

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini melalui penerapan pembelajaran *Kooperatif Learning* model *Team Group Tournament* (TGT) yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dengan memperhatikan:

1. Perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP siklus 1 dan RPP siklus 2
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk gambar dan peta yang telah didesain terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran
3. Guru sudah menggunakan permainan dalam bentuk Tanya jawab (kuis), yang di kompetisikan antar kelompok di meja turnamen yang terdiri dari pembaca, penantang I, penantang II, dsb
4. Evaluasi yang digunakan dalam bentuk pre test, post tes siklus I dan post tes siklus II.

Pembelajaran *Kooperatif Learning* model *Team Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kompetensi dasar keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia bagi siswa kelas V Semester 1 MI Darul Ulum Kecamatan Waru Kota Sidoarjo Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini

ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Pada akhir siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa atau 44,12 %, dan siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau 55,88%. Pada akhir siklus II seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata kelas siklus I 67,56 dan rata-rata kelas siklus II 78,43. Adapun hasil non-tes pengamatan proses belajar menunjukkan perubahan sikap dan perilaku siswa berupa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan beberapa saran kepada pihak guru dan sekolah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menerapkan pembelajaran *cooperatif learning* model *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Selain itu guru hendaknya dapat menggunakan metode dan media pembelajaran gambar dan peta yang telah didesain terlebih dahulu.
2. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam pembelajaran, seperti adanya alat peraga dan media yang menarik, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa.