

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di SDN 1 Suntenjaya, Lembang mengenai penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Jepang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dari siklus I ke siklus II di kelas V SDN 1 Suntenjaya semakin membaik. Hal ini terlihat dari suasana pembelajaran yang semakin kondusif, tidak ada siswa yang berlalu lalang di kelas, siswa berada di meja kelompoknya dan tidak mengganggu kelompok lainnya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pun mengalami peningkatan, siswa aktif dalam memberikan jawaban tantangan dalam *game tournament*, siswa aktif berebut menjawab pertanyaan *game tournament*. Pengemasan *game tournament* yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar dan aktif selama pembelajaran.
2. Penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Suntenjaya pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata

kelas dan kecakapan akademik kelas yang telah mencapai kriteria sangat baik. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 44 dan meningkat pada siklus II yaitu 91, 2. Sedangkan kecakapan akademik kelas untuk siklus I yaitu 34% dan siklus II yaitu 100%. Konsep-konsep yang terdapat dalam *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* mengandung motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga mengalami peningkatan.

3. Karakter komunikatif siswa dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam pembelajaran mengalami perkembangan, pada awal pelaksanaan tindakan siklus I karakter komunikatif dalam diri siswa sebagian besar belum terlihat dan sebagian lagi mulai terlihat, namun pada pelaksanaan tindakan siklus II karakter komunikatif siswa mulai terlihat dan berkembang. Ketua kelompok berperan sebagai *leader* yang mengarahkan siswa untuk bekerja sama. Siswa saling mengemukakan pendapat dan mendengarkan anggota kelompoknya yang sedang mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa dapat menerima pendapat anggota kelompok lain walaupun siswa tersebut mempunyai pendapat. Kelompok berdiskusi sebelum mengemukakan jawaban soal LKS maupun *game tournament*. Siswa komunikatif dalam mengkonstruksi pengetahuan, yakni menanyakan hal yang tidak dimengerti kepada anggota kelompoknya dan anggota kelompok yang telah memahami membantu menjelaskan agar semua anggota kelompok dapat memahami materi. Integrasi siswa dengan kelompoknya sudah mulai tumbuh sehingga siswa

saling memberi dukungan dan menghargai keberhasilan dari anggota kelompoknya dengan memberikan selamat dan merayakannya. Penerapan model ini dalam pembelajaran dapat menumbuhkan dan mengembangkan karakter komunikatif dalam diri siswa kelas V SDN 1 Suntenjaya.

B. Saran

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap upaya peningkatan pembelajaran baik pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya. Dari keseluruhan kegiatan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran yang berdasarkan atas hasil temuan-temuan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru

- a) Melihat pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, maka model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS.
- b) Untuk mengembangkan karakter komunikatif siswa dalam penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran, guru harus menjalankan perannya dengan baik sebagai *director-motivato*.
- c) Pembuatan kontrak kelas yang dibuat oleh siswa dengan bimbingan guru dapat membuat siswa disiplin selama pembelajaran.

- d) *Chemistry* antara guru dan siswa dapat mempengaruhi semangat dan gairah belajar siswa, selain itu dapat menciptakan situasi pendidikan yang baik.
 - e) Sebaiknya motivasi yang diberikan untuk membangkitkan semangat belajar siswa yaitu kegiatan atau pengarahan yang disukai oleh siswa.
 - f) Untuk membuat siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, guru harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih menantang siswa untuk berfikir.
 - g) Selama pembelajaran berlangsung mobilitas peneliti harus menyeluruh di dalam kelas agar kelas tetap kondusif.
 - h) Sebaiknya lembar bahan ajar yang diberikan yaitu satu siswa satu lembar bahan ajar sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mendalami dan memahami materi yang disampaikan.
 - i) Selalu memberikan penguatan atas jawaban yang dilontarkan siswa agar pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna.
2. Bagi peneliti
- a) Dalam menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* harus memperhatikan hal berikut.
 - 1) Pembentukan kelompok sebaiknya di lakukan sebelum pembelajaran di mulai.
 - 2) Apabila jumlah siswa yang terlalu banyak pelaksanaan *game tournament* dilaksanakan di meja kelompok, dan untuk memudahkan

jalannya *game tournament* peneliti memberikan *name tag* grup *game tournament*.

- 3) Pengaturan tempat duduk harus sesuai dengan kondisi kelas dan tidak menghambat mobilitas peneliti.

