

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik berbasis *wordwall* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Melalui kegiatan turnamen, siswa terdorong untuk aktif berdiskusi, menjawab kuis, dan bekerja sama antarkelompok untuk memperoleh skor terbaik. Penggunaan media *wordwall* yang dipadukan dengan kompetisi sehat dalam model *team games tournament* mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta pemahaman konsep terhadap materi IPAS, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas

V SDN 04 Madiun Lor. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, pada tahap prasiklus, persentase motivasi belajar siswa secara klasikal hanya mencapai 40% dengan kategori rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada siklus I, persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 49% dengan kategori sedang. Selanjutnya, pada siklus II motivasi belajar siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 72% dengan kategori tinggi.

3. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, pada tahap prasiklus hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 22 siswa, hanya 9 siswa atau sebesar 41% yang mencapai nilai di atas KKTP yang ditetapkan, yaitu 75, sedangkan 13 siswa atau sebesar 59% masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sebanyak 14 siswa atau sebesar 64% telah mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 8 siswa atau sebesar 36% masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Jika dibandingkan dengan tahap prasiklus, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 23%. Meskipun demikian, hasil pada siklus I masih belum memenuhi indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 80%. Pada

siklus II, hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 19 siswa atau sebesar 86% telah mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 3 siswa atau sebesar 14% masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Jika dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 22%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%. Selain itu, secara individu sebagian besar siswa juga telah mampu mencapai nilai di atas KKTP.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat diketahui implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Adapun implikasi teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan memperluas kajian mengenai penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.
- b. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* memperkuat teori pembelajaran kooperatif dan pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya kerja sama kelompok, keterlibatan aktif siswa, serta penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran.

- c. Model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* secara teoritis mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui kegiatan diskusi kelompok, turnamen akademik, serta kompetisi sehat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa terhadap materi IPAS.

2. Implikasi Praktis

Adapun implikasi praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran.
- b. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, kerja sama, rasa percaya diri, serta semangat belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

C. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru disarankan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- b. Guru hendaknya menyesuaikan tingkat kesulitan soal, pengelolaan waktu turnamen, serta mengombinasikan model *team games tournament* dengan strategi pembelajaran aktif lainnya agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan lebih aktif, disiplin, dan bertanggung jawab selama mengikuti pembelajaran menggunakan model *team games tournament* berbantuan media *wordwall* agar capaian pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
- b. Siswa diharapkan memanfaatkan kegiatan diskusi, permainan edukatif, dan turnamen akademik sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kerja sama antarteman.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti *team games tournament* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- b. Sekolah disarankan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti akses internet, sarana pembelajaran

digital, serta pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau kondisi kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih luas.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian mengenai pengaruh model *team games tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap aspek lain, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, maupun kemampuan kolaborasi siswa.