

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul Kota Madiun, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul secara bertahap. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 2,31 pada tahap prasiklus menjadi 2,89 pada Siklus I (naik 0,58 poin atau sekitar 25,11%) dan meningkat kembali menjadi 3,42 pada Siklus II (naik 0,53 poin atau sekitar 18,34% dari Siklus I), sehingga secara keseluruhan meningkat 1,11 poin atau sekitar 48,05% dibandingkan kondisi awal. Selain itu, proporsi siswa dengan motivasi Rendah menurun dari 61% menjadi 29% (turun 32 poin persentase) dan akhirnya menjadi 0% (turun 29 poin persentase), sedangkan proporsi siswa dengan motivasi Sangat Tinggi meningkat dari 0% menjadi 21%, kemudian menjadi 61% (naik 40 poin persentase). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan.
2. Penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar yang meningkat dari 69,6 pada tahap prasiklus menjadi 77,5 pada Siklus I atau mengalami kenaikan sebesar 7,9 poin, kemudian meningkat kembali menjadi 87,1

pada Siklus II atau bertambah 9,6 poin dari Siklus I. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 17,5 poin dibandingkan kondisi awal. Selain itu, persentase ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 39% pada tahap prasiklus menjadi 61% pada Siklus I (naik 22 poin persentase) dan meningkat menjadi 89% pada Siklus II (naik 28 poin persentase dari Siklus I), sehingga secara keseluruhan ketuntasan klasikal meningkat 50 poin persentase dari kondisi awal. Sebaliknya, persentase siswa yang belum tuntas menurun dari 61% pada tahap prasiklus menjadi 39% pada Siklus I (turun 22 poin persentase) dan menjadi 11% pada Siklus II (turun 28 poin persentase dari Siklus I). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sehingga indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan belajar klasikal minimal 85%, telah tercapai pada akhir Siklus II.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan penguatan terhadap teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, dan pemberian penghargaan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan sintaks TGT mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bertahap, sehingga memperkuat pandangan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian,

penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan kajian pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan pembelajaran yang memadukan diskusi kelompok, *games* akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS maupun pembelajaran lain di sekolah dasar.

1. Bagi Guru, Guru disarankan untuk menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran IPAS, khususnya ketika guru menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Model ini terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, bekerja sama, bermain sambil belajar, dan mengikuti turnamen akademik. Dalam penerapannya, guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran secara matang, menyusun kelompok

yang heterogen, menjelaskan aturan permainan dengan sederhana dan tegas, serta memastikan bahwa seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi. Guru juga perlu memberikan penguatan dan umpan balik secara konsisten agar siswa yang semula pasif menjadi lebih percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa, Siswa diharapkan lebih aktif, bertanggung jawab, dan berani terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui model TGT, siswa tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai teman, dan menyelesaikan tugas secara sungguh-sungguh demi keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, siswa perlu membiasakan diri untuk memperhatikan penjelasan guru, bertanya apabila mengalami kesulitan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta menjaga sportivitas saat mengikuti turnamen. Sikap aktif dan tanggung jawab tersebut penting karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan guru, tetapi juga oleh kesungguhan siswa dalam mengikuti proses belajar.
3. Bagi Sekolah, Pihak sekolah disarankan memberikan dukungan terhadap penggunaan model-model pembelajaran inovatif, termasuk *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana pembelajaran yang memadai, pemberian ruang bagi guru untuk berbagi praktik baik, serta mendorong kegiatan pengembangan profesional guru yang berfokus pada pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Sekolah juga dapat memfasilitasi guru dalam menyusun media, kartu soal, atau perangkat turnamen sederhana yang dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran. Dengan dukungan kelembagaan yang baik, inovasi pembelajaran tidak hanya berhenti pada satu kelas penelitian, tetapi dapat berkembang menjadi budaya akademik sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk mengembangkan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, penggunaan media pendukung tertentu, atau pengukuran variabel tambahan seperti kolaborasi, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, peneliti berikutnya juga disarankan untuk melengkapi data dengan dokumentasi profil sekolah, instrumen observasi yang lebih rinci, dan analisis per siswa agar hasil penelitian menjadi semakin komprehensif dan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.