

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 2. Pada siklus I nilai siswa yang sudah tercapai dalam proses pembelajaran berjumlah 6 siswa (46%) dan siswa yang belum tercapai berjumlah 7 siswa (53%), sedangkan nilai siklus II yang sudah tercapai dalam proses belajar mengajar ada 9 siswa (69%) dan siswa yang belum tercapai berjumlah 4 siswa (30,76%). Pada siklus III nilai yang sudah tercapai dalam proses pembelajaran berjumlah 11 siswa (84,61%) dan siswa yang belum tercapai berjumlah 2 siswa (15, 38%).Dilihat dari peningkatan nilainya, hasil penelitian telah ini meningkat secara signifikan.
2. Metode penelitian ini difokuskan untuk kelas yang muridnya kurang aktif dan cenderung diam saat proses belajar mengajar, dengan menggunakan metode ini dapat membuat siswa lebih berperan aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun hasil belajar siswa telah meningkat dengan baik, siswa juga masih perlu banyak belajar lebih serius dan tidak main-main untuk mempertahankan peningkatan untuk lebih meningkat lagi. Artinya tidak ada lagi siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM. Dan tidak ada lagi siswa yang mengobrol atau bermain-main pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe Think Pair Share dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 14 Langsa.

## **5.2 Saran**

1. Untuk guru harus memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dari pada biasanya agar siswanya focus pada materi yang akan disampaikan, guru harus lebih tegas mengawasi siswa agar tidak ada yang berbicara saat guru menyampaikan pembelajaran didepan kelas, dengan begitu siswa dapat mengikuti proses belajar dengan suasana kelas yang lebih baik.
2. Untuk siswa, meningkatkan keberanian bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru dalam proses pembelajaran
3. Untuk sekolah, dapat mengembangkan pembelajaran dan mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.