

V. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar 71,87%, pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar 87,5%. Hal tersebut menunjukkan ketuntasan hasil belajar pada siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 15,63%. Pada siklus I dari 32 siswa jumlah siswa yang tuntas adalah 23 siswa dan jumlah yang belum tuntas adalah 9 siswa. Pada siklus II dari 32 siswa jumlah siswa yang tuntas adalah 28 siswa dan jumlah siswa yang belum tuntas adalah 4 siswa.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah afektif . Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I mencapai 72,85%, siklus II mencapai 86,43%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa ranah afektif sebesar 13, 58%.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotor pada

siklus I mencapai 72,54%, siklus II mencapai 79,91%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase yaitu sebesar 7,37%.

B. Implikasi

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII B SMP N 4 Purwokerto. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena selain dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, juga dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif dan psikomotor. Siswa sudah mulai antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, berpendapat dan saling membantu teman dalam rangka pemahaman materi. Guru juga dimudahkan dalam melaksanakan tindak mengajar dan mengelola di dalam kelas.

C. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian tindakan kelas ini diantaranya adalah :

1. Ada beberapa siswa yang tidak memakai *number tag* pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga guru dan peneliti harus sering mengingatkan siswa untuk memakai.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membutuhkan perencanaan dan persiapan yang matang sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang baik.

-
-
3. Ketika sedang membagikan angket siswa gaduh di kelas bahkan ada beberapa siswa yang keluar kelas.