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu >85% siswa memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
- 2) Hasil kajian terhadap kegiatan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek mengalami peningkatan. Ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, ini dapat dilihat. Pada saat pelaksanaan siklus I, beberapa siswa dalam kelompok masih terlihat pasif dan tidak ada kerja sama, namun pada saat pelaksanaan siklus II, siswa mulai aktif menyumbangkan solusi dan berkolaborasi ketika menyelesaikan masalah.

- 3) Dilihat dari persentasenya pada siklus I tergolong dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan persentase menjadi kategori sangat baik.

5.2 Implikasi

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas IV SDN 3 Kec. Karangpakel Trucuk, Kab. Klaten untuk mempelajari Bab 6 Indonesiaku kaya budaya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model *Cooperative Learning* jenis *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, tampak mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek, peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, guru harus dapat mencurahkan lebih banyak waktu untuk membuat Modul Pengajaran jika mereka ingin melakukan penelitian menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media permainan tradisional sebagai pendukung. Akibatnya, proses pembelajaran di kelas dapat dioptimalkan.
- 2) Bagi pembaca yang akan melakukan penelitian serupa, kami sarankan untuk lebih memperhatikan proses implementasi *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena jenis turnamen ini lebih menekankan pada pemecahan masalah kelompok dan pembelajaran kooperatif. Setiap subjek dapat dipelajari menggunakan paradigma ini.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat lebih teliti dalam menentukan jenis penelitian, rumusan masalah, supaya dapat menghasilkan penelitian yang terbaik, dan untuk lebih memperhatikan variabel yang akan digunakan dalam menerapkan model ini.