

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Kepercayaan diri (*Self-Confidence*) siswa kelas III SD Negeri Paguyangan 02 selama proses pembelajaran melalui model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* tampak melalui berbagai indikator yang dapat diamati secara langsung dalam situasi belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar siswa menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta mampu mengambil peran dalam menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun berada dalam suasana kerja tim. Pada beberapa siswa, kepercayaan diri terlihat menonjol khususnya dalam hal kemandirian akademik, di mana mereka tampak yakin terhadap kemampuannya sendiri tanpa terlalu mengandalkan bantuan guru. Suasana kompetitif yang dibangun dalam model TGT juga turut membentuk sikap percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan dan menghadapi turnamen secara antusias. Secara keseluruhan, interaksi sosial yang terbangun dalam kegiatan kelompok dan permainan mendukung siswa untuk mengekspresikan dirinya dan tampil lebih percaya diri dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada hal di atas, indikator-indikator kepercayaan diri (*Self-Confidence*) siswa SDN Paguyangan 02 khususnya di kelas III berhasil terlihat melalui pembelajaran yang menerapkan *model cooperative learning*

*tipe teams games tournament (TGT)* yang mampu memotivasi mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di SDN Paguyangan 02 telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan menurut Nurhayati, et.al., (2022) , yaitu melalui tahap penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Setiap tahap memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* di kelas III SD Negeri Paguyangan 02 berjalan dengan baik dan terstruktur. Guru telah melaksanakan setiap tahapan pembelajaran TGT secara runtut, mulai dari pengelompokan siswa, pemberian materi, pelaksanaan permainan akademik, hingga turnamen dan pemberian penghargaan. Pelaksanaan model ini juga didukung oleh modul ajar yang sesuai, media pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan kelompok, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru, disarankan untuk mempertahankan dan terus mengembangkan penerapan model pembelajaran tipe TGT karena terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta mendorong perkembangan kepercayaan diri siswa. Guru juga dapat lebih memperkaya media dan variasi permainan agar semakin menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Untuk siswa, diharapkan agar terus meningkatkan keaktifan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan pendapat. Kepercayaan diri yang telah tumbuh melalui pembelajaran kelompok seperti TGT dapat menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di jenjang berikutnya.
3. Untuk sekolah, ada baiknya memberikan dukungan penuh dalam bentuk pelatihan guru, penyediaan fasilitas, serta pengembangan perangkat ajar agar model TGT bisa terus dijalankan secara optimal dan memberi dampak positif bagi proses pembelajaran di kelas lainnya.
4. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui apakah peningkatan kepercayaan diri siswa dapat bertahan setelah beberapa bulan.