

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas VA SDN Lambangsari 01 dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dianggap sebagai salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Simpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini:

Tahapan awal adalah pra siklus. Pada tahap ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran di kelas dan yang aktif hanya beberapa. Proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku tematik, papan tulis, dan LKS. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu variasi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan bentuk usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I dan II sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, antara lain penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Tahap pertama yang guru lakukan ialah penyajian materi. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai yang ada pada RPP, yaitu menyanyikan lagu tentang flora dan fauna di Indonesia, faktor penyebab persebaran flora dan fauna, persebaran flora di Indonesia, menampilkan gambar peta persebaran flora dan fauna di Indonesia, menampilkan gambar contoh flora dan fauna berdasarkan wilayah persebarannya, menampilkan teks bacaan mengenai ragam flora dan fauna di Indonesia, perilaku negatif manusia terhadap flora dan fauna, serta upaya untuk melestarikan dan menjaga flora dan fauna. Seusai menyajikan materi guru membentuk peserta didik dalam kelompok kecil.

Tiap kelompok diberikan lembar kerja untuk diselesaikan bersama melalui diskusi. Langkah berikutnya adalah permainan. Guru bersama seluruh peserta didik melakukan permainan akademik terkait materi yang telah diajarkan. Permainan yang dilakukan adalah tebak-tebakan mengenai materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” serta dilaksanakan secara berkelompok. Setelah permainan akademik, guru melakukan pertandingan akademik yang pesertanya merupakan perwakilan dari tiap kelompok yang memiliki kemampuan setara. Perwakilan kelompok tersebut bertanding dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Pada pertandingan akademik, guru berperan sebagai juri dan anggota kelompok lain berperan sebagai penonton. Tahap akhir adalah penghargaan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi dalam pertandingan maupun permainan akademik sebagai bentuk apresiasi.

Data hasil PTS IPS yang peneliti peroleh pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa peserta didik yang berhasil mencapai KKM berjumlah 12 orang dan sisanya belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik pada PTS IPS adalah 92, sedangkan nilai terendahnya adalah 35. Persentase ketuntasan peserta didik dari hasil PTS IPS adalah 44,44%, sedangkan nilai persentase ketidaktuntasan peserta didik dari hasil PTS IPS adalah 55,55%. Rata-rata hasil PTS IPS Kelas VA SDN Lambangsari 01, yaitu 66,14. Hasil PTS IPS tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang hasil belajarnya masih di bawah KKM. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus tersebut, peneliti mengusulkan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berlangsung baik dan lancar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 67,03, hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 48,14% serta hasil persentase ketidaktuntasan belajar

peserta didik sebesar 51,85%. Jumlah peserta didik yang tuntas 13 orang, sedangkan jumlah peserta didik yang belum tuntas 14 orang. Nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh peserta didik pada tes evaluasi di siklus I adalah 90 dan 50. Pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 76,66, hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 77,77%, dan hasil persentase ketidaktuntasan belajar peserta didik sebesar 22,22%. Peserta didik yang tuntas berjumlah 21 orang, sedangkan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 6 orang. Nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh peserta didik pada tes evaluasi di siklus II adalah 100 dan 60. Uraian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.

Data hasil penelitian yang diperoleh peneliti pada penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini terbilang berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” kelas V SDN Lambangsari 01.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang diberikan peneliti bagi peneliti selanjutnya bila hendak melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik:

1. Bagi Sekolah

Sekolah harus memberikan fasilitas atau pelatihan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran untuk menambah kompetensi dan pengetahuan guru. Hal ini harus dilakukan agar semua pihak merasa diuntungkan, baik itu guru, peserta didik, sekolah, maupun orang tua atau wali.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya tetap belajar dan mencari hal-hal baru dalam dunia pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Guru di masa kini harus mampu buat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* termasuk menarik sebab telah terbukti bisa meningkatkan aktivitas, minat, serta hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti Lain

Masa kini banyak penelitian yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setiap peneliti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Bagi peneliti selanjutnya semoga bisa menghasilkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang lebih baik lagi dan jangan sampai kendala yang dihadapi peneliti sebelumnya terulang kembali. Semoga hasil penelitian ini bisa menjadi acuan referensi bagi peneliti lain di masa yang akan datang.