BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Greenopoly* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan permainan, diskusi kelompok, serta kompetisi akademik pada tahap turnamen. Melalui proses tersebut, siswa menjadi lebih termotivasi, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan tersebut tercermin pada capaian hasil belajar. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 65,0, meningkat menjadi 74,3 pada siklus I, dan mencapai 84,76 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga meningkat secara konsisten, dari 45,45% pada kondisi awal menjadi 62% pada siklus I, dan mencapai 95% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT dan media *Greenopoly* bukan hanya efektif dalam memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, model TGT berbantuan media

Greenopoly dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti TGT dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Media permainan edukatif seperti *Greenopoly* juga dapat dikembangkan untuk berbagai materi lainnya agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah perlu memfasilitasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui pelatihan atau *workshop*. Dukungan sarana dan prasarana pembelajaran sangat diperlukan agar penerapan model kooperatif dapat berjalan maksimal

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau jenjang kelas yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain seperti minat belajar, motivasi, dan keterampilan sosial untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.