

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh 45,2 dan pemahaman (C2) diperoleh 38,4 dengan rata-rata 83,6 dan presentase ketuntasannya yaitu 36%. Sedangkan pada siklus II ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh 53,28 dan tingkat pemahaman (C2) diperoleh 32,96 dengan rata-rata 86,24 dan presentase ketuntasan yaitu 84%. Sehingga dari siklus I ke siklus II adanya peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa kelas V-D pada pembelajaran IPAS di SDN 36 Gunung Sarik, dari 36% menjadi 84% sehingga siswa mencapai ketuntasan di atas rata-rata KKTP.
2. Melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif dapat meningkatkan hasil belajar afektif tingkat tanggung jawab (A2) siswa kelas V-D pada pembelajaran IPAS di SDN 36 Gunung Sarik dari 84,30% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II sehingga siswa mencapai ketuntasan di atas rata-rata KKTP.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Dengan penerapan model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Guru sebaiknya selalu memotivasi siswa untuk lebih percaya diri, lebih aktif dalam belajar.
3. Siswa sebaiknya dibiasakan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, melakukan aktivitas positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan menguasai materi yang sedang dipelajari.



DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19.
- Agustina. (2022). Analisis *Pedagogical Content Knowledge I* terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 9180-9187.
- Allifia & Setyaningsih. (2023). Analisis Kesiapan Guru dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata pelajaran IPAS Kelas IV. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 328.
- Andreani & Gunansyah. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. Universitas Negeri Surabaya, 1851.
- Arfani, L. (2018). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).
- Daulay, B. (2017). Sejarah tentang Media Kreatif. *PROFILM*, 1, 106-130.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- 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.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Magelang: Pustaka satu.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1), 43-54

- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). Al Ibtida: *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1)
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Kasenda, L. M., & Sentinuwo, S. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Kemendikbud (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- Kemendikbud (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- Maghfiroh, E., & Arifin, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 213-231.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Prasetya, S. P. (2023). *Kooperatif Learning Menerapkan Model-model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. Jawa Tengah: Lakeisha
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. Alpen: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Siagian, B. (2013). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT pada Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).

- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosadakarya.
- Suhelayanti, (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Yayasan Kita Menulis*, 22.
- Ulfa Fauziah, 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).
- Usman, Jarjani Mawardi, Husna M Zein dan Rasyidah, (2019). *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. *Pengantar Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.
- Wulandari, H., Riyanto, & 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.
- 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.
- Zaman, A. & Retnani, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan. Unipa Surabaya.