

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran oleh guru pada setiap siklus juga mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari nilai keberhasilan guru yang selalu meningkat pada pertemuan I siklus I hingga pertemuan II siklus II. Dengan peningkatan nilai keberhasilan guru yaitu, pada pertemuan I siklus I nilai keberhasilan guru mencapai 64,28, pertemuan II siklus I nilai keberhasilan guru mencapai 71,42, pertemuan I siklus II nilai keberhasilan guru mencapai 82,14, dan pada pertemuan II siklus II nilai keberhasilan guru mencapai 92,91.

Hasil analisis angket siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 68,80. Pada siklus II analisis angket rata-rata keaktifan belajar siswa tergolong sangat tinggi dengan nilai rata-rata 87,54.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 104225 Perpenden Kabupaten Deli Serdang dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Tematik Tema Pendidikan. Hal tersebut terbukti dari setiap observasi yang dilakukan pada setiap pertemuan, nilai keaktifan siswa meningkat. Persentase keaktifan siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 10%, dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II yaitu 16,66%, kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan I yaitu 86,66%,

dan pada siklus II pertemuan II meningkat hingga mencapai persentase 100% keaktifan belajar siswa.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberi saran kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) hendaknya digunakan oleh sekolah-sekolah sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan, terutama yang berkaitan dengan masalah keaktifan belajar siswa. Penelitian tindakan kelas mampu mengidentifikasi dan menindak lanjuti suatu permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, penelitian tindakan kelas juga dapat digunakan sebagai alat kontrol kinerja guru dalam mengajar sehingga kompetensi guru akan semakin baik.

2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas khususnya pelajaran Tematik.

3. Bagi siswa

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa hendaknya turut aktif dalam belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Karena penelitian ini baru sampai mengangkat sejauh mana pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan keaktifan belajar siswa, maka peneliti merekomendasikan atau menyarankan kiranya para peneliti dapat melanjutkan penelitian pasca penelitian. Hal ini penting agar hasil penelitian ini bermanfaat sebagai penyeimbang teori maupun sebagai reformasi terhadap dunia pendidikan khususnya kompetensi mengajar guru.

