

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan yang didapatkan berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan terhadap data proses dan data hasil pelaksanaan tindakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* bermedia peta kuis budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV SDN Panyingkiran II dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut.

Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Bermedia Peta Kuis Budaya pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di Kelas IV SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Hasil perencanaan pembelajaran tindakan di setiap siklus mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Siklus I dapat dikatakan baik, hasil perencanaan pembelajaran yang diperoleh guru saat siklus I hanya 90%, hasil tersebut menandakan bahwa kinerja guru pada tahap perencanaan pembelajaran sudah mencapai kriteria sangat baik tapi harus dilakukan perbaikan pada deskriptor yang belum tercapai. Pada siklus II perbaikan dari kekurangan dari siklus I dilakukan, Hasil perencanaan pembelajaran siklus II yaitu 97%. Peningkatan tersebut tetap belum dapat mencapai target yang diinginkan yaitu 100%. Pada siklus III dilakukan perbaikan pada deskriptor kelengkapan langkah-langkah pada kegiatan inti pembelajaran. Sehingga perencanaan pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan menjadi 100% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB). Berdasarkan hal tersebut berarti perencanaan pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Bermedia Peta Kuis Budaya pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di Kelas

Mitha Fajri Fillanov, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PETA KUIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

IV SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

Hasil kinerja guru dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* bermedia peta kuis budaya mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus I sudah mencapai kriteria sangat baik, karena sudah melaksanakan sebagian indikator sehingga dicapai 85% dari target yang diharapkan yaitu 100%. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I sehingga perolehan persentase kinerja guru. Hasil pelaksanaan pembelajaran siklus II yaitu 93%. Perolehan tersebut masih belum dikatakan mencapai target walaupun sudah mencapai kriteria “Sangat Baik” (SB), jadi masih tetap dilakukan perbaikan pada siklus III. Setelah perbaikan dilakukan pada siklus III pelaksanaan tindakan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berhasil mencapai target yang diharapkan yaitu 100% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB).

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Bermedia Peta Kuis Budaya pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di Kelas IV SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik pada pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pengetahuan dan hasil belajar peserta didik dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya indonesia mengalami peningkatan yang baik mulai dari siklus I hingga siklus III. Pada tindakan siklus I hasil tes belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang peserta didik atau 62% , pada siklus II meningkat menjadi 20 orang peserta didik atau 77%, dan pada siklus III pun mengalami peningkatan ketuntasan yaitu sebanyak 24 orang peserta didik atau 92%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah

Mitha Fajri Fillanov, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PETA KUIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencapai target yang diharapkan yaitu sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan peserta didik telah memiliki pengetahuan yang baik terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* bermedia peta kuis budaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* bermedia peta kuis budaya kelas IV SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, bahwa penggunaan model tersebut telah membawa hasil yang baik terhadap proses dan hasil pembelajaran materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Hal tersebut berarti model pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa saran mengenai hasil penelitian ini.

Bagi guru

Berdasarkan pada keberhasilan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* bermedia peta kuis budaya terbukti telah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran dan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia dan pelajaran lainnya. Namun berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam menerapkan model ini, guru harus lebih mempertegas penjelasan aturan main setiap tahap-tahapan pembelajarannya karena pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik sehingga dibutuhkan peraturan yang tegas agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan sesuai yang direncanakan dan diharapkan.

Mitha Fajri Fillanov, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PETA KUIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran ini cocok digunakan untuk peserta didik usia sekolah dasar karena model ini mengutamakan permainan serta media yang digunakan juga termasuk pada *education games*, namun peran guru sangat penting terhadap keberhasilan jalannya penggunaan model tersebut. Terutama ketika pelaksanaan model kooperatif tipe TGT bermedia peta kuis budaya. Keterampilan pengkondisian kelas harus dimiliki oleh guru, misalnya dalam pelaksanaan belajar kelompok menggunakan media peta kuis budaya, serta dalam melakukan turnamen akademik. Jika guru tidak dapat menguasai kelas dan mengkondisikan kelas maka dapat menyebabkan kegaduhan dan adanya kecurangan.

Bagi Sekolah

Lembaga sekolah hendaknya lebih terbuka terhadap adanya inovasi pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar karena pembelajaran yang monoton. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media peta kuis budaya hendaknya dapat disosialisasikan lebih lanjut karena dengan menggunakan model tersebut menunjukkan efektivitas terhadap proses dan hasil belajar peserta didik terutama adanya semangat yang tinggi pada diri peserta didik untuk belajar.

Bagi peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media peta kuis budaya. Serta kekurangan yang ada dalam penelitian ini seperti guru kesulitan mengkondisikan peserta didik saat KBM berlangsung karena peserta didik terlalu aktif, dapat disempurnakan oleh peneliti lain.