

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV mengenai rancangan pembelajaran model *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran model tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD hendaknya dirancang dengan menggunakan sistematika yang sesuai dengan komponen RPP Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang standar proses terdiri atas identitas, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikatorr capaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi/sub materi, alat, media, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, penilaian, bahan ajar, lembar kerja peserta didik dan evaluasi. Model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini dianggap relevan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun pembelajarannya harus meliputi tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan ini dan kegiatan penutup.
2. Rancangan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan meliputi kegiatan menyiapkan kondisi fisik siswa dengan mengatur tempat duduk siswa, mengatur pencahayaan serta menyiapkan media pembelajaran. selanjutnya melaksanakan apersepsi, ini merupakan kegiatan yang penting untuk membuka pengetahuan awal siswa terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Lalu menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menyusun KD, AMP, indikator dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan menyampaikan manfaat dan langkah-langkah pembelajaran.

3. Rancangan pembelajaran pada kegiatan inti menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT), yang meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: penyajian kelas (*class presentation*).
4. Guru menyampaikan materi pembelajaran, kelompok (*team*) siswa berkelompok dengan beranggtakan 4-5 orang secara homogen, permainan (*games*) siswa mengisi soal dengan teman kelompoknya, pertandingan (*tournament*) siswa bertanding kedalam kelompok homogen sesuai dengan kemampuan akademis dan penghargaan kelompok (*team recognition*) guru memberikan penghargaan kelompok.
5. Rancangan pembelajaran pada kegiatan penutup meliputi kegiatan refleksi, untuk melakukan kilas balik terhadap penguasaan materi siswa. Membuat kesimpulan materi pembelajaran, merupakan perumusan pokok-pokok pikiran. Evaluasi, berbentuk test untuk mengukur kemampuan siswa. Umpan balik, untuk memberikan masukan mengenai hasil test siswa. Tindak lanjut berupa penugasan berupa PR, dan menginformasikan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami. Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih banyak memiliki keterbatasan. Ini dapat menjadi hal yang harus diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan penelitian ini, antara lain:

1. Pada penelitian ini hanya meneliti aktivitas belajar siswa secara umum, tidak berdasarkan indikator aktivitas belajar. Sehingga peneliti kesulitan untuk mengidentifikasikannya.
2. Dalam proses pengambilan data, informasi yang didapatkan hanya sekedar pengamatan dan wawancara terbuka. Sehingga tidak dilampirkannya bukti fisik permasalahan yang ada.

3. Waktu yang digunakan peneliti sangat terbatas, karena faktor kelalaian peneliti dan juga proses pemahaman teknik penelitian yang terlampau lama sehingga menjadikan penelitian ini kurang sempurna.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa rekomendasi yang peneliti sarankan untuk dijadikan bahan pertimbangan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Apabila memiliki masalah yang sama saat pembelajaran di kelas, maka rancangan pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ada. Akan tetapi perlu diperhatikan sebelum membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), guru terlebih dahulu merancang komponen-komponen yang diperlukan dan mengetahui serta menguasai teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT. Supaya dalam penerapannya guru tidak keliru saat melaksanakan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

2. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Akan tetapi penelitian ini hanya diterapkan pada kelas IV, maka peneliti selanjutnya dapat menerapkan penelitian ini pada jenjang kelas yang berbeda dan diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.