

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas tentang “Peningkatan Belajar Melalui *Metode Team Game Tournamen (TGT)* Pada Materi Sumber Daya Alam Dalam Mata Pelajaran IPS.

Di Kelas IV SDN 3 Cikahuripan Kabupaten Bandung Barat ” dapat ditarik simpulan dan rekomendasi sebagai berikut :

#### A. Simpulan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian serta temuan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan di SDN 3 Cikahuripan, Lembang mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kenampakan alam, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) ini terlaksana dengan baik dan dapat mendukung peningkatan hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran IPS materiin SDA, melalui tahapan: presentasi kelas, belajar kelompok (tim), permainan/pertandingan (game tournamen) dan rekognisi Tim. Walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi pada siklus 2, namun secara umum penggunaan model ini sudah berjalan dengan efektif dengan perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus yang dapat oilihat dari Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat peneliti.

2. Proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (juga mengalami peningkatan dari tiap siklus yang dilaksanakan. Model pembelajaran ini mempunyai tujuan untuk membantu mengaktifkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kompetensi inilah yang harus siswa capai pada aspek keterampilan dasar kooperatif. Aktivitas siswa terhadap pembelajaran kooperatif mulai terlihat, menjadikan pembelajaran di kelas menjadi kontributif.

3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) telah memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Cikahuripan, Lembang. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kelas pada hasil kognitif yang pada awalnya hanya 55 telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 6,00, yaitu rata-rata nilai post test siklus I adalah 62,7; siklus 2 adalah 70,5 dan siklus 3 adalah 80,6 dan untuk hasil afektif pada siklus 1 adalah 66 %; siklus 2 adalah 77 % dan siklus 3 adalah 81 %; dan untuk hasil psikomotor pada siklus 1 adalah 65 %; siklus 2 adalah 78 %; siklus 3 adalah 83 %.

## **B. Rekomendasi**

Penelitian ini memberikan hal positif terhadap Peningkatan Belajar Melalui *Metode Team Game Tournamen (TGT)* Pada Materi Sumber Daya Alam Dalam Mata Pelajaran IPS.

siswa di kelas IV SDN 3 Cikahuripan. Dari beberapa kesimpulan di atas, maka saran yang diajukan oleh penulis untuk pengembangan skripsi ini yaitu :

1. Perlu menggunakan alat peraga atau metode pembelajaran setiap melakukan kegiatan pembelajaran walaupun hanya alat peraga sederhana seperti alam sekitar, gambar-gambar yang menarik yang mendukung pembelajaran.
2. Bagi Kepala Sekolah selalu mengingatkan kepada guru-gurunya agar selalu menggunakan metode pembelajaran yang mendukung serta alat peraga yang membantu pembelajaran agar menambah antusias siswa dalam belajar sehingga tidak menimbulkan kejenuhan yang mengakibatkan tidak antusiannya ketika belajar dikelas
3. Bagi guru selalu melakukan kolaborasi antar guru kelas, dimana ada satu orang guru melakukan pembelajaran dan guru lain sebagai observer. Karena dengan kolaborasi tiap guru dapat mengetahui kelemahan ia mengajar, keaktifan siswa belajar, dan kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung, sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajarannya.
4. Bagi para peneliti yang akan datang, perlu penelitian lebih lanjut agar mengambil subyek yang lebih luas dan topik yang lebih umum serta metode yang relevan agar dapat ditarik generalisasinya.

5. Bagi sekolah sebaiknya lebih meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan guru untuk memperlancar proses pembelajaran terutama penyediaan alat peraga.

penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta dilapangan yang menunjukkan hasil rata-rata

