

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN No.33 Kota Selatan Kota Gorontalo, dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan permainan Tapula ini dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. pada siklus I dengan jumlah 34 siswa terdapat 20 siswa atau 58,83% yang memenuhi standar ketuntasan dengan mendapat nilai 75 ke atas dengan daya serap klasikal yaitu 50,62%, sedangkan pada siklus II terdapat 31 siswa yang memenuhi standar ketuntasan belajar atau mencapai 91,18% dengan nilai daya serap klasikal adalah 82,59%. sedangkan penilaian sikap siswa mengalami penurunan yakni pada siklus 1, yaitu 84.77% yang merupakan kriteria sangat baik sedangkan pada siklus 2 menjadi 86.01% merupakan kriteria baik, hal ini disebabkan siswa pada penilaian sikap disiplin masih dipengaruhi oleh permainan pada model pembelajaran tapula akan tetapi untuk pencapaian kriteria masih sangat baik hanya persentasi yang berubah, namun pada aspek penilaian keterampilan untuk kedua siklus mengalami peningkatan yakni pada siklus 1 memperoleh 72.79% yang merupakan kriteria sangat baik, dan untuk siklus 2 perolehan nilai keseluruhan mendapat nilai maksimum yakni mendapat persentase 79.77% yang merupakan kriteria sangat baik. Hal ini disebabkan setiap siswa sangat antusias dalam melakukan pembelajaran karena dipadukan dengan permainan yang dilakukan oleh guru dan membuat siswa sangat antusias terhadap pelajaran sehingga siswa memperoleh kriteria yang sangat baik dalam

kedua siklus tersebut. Selain itu juga proses pembelajaran ini dilakukan dengan melakukan uji coba secara langsung sehingga siswa lebih merasa ingin tahu yang sangat tinggi karena materi yang diajarkan dapat mereka lihat secara langsung dan dapat mengetahuinya. dalam metode ini dilakukan suatu permainan yang merupakan permainan tradisional yang diidentikan dengan permainan tradisional yang pernah mereka lakukan sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari dan dilakukan sesuai dengan metode yakni *teams games tournament*. Sehingga baik aktivitas guru dan aktifitas siswa memiliki persentasi yang sangat memuaskan baik dari siklus I maupun siklus II.

## 5.2 Saran

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dengan menggunakan permainan Tapula selain dapat meningkatkan aktifitas siswa dan keterampilan siswa, permainan tapula juga mampu membangkitkan semangat pembelajaran serta keingin tahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran kooperatif TGT juga dapat membantu siswa dalam mengenal budaya daerah yang selama ini mulai terkikis oleh perkembangan jaman. permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern saat ini yang cenderung bersifat individu. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur yang selama ini mulai terlupakan. Dengan model pembelajaran TGT ini siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena model pembelajarannya berupa diskusi kelompok yang diselingi permainan, sehingga model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil

belajar siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar perubahan energi.

Model Pembelajaran TGT juga sangat sesuai digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran yang mengalami hasil evaluasi yang tidak mencapai ketuntasan. Kemudian model TGT ini sangat sesuai jika digunakan pada tingkat pendidikan dasar sebab pendidikan pada tingkat pendidikan dasar pada umumnya siswa lebih senang bermain game dari pada belajar namun pada model pembelajaran TGT anak bermain sambil belajar atau anak bermain dengan pembelajaran. oleh sebab itu model pembelajaran TGT dengan permainan tapula ini sangat sesuai dengan pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar. Namun pada model pembelajaran TGT untuk mencapai ketuntasan hasil belajar siswa yang memuaskan, guru harus lebih agresif bahkan guru harus memiliki tenaga ekstra karena itu model pembelajaran TGT dengan permainan tapula tidak dapat digunakan pada semua muatan pembelajaran namun dapat digunakan pada muatan pembelajaran dimana hasil belajarnya tidak mencapai ketuntasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Kebumen: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
- H. M. Surya, dkk. 2006. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Hardini dan Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isriani hardini dan dewi pusptari. 2012. *Strategi pembelajaran terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA
- Istiqomah. 2006. *Teams Game Tournament (TGT)*. Jakarta : PT.Prima Aksara
- Martinis Yamin Dan Benu I Ansari. 2009. *Taktik mengembangkan kemampuan individual siswa*. Jakarta: gaung persada press
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon
- Sudjana, nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Sinar
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

- Ridhaazza. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Diperoleh 30 November 2012, dari <http://model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>
- Trianto.2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rustaman, N, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim LPMP. (2011). *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2010*. Diklat Pengawas. Semarang: LPMP
- Tim LPMP. (2011). *Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Diklat Pengawas. Semarang: LPMP
- Wijayanti, A. (2016). Jurnal pijar mipa. *Pijar MIPA*, 11(1), 15–21.
- Yamin dan Ansari. (2009). *Taktik Mengembangkan kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Putra Grafika