

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* pada siswa kelas III di SD Negeri 102 Aneka Marga dilaksanakan menggunakan lima sintaks, diantaranya: 1. Penyajian Kelas, yaitu proses penyampaian materi oleh guru yang disimak oleh siswa. 2. Pembentukan Kelompok (tim), yaitu proses pembentukan kelompok diskusi dengan bimbingan guru. 3. Game, yaitu siswa belajar dengan cara bermain game menggunakan media *rolling ball*. 4. Turnamen, adalah proses turnamen secara akademik antar kelompok. 5. Penghargaan kelompok, yaitu pemberian penghargaan/reward atas pencapaian masing-masing anggota kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama hasil aktivitas guru dan siswa yaitu hasil aktivitas guru mencapai 77% dan aktivitas siswa mencapai 75%. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan. Aktivitas guru mencapai 86,36% dan hasil aktivitas siswa yaitu 83%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua hasil yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa yaitu mengalami peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama mencapai 90% dan aktivitas siswa mencapai 95,83%. Selanjutnya pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru mencapai 100% dan aktivitas siswa juga mencapai 100%. Dengan demikian terjadi adanya perubahan peningkatan aktivitas guru dan siswa.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dilakukannya tindakan memperoleh nilai rata-rata 68 dengan nilai persentase ketuntasan belajar 65% atau siswa yang memperoleh nilai >70 sebanyak 11 siswa, dan setelah dilakukannya tindakan pada siklus I memperoleh hasil nilai rata-rata 74 dengan persentase ketuntasan menjadi 76% sedangkan siswa yang memperoleh nilai >70 meningkat menjadi 13 siswa. Kemudian pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan yaitu dengan nilai rata-rata 88,52 dan persentase ketuntasan mencapai 88%. Siswa yang memperoleh nilai >70 yaitu sebanyak 15 siswa. berdasarkan uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga.

5.2 Limitasi Penelitian

Limitasi atau kelemahan penelitian terletak pada proses penelitian. Penulis menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Salah satu faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini yaitukurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan tidak terlaksananya beberapa langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efisien.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dapat disampaikan beberapa saran yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*. Saran ini diajukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Kepada pihak sekolah: agar memberikan himbauan kepada tenaga pendidik di sekolah untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
2. Kepada guru kelas: diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang berbeda-beda dan menggunakan media sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton dan membosankan.
3. Bagi siswa: dengan adanya model pembelajaran tipe *Teamg Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* diharapkan dapat menunmuhkan semangat, meningkatkan kemampuan siswa, serta dapat dijadikan daya tarik agar pembelajaran lebih aktif bagi siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda pokok bahasan yang lebih luas untuk konsep pembelajaran tematik lainnya atas perbaikan setiap kekurangan dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *rolling ball* sehingga pembelajaran dapat terlaksana semaksimal mungkin.
5. Untuk para pembaca: diharapkan dapat menjadi bahan untuk menambah referensi.