

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa bertanya dari siklus I ke siklus II sudah meningkat dari 52,17% menjadi 80,43%. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 28,26%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bertanya siswa pada pembelajaran IPA sudah meningkat.
2. Aktivitas siswa menjawab pertanyaan dari siklus I ke siklus II sudah meningkat dari 71,74% menjadi 91,30%. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 19,56%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas menjawab pertanyaan siswa pada pembelajaran IPA sudah meningkat.
3. Aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sudah meningkat dari 83,94% menjadi 92,86%. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 8,92%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran IPA sudah meningkat.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penilaian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang aktif diantara pembelajaran yang ada.

2. Peneliti, sebagai bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya.
3. Guru dapat menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran lain yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Guru dapat membuat rancangan pembelajaran IPA sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*.
5. Siswa, agar dapat meningkatkan aktivitas belajar selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnianti. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Pengajaran dan Pembelajaran Konstektual (Contextual Teaching and Learning) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal PENAMAS*, 2(30), 130-252.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 155-162.
- Astutik, Tri. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JPGSD*, 2(1), 1-11.
- Deti, El. Arai. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Materi Gerak dan Gaya Kelas VIII SMP. (*JEP*) *Jurnal Eksata Pendidikan*, 5(1), 42-51.
- Dewi N. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5e Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 113-120.
- Febriana, Md. Ryan. Andhita. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbasis Outdoor Study Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 149-156.
- Firdaus, Muhammad. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Formatif*, 6(2), 93-99.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kasumawati. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-Sifat Benda dan Perubahannya Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD Negeri 16 Buntok Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(7), 507-516.
- Maghfiroh, Leny. (2014). Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 2(2), 1-11.
- Maloring, Bernadius. Dicson. Carneige. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika. *Jurnal Ilmiah*, 2(16), 282-301.

- Nanda. (2019). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV Model *Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)* di SD Kartika 1-10 Padang. (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- Pane, Aprida & Dasopang, M. Darwis. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-338.
- Polianus. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas I dengan Model Probing-Prompting di SD Regunung 01 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 379-386.
- Pramono, Dewi & Fachruddin. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Snowball Trowing Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 81-86.
- Purbosari, Para. Mitta. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan Academic Skill Pada mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(6), 231-238.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rustiyarso & Wijaya T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Sari, Dewi, Indah. (2017). Pengembangan Media Kosir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 187-188.
- Sari, R. T. (2017). Efektifitas Modul Pembelajaran Biologi Melalui Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pakar Pendidikan*, 15(1), 53-66
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1 (1).
- Susanto, A (2013) *Teori belajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta : Prenamedia Grup.
- Tisa, Rahma. Nurpratiwi. (2015) Peningkatan Ativitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Geodukasi*, 4(2), 1-9.