

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik di kelas V SDN 1 Wolasi. Hal ini dapat dilihat pada presentase peningkatan setiap siklus. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 75% dan pertemuan kedua mencapai 83,75%. Siklus II pertemuan pertama 76% dan pertemuan kedua meingkat sebesar 95%. Aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan pertama mencapai 73,75 dan pertemuan kedua mencapai 80%. Siklus II pertemuan pertama mencapai 85% dan pertemuan kedua mencapai 93,75%.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) kelas V SDN 1 Wolasi dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Nilai ulangan harian yang dijadikan sebagai hasil tes awal pra siklus mencapai ketuntasan belajar sebesar 61,11% dengan nilai rata-rata 63,33%. Pda siklus I persentase ketuntasan beajar peserta didik mecapai 77,78% dengan nilai rata-rata 70%. Pada siklus II persentase ketuntasan belajar belajar peserta didik mencapai 83,33% dengan nilai rata-rata 87,5%. Peningkatan hasil belajar didik dari pra siklus ke siklus I sebesar 16,67% dan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22,22% serta peningkatan daripra siklus ke siklus II sebesar 45,34 %

5.2 Limitasi

Limitasi atau kelemahan dalam penelitian ini terletak pada proses penelitian. Peneliti menyadari bahwa setiap penelitian pasti terdapat kendala dan hambatan. Salah satu faktor yang menjadi kendala adalah pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) membutuhkan perencanaan dan persiapan yang khusus, sehingga sangat menuntut dalam pengelolaan waktu.

5.3 Rekomendasi

Bersadarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti mengajukan saran demi peningkatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah agar memberikan himbauan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran aktif yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Kepada guru mata pelajaran IPA agar menjadikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) atau model pembelajaran aktif lainnya dan menerapkan pada mata pelajaran lain.
3. Kepada peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) atau model pembelajaran aktif lainnya dan menerapkan pada mata pelajaran lain pula.