

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan ular tangga literasi dikelas III UPT SDN 4 Makale Utara, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan ular tangga literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPT SDN 4 Makale Utara dilaksanakan dengan baik. Hal ini diketahui dari nilai observasi nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I yaitu 67,64% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II, yaitu 83,82% dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai observasi siswa pada siklus I yaitu 65,19% dengan kategori baik dan nilai observasi pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 80,88% dengan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa kelas III UPT SDN 4 Makale Utara pada mata pelajaran Bahasa Indoneisa mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media papan ular tangga literasi peningkatan hasil belajar pada penelitian ini terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa, dimana siklus I

mencapai 63,04 dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 89,87 dengan kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan Kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Guru

Melalui hasil penelitian ini, dapat menjadi bahan kajian bagi guru khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Papan Ular Tangga Literasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian ini, dapat menjadi alternatif dan referensi yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti

Melalui hasil penelitian ini, dapat menambah wawasan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Papan Ular Tangga Literasi, serta dapat dijadikan bahan acuan dan referensi dalam melakukan penelitian yang relevan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Agustina, E. S. (2023, December). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRI* (pp. 888-907).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel belajar (kompilasi konsep).
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50-53.
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi terhadap guru pada program kampus mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42-53.
- Bayu, K. (2020). Penggunaan google translate sebagai media pembelajaran bahasa inggris paket B di PKBM Suryani. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(1), 62-67.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V:(Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende). *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32-38.
- Fatimah, S., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2022). *Penerapan model student facilitator and explaining untuk meningkatkan hasil belajar dan respon siswa*

kelas XI SMA. JIPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA), 6(3), 300–309.

- Fauziah, J. R., Astutik, S., Suratno, S., Kurnianto, F. A., & Nurdin, E. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Nearpod Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 12-21.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi, IKIP Gunungsitoli, 2021* <<http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>>
- Hapsari, M. P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(8), 1-1.
- Hidayat, P. N., & Jati, P. S. (2022, August). Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar: media pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 1, No. 1, Pp. 850-854).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). *Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora, 4(1), 981–990.
- .Intan, P. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Audio-Visual Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas Iv (Sd Negeri 29 Gedong Tataan (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Inayah, N., Cinantya, C., & Amelia, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Bestari Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 156-169.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.

- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545-1553.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian language learning in elementary schools through life skills education model. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 40-62.
- Manggato, G. (2022, October 9). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Peleru Melalui Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5juqt>
- Maulana, M. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi pada konsep biodiversitas di kelas X Ipa Ma Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 85-95.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Use of Video Learning Media on Primary School Student Learning Outcomes. *Scientific Journal of Teacher Professional Education*, 4(3), 346-354.
- Purnamasari, A. (2024). Pendekatan Konstruktivistik Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi Alternatif Di Kelas IV SD Negeri 18 Batu Teritip. *Jotika Journal In Education*, 3(2), 47-53.
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35-41.
- Rahman, A., Juniarisca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Journal of Education Research*, 5(3), 3800-3808.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Salwa Zata Shabrina, 'Pengembangan Sistem Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Ular Tangga Matematika', *Research*, 9.1 (2021), 3-4.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita, S. (2024). Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1310-1319.

- Sofiani, A. A., Mawarta, A. U., Triwicaksana, Y. B., & Rawanoko, E. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Vi Sdn Cengklik 1 Surakarta. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 8(9), 51-60.
- Sunardin, S. (2023). Efektivitas Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Pajak Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) Kelas Xi Ips 1 Sman 7 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 4(1), 32-38.
- Suparyanto & Rosad. (2020). Teknik analisis data. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan alat dan teknik evaluasi tes dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1).
- Susilowatiningsih, I. D., Dwijayanti, I., & Pambayun, M. E. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Ular Tangga Pintar di Kelas III SDN Sambirejo 02. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 2136–2142.
- Tuken, R., Shasliani, S., & Amanda, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Quartet Card Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V UPTD SD Negeri 142 Barro. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 710-719.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Yulistiana & Setyawan A. (2020). *Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajah 9*. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 1(1), 593.
- Zuita, N., & Nurgraha, A. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Persegi di Kelas 2 SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 209-

218.