

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan membahas mengenai simpulan, hasil belajar konvensional, hasil aktivitas siswa, hasil belajar Teams Games Tournament, implikasi, dan rekomendasi.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPAS yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat disimpulkan secara umum untuk pencapaian serta hasil belajar siswa dapat dinyatakan adanya peningkatan menjadi lebih baik. Kesimpulan hasil Penelitiannya dapat dipaparkan sebagai berikut:

5.1.1 Hasil Belajar Konvensional

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan uji kemampuan siswa melalui tes dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran selama ini yang dilakukan dikelas IV masih perlu perbaikan. Terutama pada implementasi ketercapaian hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan pembelajaran yang mayoritas masih terpaku pada *teacher centered* dan metode ceramah sehingga kurangnya minat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik yang menimbulkan hasil belajar rendah. Adapun hasil data Penelitian ini hasil data Penelitian ini diperoleh rata-rata siswa mendapatkan nilai sebesar 49 atau dalam persentasenya 16% siswa yang sudah mencapai target ketuntasan belajar, dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 20. Hanya ada 7 orang siswa yang tuntas mencapai target yang diharapkan, sedangkan 36 siswa orang siswa belum mencapai target ketuntasan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dicarilah solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan “Harta Karun” yang mungkin mampu menjadi cara terbaik untuk menyelesaikan masalah proses pembelajaran tersebut.

5.1.2 Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus pertama memperoleh rata-rata nilai 24,72 dengan presentase 57% yang termasuk dalam kategori tinggi. Siklus kedua mengalami peningkatan dengan diperolehnya rata-rata 34,23 dengan 80% yang termasuk kedalam kategori sangat yang sangat tinggi. Adapun aspek yang dinilai pada saat aktivitas siswa meliputi: mampu memulai pembelajaran dengan baik, mampu memperhatikan penjelasan guru, mampu bekerjasama, berani mengungkapkan pendapat, mampu menyelesaikan LKPD, serta antusias mengikuti permainan dan aktif menjawab soal *tournament*. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas dengan adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan “Harta Karun” mampu memperbaiki proses belajar siswa.

5.1.3 Hasil Belajar Teams Games Tournament

Terlaksananya penerapan model *Teams Games Tournament* diperoleh hasil belajar siswa yang signifikan. Berdasarkan data yang ada, terbukti hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 64 yang terdiri dari 19 orang siswa atau 44% sudah mencapai KKM dan 24 orang dengan presentase sebesar 56% dinyatakan belum tuntas mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut, kemudian diterapkannya siklus II mendapati rata-rata nilai 80 yang terdiri dari 41 orang siswa dengan presentase 95% dinyatakan sudah tuntas mencapai KKM dan hanya 2 orang siswa dengan presentase 5% yang belum mencapai KKM yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari pelaksanaan setiap siklus kemampuan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan sangat baik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan sumber Penelitian yang diterapkan, adanya peningkatan hasil belajar serta kegiatan siswa ketika mempraktikkan model *Teams Games Tournament* sukses mengalami kenaikan, terutama pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dengan memuat materi pada bab 8 Membangun

Masyarakat yang Beradab topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib, yang memungkinkan siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan adanya bantuan model pembelajaran yang menyenangkan yakni berbasis *games*, dalam model pembelajaran ini dapat menjadi pilihan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

5.3 Rekomendasi

Pada pelaksanaan Penelitian membuktikan terdapat peningkatan dalam hasil belajar dan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penulis hendak memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Seharusnya diperlukan dukungan dalam membantu guru untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik sebagai sarana untuk mencapai keberhasilan contohnya dengan menerapkam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*.

2. Bagi guru

Hendaknya selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Inovatif dan bermakna, contihnya dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*.

3. Bagi Penulis lain

Dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* ini dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk Penulis lain hendak melakukan Penelitian perbaikan dan mengembangkan proses pembelajaran.