

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa kelas V dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan persentase pada siklus I yaitu 48,21% dan siklus II dengan persentase 76,78%.
2. Aktivitas siswa kelas V dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan persentase pada siklus I yaitu 58,92% dan siklus II dengan persentase 80,35%.
3. Hasil belajar siswa kelas V dalam aspek kognitif tingkat C₂ (pemahaman) pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, persentase pada siklus I yaitu 46,42% dengan nilai rata-rata 63,03 dan persentase siklus II yaitu 85,71% dengan nilai rata-rata 77,67.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang merasa tertarik dengan model pembelajaran TGT, agar dapat melakukan penelitian melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi yang berbeda.
2. Bagi guru, pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pelaksanaan pembelajaran IPS di SD karena dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, sebaiknya siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik saat guru memberikan pengarahan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Bagi sekolah, sebaiknya menyarankan kepada guru-guru untuk menguasai berbagai model pembelajaran, khususnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Ali, H. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji Kabupaten Takalar*. Skripsi. Jurusan PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Amanah, D. (2018). *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Ardiawan, I. K. N., & Wiradnyana, I. G. A. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Nilacakra.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astutik, T. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Deliani, N. (2018). *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Belajar Peta Konsep Pada Pembelajaran PKN Kelas V SDN 3 Mengandungsari Kec. Sekampung Udik Kab. Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Desfitri. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII2 MTsN Model Padang Melalui Pendekatan Kontektual". Padang: FKIP UBH
- Fajrin. (2014). *meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) pada sisiwa kelas v sdn kip bara-barayya ii makassar*.
- Fausiah, U. (2019). *Peningkatan Aktivitas Belajar IPA dengan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Hakim, A. R. (2017). Efektivitas permainan tradisional gobag sodor untuk pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-39.

- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Handani, S. S. (2019). penerapan model cooperative learning tipe stad untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips di kelas vii smpn 2 solokan jeruk kab. bandung. *geoarea/ Jurnal Geografi*, 2(2), 40-52.
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 8(2), 101-109.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164.
- Milawati, N. A. (2019). *pengaruh model pembelajaran times games tournaments (tgt) terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari self confidence peserta didik kelas vii di smp amal bakti jati agung lampung selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Muzaynah, U. (2014). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Melalui Teams Games Tournaments Dengan Media Teka-Teki Silang. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia*, 2(1), 162-172.
- Nora, Y., Mukhaiyar, M., Ananda, A., & Sari, R. T. (2023). Implementasi Pemikiran Pragmatisme dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 104-115.
- Nurhaini, Pebriyenni, & Nora, Y. (2015). *peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas iii pada pembelajaran pkn melalui model teams games turnaments di sdn 05 enam lingkung*. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(6), 15-16.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Permanasari, H. (2015). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Destiny Board (PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Genap, Tahun Ajaran 2014/2015)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Semarang : CV.Pilar Nusantara.

- Rachmawati, D. W., Al Ghozali, M. I., Nasution, B., Firmansyah, H., Asiah, S., Ridho, A., & Kusuma, Y. Y. (2021). *Teori & Konsep Pedagogik*. Bandung : Penerbit Insania.
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. (2019). *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.
- Siagian, B., Marzuki, & Kaswari. Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Tgt pada Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Di Sd/Mi*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, H. P. (2016). Analisis hubungan kecemasan, aktivitas, dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar matematika siswa. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 134-147.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195.
- Wulandari, H., Riyanto, H., & Subroto (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Photo Story Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Glagahombo 2 Sleman. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(2), 704-714.
- Wurjanti, E. (2022). *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. N.p., Penerbit P4I.
- Yusuf, M. (2015). *Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Negara Maju Dan Negara Berkembang Siswa Kelas IX SMP Islam Sudirman mbarawa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Geografi FIS UNNES.