

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan peningkatan minat dan keterampilan bercerita melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan model *teams games tournaments (TGT)* dapat meningkatkan minat bercerita siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025. Pada siklus II indikator perasaan senang dan ketertarikan siswa yaitu 85% dan yang paling tinggi pada indikator keterlibatan siswa yaitu 88%.
2. Dengan penerapan model *teams games tournaments (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025. Rata-rata nilai keterampilan bercerita siswa mencapai 72,08 pada siklus 2 (kategori "Baik-Sangat Baik"). Siswa pada kategori "Sangat Baik" juga bertambah dari 0% pada prasiklus menjadi 42% pada siklus 2.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan minat, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bercerita. Lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan dalam *Teams Games Tournament (TGT)* memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan mengembangkan kemampuan siswa.

Sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak hanya meningkatkan keterampilan bercerita saja tetapi sekaligus meningkatkan minat siswa.

B. Implikasi

Implikasi adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah. Hasil penelitian ini mengenai peningkatan minat dan keterampilan bercerita melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo. Berdasarkan penelitian ini maka implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diadopsi oleh guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Guru dapat mengembangkan variasi dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, seperti modifikasi aturan permainan atau materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan.
2. Penelitian ini menunjukkan pentingnya penguasaan model pembelajaran inovatif oleh guru. Program pelatihan atau workshop bagi guru dalam menerapkan metode seperti *Teams Games Tournament (TGT)* perlu ditingkatkan agar guru lebih percaya diri dan kreatif dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis kelompok.
3. Kurikulum dapat disesuaikan untuk mendukung penggunaan model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament (TGT)*, dengan

menyediakan alokasi waktu yang memadai untuk aktivitas kelompok, permainan, dan refleksi, sehingga tujuan pembelajaran lebih optimal.

4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran meningkat melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Ini mengimplikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga pada mata pelajaran lain untuk membangkitkan minat belajar siswa.
5. Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, guru dapat mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, misalnya melalui penggunaan aplikasi atau media digital untuk permainan edukatif yang relevan dengan materi bercerita.
6. Sekolah dapat mengadopsi kebijakan yang mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif, seperti pengadaan sarana pendukung dan program penghargaan untuk guru dan siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan inovatif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan bercerita melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih menguasai teknik pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* agar pembelajaran berjalan efektif. Persiapan yang matang, seperti pembuatan materi yang relevan dan menarik, sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan bercerita melalui berbagai aktivitas yang melibatkan komunikasi, baik di dalam maupun di luar kelas, serta lebih aktif dalam belajar bersama kelompok.

3. Bagi Peneliti Lain

Diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam konteks yang berbeda, misalnya dengan memanfaatkan teknologi atau menggabungkannya dengan model pembelajaran lainnya untuk hasil yang lebih optimal.