

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas IV sekolah dasar, 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 *team games tournament* memiliki 5 langkah, yaitu: a) penyajian kelas (*class presentation*), b) belajar dalam kelompok, c) permainan (*games*), d) pertandingan atau lomba (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*).
2. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan kerjasama dengan melihat peningkatan persentase dalam setiap siklusnya. Siklus I persentase kerja sama siswa mencapai 79%, lalu pada siklus II mencapai 94%. Pada siklus I terdapat pencapaian indikator kerja sama terendah yakni menghargai kontribusi setiap anggota dalam suatu kelompok hanya mencapai 64%, selain itu pada indikator menyamakan pendapat dalam kelompok hanya sebanyak 66%. Kedua indikator tersebut menjadi bahan penelitian pada siklus II.
3. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar dengan melihat rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata kelas mencapai 75,9 dengan persentase 70% yang menuntaskan KKM. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 87,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 100%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi yang mungkin dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pada tahap pengajaran, pemilihan media yang dapat menarik perhatian siswa sangat diperlukan, sehingga siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang guru sampaikan dengan baik.
2. Pada tahap belajar dalam kelompok, pembagian tugas harus tepat agar tidak adanya salah satu anggota kelompok yang mendominasi. Dengan demikian, kerja sama antar siswa dapat lebih meningkat.
3. Pada tahap *games*, guru hendaknya menyampaikan aturan permainan dengan tegas dan memberikan instruksi yang jelas sehingga siswa dapat melakukan permainan 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 hendaknya lebih mengkaji dan menelaah lebih dalam teori-teori yang berkaitan dengan *team games tournament*.
6. Peneliti hendaknya juga harus mempersiapkan dengan matang sebelum menerapkan model *team games tournament* agar pelaksanaan pembelajaran lebih optimal.