

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil pembelajaran kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa pada pembelajaran PKn kelas II SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang dapat ditingkatkan dengan model *Numbered Head Together*, dimana pada siklus I terjadi peningkatan kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) dari 60% menjadi 70% dengan nilai rata-rata 71,66, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dari 70% menjadi 81% dengan nilai rata-rata 80,18. Capaian atau hasil pembelajaran di atas membuktikan telah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%.

#### **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena sangat menunjang terhadap materi pelajaran.
2. Bagi guru, pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn.

3. Bagi penelitian selanjutnya, agar dapat menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* lebih efektif lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi siswa, diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena sangat menunjang terhadap materi pelajaran.
5. Bagi guru, pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn.
6. Bagi sekolah, sebagai bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.
7. Bagi penelitian selanjutnya, agar dapat menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* lebih efektif lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993. <http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Aisyah, Anggraeni. (2020). *Menegaskan Manusia Sebagai Objek dan subjek Ilmu Pendidikan*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 64
- Arikunto, Suharsimi, D. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 16.
- Desi, E. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di kelas IISD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta. *Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta*, 43.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). Model-model pembelajaran inovatif alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan. Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Hamdayama, Jumanta. (2014). Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter. Bogor: Gahlia Indonesia.
- Haryati, M. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru: Almujtahadah, 1.
- Hendrizar. (2011). *Kajian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Istarani. 2012. 58. Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada, 89-91
- Karnia Yaberdak Gintoe, D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking stick Terhadap Hasil Belajar IPA FISIKA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 PALU. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)*, 1.

- Kholis, Nur. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Iqra' Jurnal Kajian Ilmu Pengetahuan*. 2 (I).
- Lestari, N. K. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Daerah Terhadap hasil Belajar IPS, Universtias Pendidikan Ganesha. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Nurbudiyani. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas IISD Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 89.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesional Guru dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 8.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. (2013). *Teori, Metode dan Teknk Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Semi, M. Atar, 68.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rustiyarso. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: PT Huta Parhapuran, 14.
- Suharni. (2021). Meningkatkan Keaktifan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Wide Game Pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 88.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, 5.
- Yusrizal, 2010. *Bahan Pembelajaran PKn SD Kelas Tinggi*, 2