

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa sebuah peneliti sangat bermanfaat untuk guru guna mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran yang dilakukan di kelas, ini dapat diketahui dari hasil belajar yang terus meningkat selama pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu solusi terhadap permasalahan yang selama ini dialami oleh kebanyakan guru. Permasalahan tersebut merupakan bagian dari penghambat tercapainya tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu Tahapan penyajian kelas (*precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*recognition*).

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA di SD, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dan siswa pun menjadi lebih aktif serta berani dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh senantiasa meningkat. Dalam pembelajaran ini siswa dapat berinteraksi dan

bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan kelompok lain dengan saling berbagi pengetahuan, selain itu dapat memberikan perubahan tingkah laku dalam pembelajaran yaitu saling menghargai dan menghormati pendapat yang disampaikan siswa lain. Siswa juga diajarkan untuk bertanggung jawab karena siswa diharuskan menyimpulkan hasil diskusi kelompok yang telah di laporkan di depan kelas menyampaikan ide serta gagasannya pada kelompok lain.

Berdasarkan hasil belajar yang didapat pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur dengan subjek penelitian sebanyak 31 siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi dilakukan selama 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada pertemuan awal siklus I dan II (pertemuan ke-1 dan ke-3) dilakukan apersepsi, pembagian LKS, belajar kelompok, *game*, penilaian, penghargaan. Pada pertemuan akhir siklus I dan II (pertemuan ke-2 dan ke-4) dilakukan apersepsi, pembagian LKS, belajar kelompok, turnamen, penilaian, penghargaan, dan yang terakhir pemberian *post test*. Sebelum dimulainya penelitian peneliti juga mengadakan observasi pra tindakan tentang hasil belajar siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jatinegara Jakarta Timur pada pembelajaran IPA. Hasil belajar siswa kelas V sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan masih rendah, yaitu masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. KKM IPA kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi adalah 64. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 41,93% dari 31 siswa.

Hasil belajar siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jatinegara Jakarta Timur dalam pembelajaran IPA setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang signifikan. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 41,93%. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas telah menunjukkan peningkatan, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 siswa atau sebesar 64,51%. Pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ada 27 siswa yang tuntas atau sebesar 87,09% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN Rawa Bunga 12 Pagi.

B. Implikasi

Implikasi penerapan kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT) dalam pembelajaran IPA sebagai berikut:

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA maka siswa mendapatkan pengalaman melalui permainan dan pertandingan sehingga siswa lebih aktif, mampu bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain melalui kegiatan kerja kelompok dan hasil belajar siswa yang meningkat.

Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membuat hasil belajar IPA siswa meningkat karena siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dalam berkelompok dan berinteraksi dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran IPA juga mampu meningkatkan sikap dan bakat yang dimiliki siswa karena siswa didorong untuk aktif dan kreatif .

Jika dalam pembelajaran siswa senantiasa diberikan *reward* atas prestasinya, maka siswa akan semakin termotivasi untuk berprestasi dan meningkatkan hasil belajarnya.

Jika kooperatif tipe *teams games tournament* diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena siswa didorong untuk aktif sehingga pembelajaran ini perlu dilaksanakan oleh guru dan disosialisasikan kepada guru lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, perlu dibiasakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran agar terbiasa belajar berdiskusi dan termotivasi dalam belajar.
2. Bagi guru, sebagai salah satu pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPA. Guru dapat menggunakan kooperatif tipe *teams games tournament* supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Guru dapat melakukan penelitian serupa (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di SDN Rawa Bunga 12 Pagi.
3. Bagi sekolah, sebagai masukkan dalam merencanakan, melaksanakan, mengembangkan serta meningkatkan kemajuan sekolah di dunia pendidikan.
4. Bagi peneliti, selanjutnya dapat menindak lanjuti penelitian ini dan dapat dijadikan salah satu bahan untuk melakukan penelitian yang lain.