

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini peneliti akan membahas kesimpulan dari kegiatan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan saran yang membangun bagi semua pihak. Berikut pembahasan masing-masing sub bab:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dalam pembelajaran Sains dapat meningkatkan kerja sama antar individu dan kelompok hal ini ditunjukkan dengan adanya kerjasama kelompok dalam pembelajaran terus meningkat.

Berdasarkan observasi dalam siklus I yang awalnya siswa kurang bisa menerima pembagian kelompok yang heterogen, baik dalam kemampuan jenis kelamin, pada saat diskusi kelompok juga masih kurang komunikasi, dan suasana kelompok masih sepi karena mereka bekerja sendiri-sendiri.

Selanjutnya dalam siklus II mengalami peningkatan dari mulai siswa sudah terbiasa dengan pembagian kelompok yang heterogen. Tidak ada protes yang dilakukan siswa dalam pembagian kelompok yang heterogen. Siswa segera berkumpul dengan teman sekelompoknya. Dalam

diskusi kelompok siswa terlihat sudah mau berdiskusi dengan teman kelompoknya.

2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dalam pembelajaran Sains dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berkelompok.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan mulai *pre test*, *post test* siklus 1, sampai *post test* siklus 2. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 66,17 (*pre test*), meningkat menjadi 74,71 (*post test* siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 87,94 (*post test* siklus 2). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti pada hasil *pre test*, dari 34 siswa yang mengikuti tes, ada 10 siswa yang tuntas belajar dan 24 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 29,41%. Meningkat pada hasil *post test* siklus 1, dari 34 siswa yang mengikuti tes, ada 19 siswa yang tuntas belajar dan 15 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 55,88%. Meningkat lagi pada hasil *post test* siklus 2, dari 34 siswa yang mengikuti tes, ada 29 siswa tuntas belajar dan 5 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 85,29%

B. Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka dari penelitian ini dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala MI Bendiljati Wetan

Hendaknya senantiasa memantau pelaksanaan pembelajaran Sains di sekolah, dan digunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan pendidikan pada mata pelajaran Energi dan Kegunaannya.

2. Bagi Guru MI Bendiljati Wetan

Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam menentukan alternatif model pembelajaran Sains dalam rangka meningkatkan hasil belajar khususnya Energi dan Kegunaannya.

3. Bagi Peserta Didik

Hendaknya senantiasa menumbuhkan kesadaran dalam diri untuk belajar membangun kerja sama dengan sesama teman dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan pemahaman pada suatu materi pelajaran terutama Sains. Selain itu hendaknya siswa senantiasa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, sehingga belajar menjadi bermakna

4. Bagi Peneliti Lain

Materi pada penelitian ini hanya terbatas pada materi Energi dan Kegunaannya, sehingga diharapkan bagi peneliti lain yang ingin

menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengembangkannya dengan menggunakan materi lain yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.