

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Bekasi Jaya VI Bekasi Timur mengenai Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada rekapitulasi uji persamaan regresi linier sederhana dan hasil uji signifikansi regresi bahwa hasil tersebut dapat membuktikan bahwa terdapat adanya pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa yang mendapatkan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Permainan Ular Tangga lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan *Cooperative Learning* tipe STAD Berbantuan Media *Power Point*. Peningkatan hasil belajar siswa lebih signifikan terjadi pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan, terdapat beberapa rekomendasi mengenai model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi model pembelajaran untuk diaplikasikan di dalam kelas, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga juga dapat sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Model ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara maksimal. Guru juga diharapkan dapat memfasilitai, membimbing dan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran, seperti media permainan ular tangga yang telah di modifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

2. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan ilmiah maupun referensi bagi peneliti lainnya. Dalam penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi bab 6 topik B Kekayaan Budaya Indonesias. Pada penelitian ini memiliki hasil peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata N-Gain yaitu sebesar 0.6137 pada kategori sedang dan pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV sekolah dasar sebesar 51,9% dan faktor lain yaitu sebesar 48,1%. Atas hasil tersebut dapat membuka peluang bagi peneliti lainnya untuk mencari faktor lain yang mempengaruhi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya

diharapkan dapat menganalisis kemampuan lainnya adar dapat terindikasi kemampuan lainnya dan bukan hanya ranah kognitif saja.