

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri No.28/I Malapari bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari indikator karakter bersahabat yang telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dari 2 siklus yang sudah dilaksanakan, terjadi peningkatan karakter bersahabat pada peserta didik kelas IV SD Negeri No.28/I Malapari. Siklus 1 memperoleh presentase yaitu 59%, belum mencapai indikator ketercapaian sehingga perlu diadakannya perbaikan disiklus 2. Siklus 2 memperoleh presentase yaitu 78%. Siklus 2 telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu dengan presentase 70%.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1, memperoleh presentase 79%. Siklus 2 memperoleh presentase 87,5%. Terjadi kenaikan pada hasil observasi aktivitas guru dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 8,5%.

Berdasarkan hasil belajar kelompok pada siklus 1 pertemuan 1, semua kelompok memperoleh nilai yang sama yaitu 50. Pertemuan 2, terdapat 2 kelompok yang memperoleh nilai 100 dan 3 kelompok lainnya memperoleh nilai 50. Siklus 2 pertemuan 1, terdapat 3 kelompok yang memperoleh nilai 100 dan 2 kelompok yang memperoleh nilai 50. Pertemuan 2, terdapat 4 kelompok yang memperoleh nilai 100 dan 1 kelompok memperoleh nilai 50.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik kelas IV mendapatkan respon yang positif baik dari guru maupun peserta didik. Model TGT ini mempunyai potensi untuk meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik. Peserta didik juga peserta didik juga dapat terlatih untuk berinteraksi, bekerja sama dan bertanggung jawab.

### 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk guru dan calon guru bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada saat pembelajaran, peserta didik merasa senang dan aktif.

## 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang peneliti sampaikan pada skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Kepada guru dapat menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada saat pembelajaran, hal ini dikarenakan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik, semangat untuk mengikuti pembelajaran dan peserta didik tidak merasakan bosan.

2. Kepada peserta didik diharapkan untuk selalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, bertanggung jawab, selalu berinteraksi yang baik, dan selalu bekerja sama yang baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya untuk mengembangkan penelitian ini dan semoga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.