

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* dalam materi interaksi sosial agar dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa di SDN Pasanggrahan 1 kelas VB dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan ada beberapa hal yang dilakukan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* pada materi interaksi sosial, mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) mengenai berpikir kritis siswa tentang materi interaksi sosial dengan menganalisis kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan, mempersiapkan materi yang akan disampaikan, yaitu materi interaksi sosial, mempersiapkan media *Couple Card* dari mulai pembuatan dan penyesuaian dengan materi interaksi sosial dan mempersiapkan soal evaluasi hasil belajar siswa, yang terdiri dari soal kognitif dan soal psikomotor. Jumlah soal 15 terdiri dari 5 PG, 3 Isian singkat, 2 Essay, dan 5 menjodohkan kartu. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus dilakukan analisis dan refleksi untuk memperbaiki hasil belajar dan berpikir kritis siswa supaya meningkat dan sesuai dengan target yang diharapkan.

Pada siklus 1 perencanaan pembelajaran mendapat skor 37 atau sebesar 77% dengan kriteria baik. Karena belum mencapai target yang dirapkan yaitu 85% maka pada siklus II dilakukan perbaikan akhirnya siklus II mendapat skor 48 atau sebesar 83% dengan kriteria baik sekali. Kemudian siklus III mengalami peningkatan dengan mendapat skor 48 atau sebesar 100% dengan kriteria baik sekali. Perencanaan pun sudah mencapai target yang diharapkan maka penelitian hanya dilakukan tiga siklus.

5.1.2 Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ada beberapa hal yang dilakukan yaitu melakukan kegiatan awal, inti dan penutup dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card*. Adapun perolehan skor pada siklus 1 yaitu 47 atau sebesar 78% dengan kriteria baik. Namun belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% maka pada siklus II melakukan perbaikan sehingga pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapat skor 60 atau sebesar 83% dengan kriteria baik sekali. Kemudian siklus III setelah memperbaiki segala kekurangan pada siklus II mendapat skor 60 atau sebesar 100% dengan kriteria baik sekali. Pelaksanaan pun sudah mencapai target yang diharapkan maka penelitian hanya dilakukan tiga siklus.

5.1.3 Aktivitas Siswa

Untuk aktivitas siswa tergambar dalam pedoman observasi siswa yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dan juga tercatat pada catatan lapangan. Pada siklus I aktivitas siswa, 7 siswa memenuhi kriteria atau sebesar 31 % dengan kriteria kurang. Selanjutnya siklus II 14 siswa yang memenuhi kriteria atau sebesar 64% dengan kriteria cukup. Kemudian siklus III yaitu 20 siswa yang memenuhi kriteria atau sebesar 91% dengan kriteria baik sekali. Dengan target 85% akhirnya pada penelitian ini mencapai target yang diharapkan.

5.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* mengalami peningkatan dari data awal ke siklus 1 sampai dengan ke siklus III. Adapun uraian peningkatannya data awal hanya 6 siswa yang tuntas atau setara 27% dan 16 siswa lain tidak tuntas. Kemudian dilakukan penerapan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* sehingga mengalami peningkatan menjadi 11 siswa tuntas dan 11 siswa lainnya belum tuntas atau setara 50%. Kemudian dilakukan perbaikan lagi pada siklus II

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

mulai dari perbaikan soal evaluasi, cara guru menyampaikan materi dan lain-lain sehingga pada siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu siswa yang tuntas 15 siswa atau setara 68% dan siswa yang tidak tuntas 7 siswa namun masih belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85%. Selanjutnya pada siklus III memperbaiki segala kekurangan yang ada pada siklus II sehingga mengalami peningkatan 21 siswa tuntas atau setara 95% dan 1 siswa yang tidak tuntas. Jika dibandingkan dengan target penelitian yang sudah ditetapkan, maka penelitian ini telah mencapai target.

5.1.5 Hasil Berpikir Kritis

Sama halnya dengan hasil belajar siswa, hasil berpikir kritis pun mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus III. Adapun uraian peningkatannya dengan dilakukan penerapan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* pada siklus 1 sebanyak 1 kelompok atau 6 siswa tuntas atau setara 27% dan 3 kelompok atau 16 siswa lainnya belum tuntas. Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II mulai dari perbaikan cara permainan berlangsung dan juga pengurangan jumlah soal LKS kelompok selama kegiatan *Teams Games Tournament* sehingga pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 2 kelompok atau 12 siswa yang tuntas atau setara 55% dan siswa yang tidak tuntas 10 siswa atau 2 kelompok namun masih belum mencapai target yang diharapkan yaitu 75%. Selanjutnya pada siklus III memperbaiki segala kekurangan yang ada pada siklus II sehingga mengalami peningkatan 3 kelompok atau 17 siswa tuntas atau setara. 77% dan 1 kelompok atau 5 siswa yang tidak tuntas. Jika dibandingkan dengan target penelitian yang sudah ditetapkan, maka penelitian ini telah mencapai target. Selain itu adapun hasil dari berpikir kritis masing-masing individu yaitu pada siklus 1 sebesar 50% karena hanya beberapa siswa yang mampu mengerjakan soal menjodohkan yang melatih berpikir kritis siswa. Maka selanjutnya dilakukan tindakan siklus II dengan mengganti beberapa gambar yang kurang jelas

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

akhirnya hasil berpikir kritis siswa meningkat menjadi 64% namun belum mencapai target yang diharapkan karena target yang diharapkan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian pada siklus III melakukan perbaikan segala kekurangan sehingga pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 77% dan akhirnya hasil berpikir kritis siswa meningkat dan mencapai target yang diharapkan bahkan lebih dari target yang diharapkan yaitu 77%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka ada beberapa saran yang ditunjukkan kepada beberapa pihak yaitu:

5.2.1 Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dalam kegiatan pembelajaran lebih mematuhi aturan yang diterapkan guru terutama dalam *Teams Games Tournament*.

5.2.2 Bagi Guru

Penerapan model *Teams Games Tournament* sebenarnya disesuaikan dengan gaya belajar siswa di kelas VB SDN pasanggrahan 1 yang cenderung aktif sehingga dengan adanya permainan maka akan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Maka dari itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media *Couple Card* ini yaitu;

1. Memperhatikan kelengkapan pembelajaran seperti buku sumber maupun media *Couple Card*.
2. Memperhatikan jalannya kegiatan *Teams Games Tournament* supaya tidak terjadi kecurangan.
3. Memberikan *Reward* bukan hanya pada siswa yang menang dalam pertandingan tapi juga kepada masing-masing individu supaya semua dapat termotivasi untuk mengikuti pertandingan dan melatih berpikir kritisnya.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran untuk peneliti lain jika menerapkan Model *Teams Games Tournament* ataupun menggunakan media *Couple Card* tersebut sebagai berikut:

1. Setelah melihat peningkatan hasil belajar maupun berpikir kritis dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan media *Couple Card* diharapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian yang serupa.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mencari sumber materi yang lebih banyak lagi supaya pembelajaran mengenai materi interaksi sosial lebih konkret dan dapat tergambar dalam kehidupan sehari-hari siswa.
3. Untuk peneliti lain, model *Teams Games Tournament* dan media *Couple Card* bukanlah satu-satunya faktor yang dapat meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Maka, menarik untuk diteliti faktor lain yang dapat meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.