

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan pada bab sebelumnya serta berdasarkan perumusan masalah yang telah peneliti tetapkan pada tahap awal penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi di kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus melalui empat tahapan yaitu: a) tahap perencanaan tindakan, b) tahap pelaksanaan tindakan, c) tahap pengamatan, d) tahap refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Dalam kegiatan inti terbagi menjadi 6 tahapan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS, tahapan tersebut diantaranya adalah:

Tahap 1 pembukaan, pada fase ini peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat belajar).

Tahap 2 pengembangan, peneliti memberikan penjelasan materi secara garis besar.

Tahap 3 belajar kelompok, peneliti membagi anggota kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dalam satu kelompok yang anggotanya heterogen dan

meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya peneliti memberikan lembar kerja kelompok kepada peserta didik untuk didiskusikan dalam kelompok (kelompok asal).

Tahap 4 validasi kelas, peneliti meminta perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja yang telah didiskusikan, kemudian peneliti membimbing dan memberi penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik.

Tahap 5 turnamen, peneliti membagi peserta didik ke dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik yang sama. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan kemampuan akademik masing-masing, peneliti membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, dan skor turnamen untuk setiap meja. Kemudian guru membimbing kegiatan turnamen.

Tahap 6 penghargaan kelompok, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin terbanyak yaitu dengan mengumumkan tiga kelompok yang akan mendapat juara I, II, dan III.

2. Peningkatan prestasi belajar IPS pokok bahasan koperasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik ada peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu 90,83% meningkat menjadi 93,33%

dengan kategori sangat baik. Selain dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik, peningkatan prestasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terbukti dari hasil *pre test*, *post test* siklus I hingga *post test* siklus II yang mengalami peningkatan. Diketahui nilai rata-rata *pre test* peserta didik 60, meningkat pada *post test* siklus I nilai rata-rata peserta didik menjadi 69,4, dan pada *post test* siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 79,80. Demikian halnya dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I hingga siklus II yaitu 30,77% (pra siklus), naik menjadi 52% (siklus I), dan naik lagi menjadi 80,77% (siklus II).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, membangun, dan mendukung peningkatan mutu serta kualitas pembelajaran IPS di SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung pada khususnya dan seluruh lembaga pendidikan pada umumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, dengan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan pendidikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dapat menjadi pertimbangan bagi Kepala

Sekolah untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Bagi guru, dapat dijadikan masukan guru dalam menentukan alternative model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar khususnya materi koperasi. Guru juga diharapkan selalu berusaha untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik bersemangat dalam belajar sehingga prestasi belajar peserta didik akan meningkat.
3. Bagi peserta didik, diharapkan agar bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran serta lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki sehingga prestasi belajarnya terus meningkat dan tercapai apa yang dicita-citakan.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan melakukan perbaikan-perbaikan terhadap penelitian agar memperoleh hasil yang lebih baik.