

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini disajikan simpulan, implikasi serta rekomendasi sesuai dengan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 49 Bandung”.

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dengan metode eksperimen yang dilaksanakan di SMPN 49 Bandung pada kelas IX, ditemukan perbedaan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPS. Temuan tersebut dihasilkan dari penelitian yang dilakukan terhadap tiga kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dimana komunikasi yang dimiliki siswa terkhusus pada siswa yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas IX.5, IX.6 dan IX.7 memiliki keterampilan komunikasi dengan kategori beragam. Berdasarkan pada analisis temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan berikut:

- 1) Hipotesis yang pertama menyatakan tidak terdapat perbedaan keterampilan komunikasi sebelum diberikan *Treatment* hal tersebut berkaitan erat dengan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa atau dengan kata lain pembelajaran berlangsung dua arah dan tidak hanya terfokus pada guru saja, namun siswa juga dapat memberikan *transfer* ilmu dengan guru ataupun teman sebayanya untuk saling berbagi informasi. Untuk dapat menstimulus hal tersebut juga perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang mumpuni dari guru, bukan hanya dengan menerapkan model pembelajaran yang berbasis pada kognitif siswa saja melainkan harus menerapkan model pembelajaran yang dapat melatih keaktifan siswa di kelas dan guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk melakukan eksplorasi keterampilan yang dimiliki dirinya terkhusus keterampilan komunikasi. Berdasarkan perhitungan data melalui uji T (*paired samples test*) dengan aplikasi IBM SPSS versi 26

menunjukkan hasil pengukuran keterampilan komunikasi siswa sebelum pemberian *Treatment* yang dilakukan sebanyak dua kali didapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,931, yang berarti nilai sig tersebut lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Hal tersebut dibuktikan juga dengan perolehan *T*hitung -0.087 yang mana nilai tersebut lebih besar dari *T*tabel -2,015, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPS pada pengukuran pertama dan juga kedua sebelum pemberian *Treatment*. Dimana siswa masih berada pada kategori yang sama salah satu contohnya seperti perolehan skor terendah yang menunjukkan penambahan 4 poin namun siswa tetap pada kategori keterampilan komunikasi “kurang baik”, karena kategori kurang baik tersebut berada pada rentang skor 145-189. Hal tersebut terjadi salah satunya karena siswa sering kali merasa bosan saat pembelajaran IPS karena hanya memperhatikan guru saja. Kemudian faktor dari diri siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri untuk bisa aktif dalam pembelajaran IPS di kelas. Selain itu aktivitas paling tinggi ditunjukkan oleh indikator menghormati lawan bicara (*respect*) yaitu mengganggu teman agar tidak memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi IPS. Sementara itu aktivitas paling rendah mengenai keterampilan komunikasi ditunjukkan oleh indikator dapat didengar atau dimengerti (*audible*) yaitu sering ragu tetapi tidak mau untuk bertanya jika ada hal yang tidak dimengerti saat guru menjelaskan materi IPS. Kondisi tersebut memberikan gambaran mengenai pembelajaran yang bersifat satu arah dengan model konvensional kurang memberikan peluang kepada siswa untuk dapat melatih keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPS.

- 2) Pembelajaran merupakan sebuah hal yang kompleks, dikarenakan pembelajaran dalam prosesnya bukan saja berkaitan dengan pemberian serta penyerapan informasi, namun lebih dari itu pembelajaran harus melibatkan beberapa komponen didalamnya sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan efektif termasuk juga keterampilan komunikasi. Untuk menstimulus keterampilan komunikasi siswa

diperlukan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dirasa tepat ialah model pembelajaran kooperatif, karena diyakini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dan berpartisipasi dalam diskusi, berpikir kritis, berani dan bertanggung jawab dalam segala situasi kegiatan pembelajaran. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih dikarenakan mudah untuk diterapkan, menyenangkan serta melibatkan siswa dalam pembelajaran tanpa membedakan latar belakang siswa. Selain itu dengan model TGT mampu mengembangkan kelima aspek keterampilan komunikasi, yang dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa pada pengukuran pertama dan kedua sesudah diberikan *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* melalui hasil uji T yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0,001 yang lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal tersebut juga dibuktikan dengan perolehan nilai $T_{hitung} -3,110$ lebih kecil dari $-T_{tabel} -2.015$, Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPS setelah diberikan *Treatment* dengan model *Team Games Tournament*. Perbedaan tersebut dibuktikan juga dengan hasil skor tertinggi yaitu 279 dan skor terendah 191 pada pengukuran pertama, sedangkan pada pengukuran kedua terjadi perbedaan skor keterampilan komunikasi siswa dengan skor rata-rata skor tertinggi yaitu 280 dan skor terendah yaitu 194. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa khususnya pada siswa yang berada dalam kategori keterampilan komunikasi “kurang baik” menjadi “cukup baik”. Komunikasi yang efektif sedikit banyaknya memberikan dampak pada efektivitas pembelajaran IPS di kelas, yang mana komunikasi dalam hal ini memainkan peran dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Keterampilan komunikasi tersebut dapat distimulus melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Selain itu

aktivitas paling tinggi ditunjukkan oleh indikator rendah hati (*humble*) yaitu berterima kasih kepada teman kelompok yang telah aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Sementara itu aktivitas paling rendah mengenai keterampilan komunikasi ditunjukkan oleh indikator memahami orang lain (*emphaty*) yaitu perbedaan pendapat justru menghambat kemajuan kelompok dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut memberikan gambaran mengenai pembelajaran dengan *Team Games Tournament* dapat memberikan pengaruh pada perubahan dan peningkatan keterampilan komunikasi siswa.

- 3) Model *Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menstimulus keterampilan komunikasi siswa dengan memberikan peluang kepada siswa untuk melatih keterampilan komunikasi dengan saling bertukar ide dan gagasan dalam kelompok serta memecahkan permasalahan secara bersama-sama. Kondisi tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil uji T dan uji F data yang menunjukkan hasil keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberikan *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 pada pengukuran pertama dan kedua sebelum dan sesudah *Treatment* yang artinya lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Kemudian diperoleh perhitungan data keterampilan komunikasi sebelum diberikan *Treatment* dengan uji T yang menunjukkan nilai $T_{hitung} -7,378$ dimana nilai tersebut lebih kecil dari $-T_{tabel}$. Selanjutnya pada perhitungan data keterampilan komunikasi siswa sesudah diberikan *Treatment* dengan TGT menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar -8.031 yang lebih kecil dari $-T_{tabel}$, nilai $T_{hitung} -8.031$ juga berada pada daerah penerimaan H_a dan artinya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan komunikasi siswa pada saat sebelum dan sesudah diberikan *Treatment* dengan TGT. Hal tersebut didukung juga dengan hasil uji F yang telah dilakukan dimana didapatkan nilai sig (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai F_{hitung} yaitu $12.608 > F_{tabel} 3,226$, maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan

keterampilan komunikasi siswa di kelas setelah pemberian *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS yang dilihat dari perbedaan skor terendah keterampilan komunikasi siswa yang sebelumnya masuk pada kategori “kurang baik” menjadi “cukup baik” dan beberapa siswa yang memperoleh kategori “cukup baik” secara tidak langsung meningkat menjadi kategori “baik”.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menetapkan implikasinya sebagai berikut:

1. Pembelajaran satu arah dengan metode konvensional dinilai kurang efektif untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa, karena pada kondisi tersebut siswa tidak diberikan kesempatan untuk dapat mengasah keterampilan komunikasinya akibat pembelajaran yang didominasi oleh guru di kelas. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan keterampilan komunikasi pada pengukuran pertama dan kedua sebelum pemberian *Treatment*. Maka dari itu sebagai pendidik guru perlu memahami metode dan model pembelajaran yang tepat yang dapat menstimulus keterampilan komunikasi siswa.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran IPS, karena berdasarkan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terjadi peningkatan dan perubahan yang signifikan terhadap keterampilan komunikasi siswa baik pada pengukuran pertama ataupun kedua.
3. Hasil akhir menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa setelah diberikan *Treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami peningkatan, yang diketahui dari hasil uji T dan uji F yang dilakukan. Maka dari itu, penelitian ini berimplikasi pada

pembelajaran IPS dengan memberikan suasana kelas yang kooperatif dan aktif yang mendorong sikap saling memahami, menghormati satu sama lain sehingga berpengaruh pada keterampilan komunikasi yang dimiliki dalam diri siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada pembahasan serta kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, maka pada tahapan ini peneliti akan menyajikan beberapa rekomendasi sebagai upaya dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPS. Berikut dibawah ini rekomendasi yang peneliti sarankan dalam penelitian ini:

1. Sekolah

- a. Diharapkan sekolah dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan peralatan yang mendukung kegiatan belajar seperti halnya monitor atau *infocus* pada setiap kelasnya.
- b. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dengan memberikan pelatihan dan sosialisai terkait dengan model serta media pembelajaran terkini, sehingga guru dapat *mengupdate* diri dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Guru

- a) Guru harus dapat menempatkan diri sebaga fasilitator bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk dapat mengeskplore dirinya dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Guru perlu membaca situasi kelas dan mengaktifkan suasana kelas sehingga pembelajaran IPS tidak monoton dan terkesan kaku juga siswa merasa bosan karena hanya mendengarkan ceramah dari gurunya saja.
- b) Guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman seperti menggunakan media media pembelajaran yang kekinian, lalu dari segi model dan metode pembelajaran guru perlu lebih memperdalam dan melihat berbagai

model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan paradigma pendidikan saat ini.

3. Peneliti Selanjutnya

- a) Melakukan penelitian lebih mendalam mengenai model pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipe, sehingga dapat mengembangkan keterampilan komunikasi ataupun keterampilan lainnya.
- b) Peneliti perlu memahami secara mendalam fokus kajian yang akan diteliti dengan memperbanyak referensi atau studi literatur terkait kajian yang akan diteliti selanjutnya.
- c) Bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan kajian penelitian serupa dapat lebih mengembangkan kembali tujuan serta permasalahan yang ingin diteliti.

