

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terkait Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Hal tersebut didasarkan pada hasil *N-Gain* ada pada kategori “Tinggi”, hasil lembar angket untuk mengetahui respon guru terkait penggunaan model *Team Games Tournament* ada pada kategori “Sangat Baik” dan hasil lembar angket untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan model *Team Games Tournament* ada pada kategori “Baik”
2. Kendala yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan yaitu siswa mengalami kesulitan dalam tahap mengembangkan ide dan gagasan (*elaboration*). Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas siswa dalam mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Saat menjawab pertanyaan, siswa memerlukan waktu yang cukup lama untuk memikirkan ide-ide yang ingin mereka sampaikan. Selain itu kurangnya minat siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, hal ini

dapat dilihat ketika peneliti mengamati sebagian siswa kurang antusias dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi. Namun seiring berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa aktif, proses pembelajaran pun berjalan dengan lancar dan menyenangkan sesuai dengan rencana yang sudah diterapkan dalam pembelajaran.

3. Kendala yang dihadapi oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan yakni guru merasa kesulitan menerapkan model *Team Games Tournament* dengan berbagai karakteristik siswa, hal tersebut disebabkan karena masing-masing kemampuan siswa yang berbeda dan guru tidak dapat memastikan masing-masing kemampuan dengan tepat sehingga guru mengalami kesulitan pada saat membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang heterogen. Selain itu juga, guru sulit dalam mengkondisikan siswa karena siswa cenderung tidak tertib dan kurang memperhatikan guru sehingga guru perlu menjalin komunikasi dengan siswa agar dapat menciptakan suasana belajar dan mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa bisa fokus menikmati proses pembelajaran dan mau memperhatikan guru. Kesulitan lainnya adalah kurangnya waktu pembelajaran sehingga siswa terbatas dalam mengerjakan soal, kesulitan seperti ini dapat terjadi karena alokasi waktu yang kurang bagi siswa untuk mempelajari bahan ajar yang ditentukan.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model *Team Games Tournament*, mencakup:

1. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan model *Team Games Tournament* dapat digunakan secara luas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil pembelajaran siswa.
2. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi sosial, motivasi dan kebutuhan individual siswa dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar, berdasarkan kesulitan yang ditemukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Maka peneliti memberikan saran agar jika ada penelitian atau guru yang akan menggunakan model *Team Games Tournament* tidak mengulangi hal yang sama. Saran tersebut adalah:

1. Bagi Guru

Model *Team Games Tournament* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, karena hal ini menunjukkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan

berhasil diterapkan, sehingga bagi guru yang ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa bisa menggunakan model *Team Games Tournament*. Selain itu, pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* membutuhkan waktu yang cukup panjang, guru sebaiknya dapat mengatur waktu dan siswa dengan tepat agar setiap pembelajaran pada tahapannya dapat diselesaikan dengan baik.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam menghadapi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dan jangan ragu untuk meminta bantuan dari guru maupun teman jika diperlukan.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengadakan penelitian yang sama dengan judul skripsi ini, diharapkan dapat mengembangkan instrumen penelitian yang lebih baik lagi. Dalam proses pembelajaran berlangsung, peneliti harus dapat memotivasi semangat siswa agar dapat terjalin komunikasi dengan baik antara peneliti dan siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari tahu pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap berbagai aspek pembelajaran lainnya termasuk motivasi belajar, interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan penggunaan model *Team Games Tournament* sebagai strategi atau model pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.