

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini peneliti akan memberikan gambaran mengenai Latar belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia demi mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu meningkatkan kesejahteraan umum serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses belajar dengan tujuan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki dalam diri siswa dengan secara optimal yang menyangkut berbagai aspek baik itu dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. Pendidikan dalam arti luas, dapat berlangsung di setiap ruang kehidupan manusia juga dalam seluruh sektor pembangunan. Pendidikan juga diperlukan sebagai upaya menghadapi era revolusi industri 4.0 demi membentuk generasi penerus yang memiliki jiwa kreatif, inovatif dan juga berkompetitif (Lase, 2019, hlm. 29). Faktor keberhasilan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh pendidikan, dengan melalui pendidikan setiap bangsa dapat memiliki generasi yang unggul sesuai dengan tuntutan kebutuhan zaman. Guru berperan dalam setiap proses pendidikan, karena guru merupakan pihak yang bertugas untuk memberikan pembelajaran bagi peserta didik. Guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa dapat menguasai materi yang telah diberikan dan dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari.

Abad-21 merupakan abad bekembangnya ilmu pengetahuan dan juga teknologi (IPTEK) yang memiliki pengaruh yang sangat besar hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia. Dampak dari perubahan tersebut salah satunya terjadi pada pendidikan di Indonesia, dimana terjadi perubahan kurikulum pendidikan yang diselaraskan dengan kebutuhan zaman dengan mengarahkan peserta didik pada aspek kompetensi maupun keterampilan sosial.

Arlinda Auliasari, 2023
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan abad 21 dituntut untuk dapat menyiapkan generasi Indonesia melalui pendidikan untuk dapat menyongsong berbagai kemajuan teknologi dan komunikasi di dalam kehidupan. Kompetensi abad 21 mencakup keterampilan atau konsep 4C yang terdiri dari *Communication*, *Collaboration*, *Critical thinking and problem solving*, dan *Creativity and innovation skill*. Konsep 4C dalam keterampilan abad 21 menjadi tujuan utama dalam pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia yang berorientasi pada keterampilan, selain itu materi pembelajaran juga disesuaikan dengan keterampilan yang dibutuhkan di zaman sekarang. Namun di sisi lain, meskipun teknologi dan informasi telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran, namun tetap ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan kembali dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah keterampilan komunikasi peserta didik.

Keterampilan komunikasi (*Communication skill*) merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk saling memahami, keinginan untuk saling percaya, berani dalam membagikan perasaannya, memiliki kesadaran untuk mengubah sikap ataupun perilaku. Komunikasi tersendiri merupakan sebuah proses pertukaran bahasa yang terus berlangsung dalam kehidupan manusia antara komunikandan komunikator. Komunikasi tersebut melibatkan manusia tidak hanya secara intrapersonal namun dapat melibatkan kelompok maupun massa. Komunikasi dapat terjadi atau berlangsung dalam lingkup apapun, dimanapun dan kapanpun. Komunikasi tidak harus selalu berkaitan dengan ucapan atau kata-kata secara lisan maupun tulisan saja, lebih dari itu komunikasi juga dapat dilihat dari gerakan mimik tubuh seseorang seperti halnya tersenyum, melambaikan tangan, mengedipkan mata dan lain sebagainya. Arnold dan Boggs (dalam Akmal, 2017, hlm. 2) mengemukakan komunikasi pada dasarnya yaitu mengkombinasikan atau merupakan gabungan dari tingkah laku verbal dengan non verbal yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang SMP yang menggunakan pendekatan terpadu dengan memadukan beberapa bidang studi yaitu geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah.

Pendekatan terpadu tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dengan melibatkan beberapa bidang studi. Mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar peka terhadap masalah yang terjadi dalam lingkungan sosial, dapat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan, dan dapat terampil dalam mengatasi dan memberikan solusi terkait masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun yang menimpa orang lain (Widiastuti, 2017, hlm. 29-30). IPS memiliki keterkaitan yang erat dengan interaksi sosial dan juga komunikasi antar individu dalam masyarakat. Maka dari itu, pembelajaran IPS diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang berbagai permasalahan sosial dan memungkinkan peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan membuat keputusan yang tepat dan baik dalam kehidupannya sehari-hari.

Fakta dilapangan nyatanya tidak seperti yang diharapkan, kenyataannya masih banyak peserta didik mengalami kesulitan untuk mengembangkan keterampilan komunikasinya. Hal tersebut utamanya terjadi pada pembelajaran IPS di sekolah, seperti halnya yang ditemukan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di lapangan pada saat melakukan observasi Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) yang berlokasi di SMPN 49 Bandung diketahui masih terdapat kekurangan dalam hal keterampilan siswa dalam berkomunikasi yang dilihat dari kegiatan belajar siswa dimana seharusnya dalam pembelajaran terjadi komunikasi antar dua arah yaitu antara pendidik dan peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran dapat terjadi bila adanya interaksi antara guru dan siswa di kelas tersebut. Salah satu masalah yang terdapat dari hasil observasi sementara ialah ketika peneliti mencoba memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya ada beberapa orang saja yang menjawab, selebihnya siswa pasif. Lalu ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, hanya ada beberapa orang saja yang aktif. Selanjutnya permasalahan lainnya yang terjadi adalah ketika siswa sedang melaksanakan kegiatan diskusi serta presentasi di kelas, yaitu hanya sebagian

siswa yang ikut serta dalam berdiskusi dan ketika presentasi siswa tidak dapat menyampaikan informasi secara tegas dan sesuai.

Rendahnya keterampilan komunikasi yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas tentunya berdampak terhadap proses belajar dan mengajar dan juga perkembangan peserta didik sendiri. Masalah lainnya yang terjadi pada saat dikelas seperti ketidakmampuan peserta didik dalam menyampaikan pikirannya, kurangnya keterampilan siswa dalam melibatkan kemampuan mendengarkan secara aktif termasuk ketika seharusnya mendengarkan penjelasan guru ataupun pendapat teman di kelas yang teralihkan karena peserta didik memainkan *gadget*nya saat jam pelajaran dan lain sebagainya. Dari permasalahan tersebut dapat dilihat tidak terpenuhinya salah satu indikator dari keterampilan komunikasi dalam keterampilan komunikasi verbal yaitu meliputi kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide gagasan atau pendapat dan keterampilan dalam berdiskusi serta keterampilan dalam mengajukan pertanyaan. Faktor lainnya yang menyebabkan rendahnya keterampilan komunikasi siswa diakibatkan oleh ketidakmampuan guru dalam membaca situasi sehingga kelas khususnya pada pembelajaran IPS cenderung monoton dan terkesan kaku.

Keterampilan komunikasi yang diajarkan di sekolah masih memiliki tingkat yang rendah atau minim. Sebagaimana yang diungkapkan dalam sebuah hasil studi yang dilakukan oleh (Dharmayanti, 2013) bahwa siswa di sekolah masih kurang dapat berkomunikasi yang ditunjukkan dengan adanya sikap atau perilaku mudah tersinggung, tidak menghargai pendapat dari teman, tidak dapat menerima kritikan atau saran dari teman dan perilaku-perilaku lainnya yang mengakibatkan rendahnya hubungan interpersonal antar siswa. Hal tersebut tentunya akan berdampak panjang jika siswa tidak diajarkan lebih dalam mengenai keterampilan komunikasi yang harus dimilikinya, dimana ketika memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi siswa tersebut tidak dapat beradaptasi dan tidak mampu menerima kritikan ataupun masukan dari guru, ataupun teman sebayanya. Karena seharusnya keterampilan komunikasi yang efektif dapat memberikan kontribusi yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran selanjutnya.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas dapat terjadi salah satunya dikarenakan penerapan model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik. Selain itu, sekolah yang cenderung masih menerapkan model pembelajaran konvensional serta gaya belajar satu arah saja yang mengakibatkan kurang terlatihnya keterampilan komunikasi siswa dan bahkan cenderung mengakibatkan siswa menjadi pasif karena kurang diberikan kesempatan untuk siswa menemukan sendiri konsep yang telah diajarkan oleh guru akibat kepadatan konsep yang diberikan sehingga berakibat pada ketidakmampuan siswa pada penguasaan materi yang diajarkan. Selain itu faktor lain yang menyebabkan rendahnya keterampilan komunikasi siswa diakibatkan oleh kecemasan komunikasi. Kecemasan ini merupakan suatu keadaan dimana emosi seorang individu tidak menyenangkan dan juga pengalaman yang samar-samar disertai perasaan tidak berdaya dan tidak menentu, serta ditandai dengan kegelisahan, kekhawatiran dan ketakutan akan suatu hal yang tidak diinginkan ketika siswa menghadapi kegiatan belajar mengajar di kelas (Maulana, 2020, hlm. 8).

Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang lebih mengutamakan kerjasama antar siswa untuk memecahkan sebuah masalah. Model pembelajaran TGT juga dirancang untuk merangsang semangat peserta didik dalam belajar dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran yang diberikan dengan baik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*) dan kemampuan komunikasi (*communication skill*).

Terkait dengan hal tersebut, peneliti terdahulu telah memaparkan hasil penelitiannya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan komunikasi seperti hal yang dilakukan oleh (Yusro dkk., 2021) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui

Kartu ‘Prada’ terhadap Keterampilan Kerjasama Dan Komunikasi” dalam penelitian tersebut berfokus pada keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa dengan metode eksperimen. Pada penelitian ini sampel penelitiannya yaitu siswa kelas VI di SDN Geluran 1 Kabupaten Sidoarjo. Ditemukan hasil pengamatan dengan model pembelajaran tipe TGT dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan bukti presentasi sebesar 88,5% (kategori baik sekali). Selain itu terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam keterampilan kerjasama dan komunikasi dengan presentasi sebesar 7,6% untuk kerjasama dan 7,1% untuk komunikasi pada siswa di kelas VI dari pertemuan pembelajaran pertama hingga pertemuan ke empat. Maka dari itu, peneliti melihat kontribusi antara hasil penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini yang mendukung argumentasi bahwasanya dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik yang meliputi komunikasi secara tertulis yang diukur melalui serangkaian *pretest* dan *posttest* serta pengamatan komunikasi secara lisan yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan pemberian *Treatment* TGT efektif membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, seperti dalam kegiatan diskusi di kelas. Dalam hal ini siswa dilatih untuk dapat melakukan interaksi dengan orang lain dan juga melatih tanggung jawab perorangan.

Hasil temuan lainnya mengenai model *Team Games Tournament* adalah penelitian yang dilakukan oleh Maharani dkk (2020, hlm 1-10) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam *E-Learning Schoology* Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa” yang mana perbedaan penelitiannya terdapat pada desain penelitian yang digunakan peneliti, dimana pada jurnal ini menggunakan desain *Pre Ekperimental* dengan model *One-Shot Case Study* dan populasi yang digunakan juga yaitu siswa kelas X SMKN 2 Malang. Hasil penelitian menunjukkan Model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* berpengaruh lemah terhadap keterampilan komunikasi siswa, diduga karena siswa yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang dibuktikan dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 dan presentase sebesar 8,3% saja.

Selain dari itu penelitian lain menyebutkan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang bukan hanya berdampak pada keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa saja namun berpengaruh juga pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis sebagaimana yang disebutkan dalam jurnal yang ditulis oleh Ira Irviana yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD” dimana penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan factorial 2X2 yang merupakan modifikasi dari *true experiment* dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada metode ceramah bervariasi begitu juga penelitian yang ditulis oleh Nur Endah Hikmah Fauziah dan Indri Anugraheni yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” yang mana penelitian ini menggunakan desain *pre eksperimental* dengan tipe *one-group pre-test post-test design* dimana hasil menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Blotongan 03 terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan model TGT.

Berdasarkan permasalahan di atas dan merujuk pada pertimbangan dari penelitian sebelumnya, maka peneliti mengasumsikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, karena pada dasarnya ide dari model *Team Games Tournament* ialah memadukan pembelajaran kelompok dengan diskusi dan juga dengan permainan yang melibatkan siswa aktif bertindak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain dalam pembelajaran di kelas, diharapkan dengan model TGT ini juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat ikut berpartisipasi aktif dan berkolaborasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi yang akan dibutuhkan di kemudian hari, terutama untuk siswa agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat merumuskan masalah yang muncul ialah sebagai berikut:

1. Gaya pembelajaran yang cenderung masih satu arah atau dengan kata lain model pembelajaran lebih banyak menggunakan model konvensional.
2. Keterampilan komunikasi yang diajarkan di sekolah masih memiliki tingkat yang rendah atau minim.
3. Perlunya penerapan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirumuskan di atas, maka pembatasan masalah di fokuskan pada apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan komunikasi peserta didik di SMPN 49 kota Bandung?

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian. Adapun beberapa rumusan masalah penelitian dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan komunikasi siswa setelah pemberian *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi perbedaan keterampilan komunikasi siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk mengidentifikasi perbedaan keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan komunikasi siswa di kelas setelah pemberian *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini baik secara langsung ataupun tidak langsung, yaitu:

1. Manfaat Penelitian dari Segi Teori

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan ataupun wawasan bagi mahasiswa yang membacanya serta dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan dan bacaan bagi penulis serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta keterampilan komunikasi peserta didik kepada guru dan juga orang tua peserta didik.

2. Manfaat Penelitian dari Pengambilan Kebijakan

Manfaat penelitian yang diharapkan dari segi kebijakan ialah dalam pembuatan dan pengambilan kebijakan diperlukan dukungan dari berbagai pihak terhadap penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

Proses kebijakan dapat dilakukan dengan melakukan kerjasama melalui perundingan dengan guru mata pelajaran IPS dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* tersebut.

3. Manfaat Penelitian dari Segi Praktik

Adapun manfaat penelitian ini dari segi praktik adalah sebagai berikut:

- a) Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan juga sebagai upaya meningkatkan keterampilan

interpersonal siswa dengan lebih memberdayakan beberapa aspek pendukung lainnya.

- b) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam pemilihan model pembelajaran serta sebagai upaya dalam membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
- c) Sebagai acuan penelitian kedepannya, terkhusus penelitian yang berkenaan atau berkaitan dengan hasil penelitian ini.

4. Manfaat Penelitian dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada berbagai pihak mengenai pembelajaran, terkhusus mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan masukan untuk lembaga pendidikan baik lembaga formal maupun informal.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Di SMPN 49 Kota Bandung” ialah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan.

Pada bab ini merupakan bab perkenalan yang memberikan gambaran mengenai Latar belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Pada latar belakang penelitian disajikan latar peneliti untuk mengkaji mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan komunikasi peserta didik, kemudian pada bab ini juga dirumuskan masalah yang akan diangkat dan dipecahkan oleh peneliti.

Bab II Tinjauan Pustaka.

Bab ini menjelaskan kajian pustaka dalam skripsi, memberikan konteks yang jelas terhadap topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bab

ini memaparkan mengenai kajian pustaka mengenai variabel penelitian yang didasari dari berbagai literatur (buku, jurnal, ataupun hasil penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini) dan berkaitan dengan permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai model pembelajaran kooperatif, Model *Team Games Tournament* (TGT), keterampilan komunikasi peserta didik, dan juga pembelajaran IPS. Dalam bab ini juga terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk mendukung dan mencari perbandingan serta menjadi tolak ukur peneliti untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga disajikan hipotesis penelitian yang dapat mengarahkan peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data.

Bab III Metodologi Penelitian.

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang digunakan dan beberapa komponen lainnya. Komponen yang dimaksud adalah metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas, serta analisis data. Dalam bab ini juga disajikan definisi operasional variabel penelitian yaitu mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* dan keterampilan komunikasi serta disajikan pula instrumen penelitian yang digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab ini berisikan gambaran umum lokasi penelitian yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian, deskripsi hasil penelitian mengenai data yang telah diperoleh selama proses lapangan mengenai pengaruh dari diterapkan model TGT terhadap keterampilan komunikasi peserta didik, dan analisis pelaksanaan serta hasil penelitian dari apa yang telah dilaksanakan peneliti sebelumnya dengan menggunakan alat pengumpulan data atau instrumen penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran.

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya menjawab dari rumusan masalah. Saran atau rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian dan peneliti berikutnya.

