

BAB V

KESIMPULAN, IMPILKASI, DAN REKOMENDASI

Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dimuat berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di Bab IV. Kesimpulan memuat jawaban yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya dengan sederhana dan rinci. Implikasi dimuat berdasarkan kesimpulan, sedangkan rekomendasi dimuat sebagai saran atau masukan kepada peneliti lain.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, dapat diperoleh hasil dari tindakan kelas dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tindakan dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan komik digital. Aktivitas siswa dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil yang baik dengan presentase pada siklus I sebesar 67,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,8%. Sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil yang baik dengan presentase keberhasilan pada siklus I 65% dan mengalami kenaikan menjadi 92,50%. Hal tersebut dapat terjadi karena guru selalu memperbaiki kesalahan pada tiap siklus untuk diterapkan kembali secara maksimal pada siklus selanjutnya.
2. Kemampuan pemahaman siswa pada pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berbantuan komik digital mengalami peningkatan yang signifikan dengan ditandai perolehan nilai tes siswa yang mampu mencapai KKM. Dengan pencapaian skor ketercapaian belajar siswa pada siklus I yaitu 62,5% dan pada siklus II mencapai 91,66% dengan perbandingan kenaikan yaitu 29,16%. Hal tersebut juga dapat dilihat dari terealisasinya indikator kemampuan pemahaman terhadap pelajaran IPA yaitu dalam kemampuan mencontohkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, dan menyimpulkan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Berbantuan komik digital dapat meningkatkan kemampuan pemahaman pada pembelajaran IPA. Maka implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan komik digital dapat meningkatkan kemampuan pemahaman pada pelajaran IPA tentang pentingnya sumber daya alam. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa pada setiap tahapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu pada tahap penyampaian materi, *games*, *tournament*, dan pembagian *reward*. Selain itu peningkatan tersebut juga dapat dilihat berdasarkan indikator kemampuan pemahaman pada siswa yaitu kemampuan dalam mencontohkan, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, dan menyimpulkan
2. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA. Hal ini dapat digunakan sebagai referensi guru ataupun calon guru untuk dapat mengembangkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan komik digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran..

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman IPA siswa dari diterapkannya model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Komik Digital. Maka dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru

Hasil penelitian ini sebagai referensi dan saran dalam memperbaiki dan mengembangkan setiap kegiatan pembelajaran di kelas baik itu media ataupun model pembelajarannya. Selain itu penelitian ini juga sebagai referensi dalam merencanakan dan memilih model ataupun media yang tepat untuk diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Siswa

Memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat lebih maksimal sehingga sekolah dapat mencetak siswa-siswa yang unggul. Selain itu, dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keterampilan guru.

3. Peneliti

Menambah wawasan peneliti dalam memilih model atau media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi ajar dan juga karakteristik siswa. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan komik digital.