

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab V ini menguraikan mengenai beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian diuraikan juga implikasi serta rekomendasi dari peneliti.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penjelasan hasil serta pembahasan penelitian yang telah dilakukan di SDN Suntenjaya. Dapat disimpulkan yaitu:

- 1) Terdapat peningkatan aktivitas pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Suntenjaya dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, hasil dari lembar observasi aktivitas siswa mendapatkan hasil 70% mendapatkan kategori cukup dan aktivitas guru mendapatkan 90% dengan kategori sangat baik. Pada hasil penelitian siklus II dari hasil observasi terdapat peningkatan aktivitas yang sangat baik baik. Pada aktivitas siswa siklus II mendapatkan hasil sempurna yakni 100% dan mendapatkan kategori sangat baik. Dari hasil lembar observasi aktivitas guru mendapatkan hasil sempurna yakni 100% dan mendapatkan kategori sangat baik.
- 2) Terdapat peningkatan hasil tes keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Suntenjaya setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *digital storytelling*. Pada siklus I siswa yang tuntas memenuhi nilai KKM sebanyak 11 orang siswa dan jumlah siswa yang belum memenuhi nilai minimal sebanyak 11 orang siswa. Nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 60,29% dengan ketuntasan klasikal 50% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar, yang dimana jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM meningkat menjadi sebanyak 20 siswa dan 2 siswa yang tidak dapat memenuhi nilai minimal tersebut. Nilai rata-rata sebesar 81% dengan ketuntasan klasikal 91%, termasuk kedalam kategori sangat baik.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian dan kesimpulan tersebut, dapat dipaparkan implikasi dari penelitian peneliti, yaitu:

- 1) Penelitian ini memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Sehingga model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* efektif dan dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.
- 2) Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dapat mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan menyimak. Oleh karena itu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* ini layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa rekomendasi, sebagai berikut :

- 1) Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Juga guru harus matang dalam merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran secara optimal dan sebaik mungkin agar siswa tetap kondusif saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran harus diperhatikan waktu.

- 2) Bagi Siswa

Siswa dapat lebih menyimak materi yang disampaikan guru dan fokus serta turut aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan prestasi akademik masing-masing siswa lebih meningkat.

- 3) Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya untuk menelaah lebih dalam serta mengkaji lebih luas mengenai hal yang bersangkutan dengan penelitian ini. Selain itu untuk fokus

terhadap indikator dengan persentase yang rendah. Agar mendapatkan hasil persentase yang sama dengan indikator yang lainnya. Selain itu juga dapat digunakan pada mata pelajaran yang lainnya.