

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan mengenai yang dilaksanakan pada siklus I sampai siklus II mengenai “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA tentang pemanfaatan bagian tubuh hewan dan tumbuhan di SDN Jelegong II kelas VI Semester I tahun ajaran 2012/2013 Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung” , maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

##### 1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan melakukan analisis kurikulum KTSP untuk mengetahui Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Kemudian merancang dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan, menyiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa), menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan daftar kelompok, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan kartu pertanyaan untuk tournament, menyusun alat evaluasi berupa Post Test, dan membuat sertifikat penghargaan.

Langkah-langkah pembelajaran disusun sesuai dengan tahapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu Pengelolaan Kelas, Pembentukan Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Kompetisi (*Tournament*), dan Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*).

## 2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I, beberapa aspek kegiatan yang diteliti oleh observer masih terlihat kurang maksimal yaitu di dalam kegiatan inti pada waktu penyajian kelas, peneliti masih belum maksimal dalam penyampaian materi dikarenakan waktu yang dialokasikan sangat sedikit dan tujuan pembelajaran pun tidak disampaikan oleh peneliti sehingga siswa tidak tahu tujuan yang akan dicapainya. Kurang tepatnya dalam pembagian kelompok baik untuk belajar kelompok atau turnamen, karena pada siklus I ini dianggap terlalu banyak anggota dalam tiap kelompoknya sehingga dalam belajar kelompok pun siswa belum maksimal dalam berdiskusi untuk menyelesaikan LKS kelompoknya. Dan dalam kegiatan turnamen pun masih terlihat kurang kondusif dimana dalam satu meja turnamen terlalu penuh sehingga masih ada siswa yang main-main dengan rekannya. Dan hasil aktivitas siswa dalam belajar kelompok siklus I sebesar 66,24% dengan criteria penilaian kegiatan “Baik”.

Pada pelaksanaan siklus II, beberapa aspek kegiatan yang diteliti oleh observer mulai menunjukkan kearah yang lebih baik. Pada siklus II ini peneliti merubah alokasi waktu yang ada di RPP dengan keadaan di

lapangan, peneliti juga merubah jumlah kelompok dalam belajar kelompok dan kelompok turnamen sehingga pada pelaksanaannya siswa dapat bekerja sama dengan maksimal. Dan hasil perolehan keaktifan siswa dalam belajar kelompok di siklus II pun meningkat menjadi 80,8% dengan criteria penilaian kegiatan “Baik Sekali”.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pemanfaatan bagian tubuh hewan dan tumbuhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh tes hasil belajar siswa secara individu tiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa sebelumnya yaitu 55,00 dengan ketuntasan belajar sebesar 25,00%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 65,75 dengan ketuntasan belajar sebesar 60,00%. Dan rata-rata pada siklus II meningkat kembali menjadi 76,25 dengan ketuntasan belajar sebesar 82,50%.

Dan pada siklus I ini dapat dilihat dari 40 siswa yang hadir, seluruh siswa hanya mendapatkan nilai yang berada dalam kategori “Sangat Baik” sebanyak 2 orang, kategori “Baik” sebanyak 10 orang, kategori “Cukup” sebanyak 23 orang dan kategori ”Rendah” sebanyak 5 orang. Sedangkan pada siklus II ini dapat dilihat dari 40 siswa mendapatkan nilai yang berada dalam kategori “Sangat Baik” sebanyak 10 orang, kategori “Baik” sebanyak 14 orang, dan kategori “Cukup” sebanyak 16 orang.

Dengan keaktifan siswa dalam kelompok pada siklus I yaitu sebesar 66,24% dengan kriteria penilaian kegiatan yaitu “Baik” dan nilai rata-rata keaktifan siswa dalam kelompoknya termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Sedangkan keaktifan siswa dalam kelompok pada siklus II yaitu sebesar 80,8% dengan kriteria penilaian kegiatan yaitu “Baik Sekali” dan nilai rata-rata keaktifan siswa dalam kelompoknya termasuk ke dalam kriteria “Baik Sekali”.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat penulis sampaikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pemanfaatan bagian tubuh hewan dan tumbuhan dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran IPA dan kemampuan siswa dalam bekerja sama/ berdiskusi dengan temannya sehingga siswa dapat belajar cara menghargai pendapat temannya.

### **2. Bagi Guru**

Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Namun, dalam perencanaan atau penyusunan RPP dan pelaksanaan pembelajarannya guru harus bisa mengalokasikan waktu

dengan baik. Sehingga dalam pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan yang diharapkan.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah sebaiknya memberikan bimbingan dan motivasi kepada guru dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan sesuai dengan materi dan kondisi kelas, serta saran selanjutnya adalah agar lebih kreatif dalam menyusun dan mempersiapkan langkah-langkah serta perencanaan yang matang dalam melakukan tindakan penelitian agar berjalan dengan baik dan hasilnya maksimal.