

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengamatan peneliti tentang keaktifan belajar siswa dikelas IV SDN No.040519 Tanjung Barus Kab.Karo ternyata model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, ini dapat peneliti lihat dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengikuti pembelajaran lebih bersemangat karena disamping belajar ada juga permainan yang menyangkut materi sehingga tidak membuat siswa jenuh dan bosan.
2. Timbulnya keberanian siswa dalam menyampaikan idea tau pikiran terhadap hasil diskusi temannya
3. Timbulnya rasa percaya diri menyampaikan idea tau pikiran dalam menyajikan hasil diskusi kelompok.
4. Siswa dapat meningkatkan peranan mereka baik secara individual maupun kelompok.
5. Siswa dapat meningkatkan pengelolaan kerjasama kelompok
6. Siswa dapat menggunakan waktu secara efisien dalam menjawab soal *games*.
7. Keaktifan belajar siswa dapat meningkat dapat dilihat pada lembar observasi peningkatan mulai dari siklus I pertemuan 1 sampai pada siklus

II pertemuan 2. Pada siklus I pertemuan 1 siswa yang aktif 11,54% menjadi 26,92% di siklus I pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 siswa yang aktif 73,08% menjadi 84,61% di siklus II pertemuan 2. Selain itu, keaktifan mengajar guru juga meningkat yaitu dapat dilihat pada lembar observasi siklus I pertemuan 1 63,23% kategori kurang baik menjadi 79,41% kategori cukup baik di siklus I pertemuan 2. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 82,35% kategori baik menjadi 85,29% kategori baik.

8. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPS materi pokok Masalah-masalah sosial di lingkungan setempat di kelas IV SDN No. 040519 Tanjung Barus Kab.Karo T.A.2012/2013.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dikemukakan di atas, sebagai tindak lanjut diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya membentuk kelompok-kelompok belajar agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Sebaiknya siswa memiliki buku penunjang lain selain buku paket yang diberikan guru untuk menambah pengetahuan.
3. Untuk dapat melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperlukan pemahaman guru bidang study tentang Model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) tersebut, baik dari segi persiapan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi.

4. Sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan belajar mengajar, karena model ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
5. Bagi siswa diharapkan agar lebih meningkatkan kemampuan dalam belajar dan aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru terutama pada materi pelajaran yang kurang dimengerti.
6. Perlu dilakukan penelitian lanjut oleh peneliti lain guna memberi masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*