

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran IPS materi Koperasi pada siswa kelas IV MI Thoriqul ulum Sajen Pacet. Adapun proses peningkatan pembelajaran secara rinci disimpulkan sebagai berikut:

Kesimpulan awal mengenai keaktifan siswa dalam Pembelajaran melalui tipe pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan/partisipasi dan keaktifan siswa yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dimana pada siklus I rata – rata persentase keaktifan siswa dalam kategori sedang, pada siklus II rata – rata keaktifan siswa meningkat dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan adanya kenaikan dan sudah dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yakni persentase keaktifan siswa mencapai  $\geq 75\%$ .

Selanjutnya mengenai perfoma guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni Pada siklus I persentase performansi guru dalam kategori sedang, pada siklus II setelah guru melakukan refleksi dan melihat beberapa kekurangan pada performansi

guru, maka guru melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II ini, guna untuk meningkatkan hasil yang diharapkan performansi guru pada siklus II ini mengalami peningkatan yang dalam kategori tinggi, hal ini dapat dilihat terdapat kenaikan penilain performansi guru, dengan demikian dapat dikatakan dalam pelaksanaan performansi guru pada siklus II ini berhasil, meskipun tidak sempurna namun sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan yakni Performansi Guru mencapai nilai  $\geq 80$ .

Kesimpulan terakhir mengenai Hasil Belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I persentase siswa yang memenuhi nilai KKM mencapai nilai kategori Cukup. Pada siklus II Hasil belajar siswa mencapai nilai dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan adanya kenaikan terhadap hasil belajar siswa pada siklus II dan persentase kenaikan hasil belajar siswa sebesar 27%, pada siklus II ini sudah dikatakan berhasil karena persentase ketuntasan sudah mencapai indikator pencapaian kriteria ketuntasan minimum yakni jumlah siswa yang mendapatkan nilai mencapai kriteria ketuntasan minimum lebih dari sama dengan 80%.

## **B. SARAN**

Dari hasil penelitian dan uraian sebelumnya, agar kegiatan belajar mengajar matapelajaran IPS lebih efektif dan memberikan hasil optimal maka disarankan:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membutuhkan pemahaman mengenai aturan permainan dan turnamen yang baik, manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang baik sehingga dibutuhkan keseriusan guru memahaminya agar penggunaan waktu dalam pembelajaran dapat efektif.
2. Guru kelas IV sekolah dasar hendaknya dapat menerapkan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS pada materi koperasi
3. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru hendaknya mencari model – model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran salah satunya model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

