

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan selama siklus I dan siklus II. Maka itu, didapati kesimpulan secara umum adanya pencapaian hasil belajar siswa yang memperoleh peningkatan sangat baik. Berikut uraian kesimpulan hasil penelitian:

- 1) Aktivitas belajar siswa kelas IV-B SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat mengalami peningkatan dari setiap siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada tindakan siklus I memperoleh presentase 65% yang masuk kedalam kategori baik. Kemudian, setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II memperoleh presentase 92,5% sehingga aktivitas belajar siswa dapat dikatakan meningkat dengan kategori sangat baik.
- 2) Hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memperoleh hasil peningkatan dalam belajar. Hal ini berdasarkan pada hasil data penelitian yang didapatkan pada tindakan siklus I rata-rata nilai 61,5% terdiri dari 17 siswa dengan presentase 57% sudah tuntas dalam belajar dan 13 siswa lainnya dengan presentase 43% belum tuntas. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II memperoleh rata-rata nilai 75% terdiri dari 25 siswa dengan presentase 83% tuntas dalam belajar dan 5 siswa dengan presentase sebesar 17% belum tuntas. Dari hal tersebut, disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II kemampuan belajar pada siswa mengalami peningkatan dari yang awalnya siklus I kategori baik menjadi sangat baik di siklus II.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil riset yang telah diterapkan membuktikan bahwa melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa menjadi aktif, percaya diri, dan semangat. Terutama saat pembelajaran PPKn dengan materi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keutuhan NKRI dan arti penting keutuhan NKRI yang menjadikan siswa dapat berkembang dalam memahami materi melalui *Games Tournament*. Dikarenakan dengan adanya *Games Tournament* dapat menyenangkan bagi siswa belajar dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diuraikan sebelumnya bahwa terbukti dengan pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa rekomendasi, diantaranya:

- 1) Bagi Sekolah
Berikan dukungan untuk para guru-guru agar menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menjadi sarana tercapainya keberhasilan proses belajar.
- 2) Bagi Guru
Terus melakukan Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn ataupun mata Pelajaran lainnya dengan memberikan model, metode, dan media pembelajaran yang inovatif serta bervariasi. Salah satunya seperti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
- 3) Bagi Peneliti
Pada penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik. Dengan adanya hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lainnya yang ingin mengambil dan melakukan penelitian mengenai *Team Games Tournament* pada pembelajaran PPKn.