

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dapat disimpulkan secara umum untuk pencapaian serta kehasil belajar siswa mendapatkan dinyatakan lebih baik. Berikut kesimpulan hasil penelitiannya dapat dipaparkan sebagai berikut :

##### **5.1.1 Hasil Belajar Konvensional**

Dilihat dari hasil observasi dan pelaksanaan uji kemampuan siswa melalui tes dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan pada kelas VB masih perlu perbaikan. Terutama dalam implementasi ketercapaian hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan yang mayoritas masih terpaku pada *teacher centered* dan metode ceramah sehingga kurangnya minat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik yang menimbulkan hasil belajar rendah. Adapun hasil data penelitian ini diperoleh rata-rata siswa mendapatkan nilai sebesar 65,25 atau dalam persentasenya 35% dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Hanya ada 7 orang siswa yang tuntas mencapai target yang diharapkan, sedangkan 13 orang siswa belum mencapai target ketuntasan belajar. Maka, untuk dapat memecahkan permasalahan ini dicarilah solusi terbaik dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimungkinkan mampu menjadi salah satu cara penyelesaian.

##### **5.1.2 Aktivitas Siswa**

Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I siklus memperoleh rata-rata nilai 21 dengan presentase 65,62% yang termasuk kedalam kategori tinggi. Kemudian, pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan diperolehnya rata-rata 28,45 dengan presentase 88,75 % yang termasuk dalam kedalam kategori sangat tinggi. Adapun aspek yang dinilai pada aktivitas siswa ini meliputi : mampu memulai pembelajaran dengan baik, mampu memperhatikan penjelasan guru,

mampu bekerjasama, berani mengungkapkan pendapat, mampu menyelesaikan LKPD, antusias mengikuti permainan dan aktif menjawab soal turnamen. Maka, dari paparan tersebut dalam disimpulkan bahwa aktivitas siswa dengan adanya penerapan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memperbaiki proses belajar siswa.

### **5.1.3 Hasil Belajar *Teams Games Tournament* (TGT)**

Dari terlaksananya penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut, dibuktikan dari data penelitian didapati hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 67,15 dengan terdiri dari 9 orang siswa 45 % sudah tuntas mencapai KKM dan 11 orang siswa dengan presentase sebesar 55 % dinyatakan belum tuntas mencapai KKM. Kemudian, diterapkan kembali pada siklus II mendapati rata-rata nilai 80,75 dengan yang terdiri dari 18 orang siswa dengan presentase sebesar 90% dinyatakan sudah mencapai KKM dan hanya 10 % dari 2 orang siswa yang belum mencapai KKM yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari pelaksanaan setiap siklus kemampuan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan sumber riset yang diterapkan, adanya peningkatan hasil belajar serta kegiatan siswa ketika mempraktikkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sukses mengalami kenaikan, terutama pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan muatan materi terkait sejarah yang memungkinkan siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan bantuan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yakni berbasis *games*. Dalam model pembelajaran ini hendaknya dapat menjadi pilihan alternatif dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

## **5.3 Rekomendasi**

Pada pelaksanaan riset ini membuktikan terdapat peningkatan dalam hasil belajar dan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) penulis hendak memberikan saran, sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Semestinya diperlukan dukungan dalam membantu guru untuk menerapkan model pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk mencapai keberhasilan belajar diantaranya dengan menerapkan model kooperaif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Bagi guru

Hendaknya selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang inovatif dan bermakna salah satunya dengan menerapkan model kooperaif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Bagi peneliti lain

Dalam penggunaan model TGT ini dapat membantu proses pembelajaran mencapai hasil yang lebih baik. Dari adanya hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti lain hendak melakukan penelitian pengembangan dalam pembelajaran IPS.