

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V dalam penelitian ini berisi uraian Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo pada pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN Rengasdengklok Utara 1, Kabupaten Karawang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa memperoleh Kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas belajar siswa kelas 4 di SDN Rengasdengklok Utara 1 selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo memperoleh hasil dengan kategori cukup dengan persentase 75% pada siklus I dan mengalami peningkatan menjadi 91% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Sementara itu, aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran ini memperoleh hasil dengan kategori baik dengan persentase keberhasilan 88% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Hal ini dapat terjadi karena guru selalu merefleksikan kekurangan pada setiap siklus untuk diterapkan kembali secara maksimal pada siklus selanjutnya.
- 2) Kemampuan pemahaman konsep siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai 62,92 dan pada siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,19. Diketahui pada siklus I sebesar 54% atau sebanyak 14 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebanyak 12 siswa dengan persentase 46% belum memenuhi ketuntasan. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 77% atau sebanyak 20 siswa telah memenuhi ketuntasan dan 23% atau sebanyak 6 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik

kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengalami peningkatan yang lebih baik.

5.2 Implikasi

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas 4 DN Rengasdengklok Utara 1 Kecamatan Rengasdengklok, Kabupaten Karawang untuk mempelajari bab 5 Cerita tentang daerahku. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa, mampu meningkatkan aktivitas belajar dan cukup meningkatkan pemahaman konsep siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil Kesimpulan dalam penelitian ini, dapat direkomendasikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo sebagai berikut.

1) Bagi guru

Diharapkan jika ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan ludo dapat disesuaikan melalui materi dan bahan ajar yang akan dipelajari oleh siswa agar terciptanya proses pembelajaran dapat dimaksimalkan.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam memilih model atau media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo.