

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament* menggunakan media *big book* di kelas II SDN Pojah I diterapkan melalui beberapa tahapan yaitu penyampaian materi, mengerjakan tugas kelompok dalam tim/turnamen. Pelaksanaan di siklus I masih belum sesuai dengan apa yang di rencanakan, hal ini dikarenakan siswa masih belum mendengarkan intruksi dari guru, siswa juga belum terbiasa dengan model pembelajaran *team games tournament* menggunakan media *big book*, Kurang memperhatikan Alokasi waktu dalam pembelajaran Masih ada kelompok yang kurang paham dengan aturan permainan. Banyak kelompok yang masih kurang kompak dalam mengikuti aturan-aturan permainan yang di adakan oleh guru, Selain itu terdapat kekurangan dalam pelaksanaan di siklus I yakni terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana pada lembar observasi guru dan siswa. Kemudian guru melakukan perbaikan diantaranya memotivasi siswa agar semangat dalam belajar, memberikan reward pada siswa yang aktif dalam pembelajaran, memberitahu dengan jelas aturan-aturan permainan dan cara bermainnya serta memperbaiki aspek-aspek yang belum

terlaksana. Dengan adanya perbaikan di setiap siklus terjadi peningkatan dan mencapai hasil yang maksimal di siklus ke II.

2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tema games tournament menggunakan media big book memberikan hasil yang cukup memuaskan. Secara menyeluruh hasil belajar siswa kelas II di SDN Pojah I mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hasil belajar siswa di ukur melalui tes menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi dengan baik pada setiap siklusnya. selain dilihat dari hasil sekala sikap yang meningkat, hasil observasi pun menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena akan adanya persaingan di dalamnya serta adanya reward yang diberikan sehingga memicu siswa lebih baik lagi, kerja sama dalam kelompokpun semakin baik karena adanya keinginan memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Dari hasil observasi pembelajaran I dari lembar observasi guru memperoleh keberhasilan sebesar 64,2%. Dan hasil observasi pada lembar observasi siswa memperoleh keberhasilan sebesar 61,5%. Pada pembelajaran II dari lembar observasi guru memperoleh keberhasilan sebesar 71,4%. Dan hasil observasi pada lembar observasi siswa memperoleh keberhasilan sebesar 69,2%. Setelah mengalami perbaikan di siklus II maka Berikut ini merupakan hasil observasi guru di pembelajaran I mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 85,5%, untuk observasi siswa mendapatkan presentase ketuntasan

sebesar 84,6%. Untuk pembelajaran III di siklus II hasil observasi guru mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 85,7%, untuk observasi siswa mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 84,6%. Adapun hasil dari pelaksanaan siklus I terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase ketuntasan 21,4% siswa yang tuntas, mata pelajaran Matematika dengan presentase ketuntasan 14,2% siswa yang tuntas dan mata pelajaran SBdP dengan presentase ketuntasan 35,7% siswa yang tuntas. Hasil penilaian keterampilan siswa setelah siklus I dilaksanakan yakni dengan jumlah total 14 siswa dalam kelas II, siswa yang tuntas mendapat presentase sebesar 28,5% atau 4 siswa yang tuntas. Adapun hasil dari pelaksanaan siklus II yakni pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase ketuntasan 85,7% siswa yang tuntas, mata pelajaran Matematika dengan presentase ketuntasan 78,5% siswa yang tuntas dan mata pelajaran SBdP dengan presentase ketuntasan 85,7% siswa yang tuntas. Hasil penilaian keterampilan siswa pada siklus II yakni dengan jumlah total 14 siswa pada kelas II, siswa yang tuntas mendapat presentase sebesar 85,7% atau 12 siswa yang tuntas.

## **B. Saran**

### **1. Siswa**

Dalam mengikuti proses pembelajaran lebih baik mengikuti apa yang di perintahkan oleh guru mengenai penerapan model pembelajaran

*Team Games Tournament* menggunakan media *Big Book* di dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Hendaknya menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan median *Big Book* pada materi lain, permainan yang lebih menarik dan reward yang lebih menarik lagi. Sehingga memotivasi belajar siswa akan lebih meningkat lagi dan tentunya akan berdampak pada hasil belajar.

3. Bagi peneliti

- a) Sebaiknya mempersiapkan instrument soal tes yang lebih banyak. Terutama jika menggunakan pilihan ganda
- b) Sebaiknya melakukan perbaikan pada gambar yang ada pada media *Big book* supaya siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan memprediksi bacaan cerita.

4. Bagi sekolah

Dalam penerapan model Pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media *Big Book* diharapkan dapat dijadikan untuk salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dapat membantu kemajuan sekolah.

