

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dipaparkan mengenai simpulan dari hasil penelitian dengan judul, “Penerapan Model *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Selain itu, akan dipaparkan juga rekomendasi mengenai pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang menerapkan model *team game tournament*.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD, maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah dari bab sebelumnya. Adapun kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan secara rinci pada bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran memiliki 5 langkah, yaitu: a) presentasi di kelas, b) belajar tim, c) game, d) tournament, dan e) rekognisi. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Pada langkah pertama guru menyampaikan materi di dalam kelas dengan bantuan media *slide show* kemudian melakukan tanya jawab mengenai isi *slide show*. Pada langkah ke dua siswa dikelompokkan secara heterogen dengan berbeda jenis kelamin dan kemampuan akademik. Setiap kelompok melakukan pengamatan dan mendiskusikan hasil pengamatan dengan kelompok. Pada langkah ketiga siswa dikelompokkan secara homogen yang sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa, kemudian siswa bermain game kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dibelajarkan. Pada langkah keempat siswa kembali pada kelompok asal kemudian memainkan *tournament* dengan menjawab soal-soal tournament bersama kelompok. Pada langkah terakhir, siswa menghitung perolehan skor yang didapat dari game

tournament. Kelompok yang mendapat skor tinggi akan mendapatkan hadiah.
Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament*

membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan dan mempengaruhi aktivitas siswa.

2. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV. Hal tersebut terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam setiap indikator aktivitas belajar. Indikator aktivitas belajar, meliputi: mengamati gambar/video, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru atau teman, diskusi kelompok, memperhatikan penjelasan guru, menuliskan pendapat pada *post-it*, mengerjakan soal evaluasi, mengikuti *game tournament*, dan antusias mengikuti *game tournament*. Rata-rata aktivitas belajar pada siklus I sebesar 59.98%. Pada siklus II meningkat menjadi 71.00%. Pada siklus III meningkat kembali menjadi 82.61%.
3. Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar, penerapan model *Team Game Tournament* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata kelas mencapai 53.31 dengan presentase kelulusan 52%. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 70.00 dengan presentase kelulusan 70%. Pada siklus III rata-rata kelas kembali meningkat menjadi 84.57 dengan presentase kelulusan 78%.

B. Rekomendasi

Penelitian ini memberikan hasil positif bagi pembelajaran IPA khususnya bagi dalam segi aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang mungkin dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pada tahap pengajaran, pemilihan media yang dapat menarik minat siswa sangat diperlukan, sehingga siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang guru sampaikan dengan baik.
2. Pada tahap belajar tim, hendaknya guru menyiapkan LKK yang menarik sehingga siswa tertarik untuk melaksanakan diskusi.

3. Pada tahap *game*, pada saat perpindahan kelompok heterogen menjadi homogen hendaknya guru memberikan nomor pada setiap anggota kelompok sehingga siswa dapat berpindah kelompok dengan tertib
4. Pada tahap *tournament*, penerapan *game* yang berbeda-beda di setiap *tournament* sangat dianjurkan, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti permainan dan siswa menjadi lebih antusias dalam bermain.
5. Peneliti selanjutnya hendaknya lebih mengkaji dan menelaah lebih dalam teori-teori yang berkaitan dengan model *team game tournament*.
6. Peneliti selanjutnya hendaknya juga mempersiapkan dengan matang sebelum menerapkan model *team game tournament* agar pelaksanaan pembelajaran terasa lebih optimal.

