

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan berdasarkan hasil temuan penelitian. Secara umum peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Tea Games Tournament (TGT)* mampu mengatasi sikap *Silence Culture* siswa. Untuk lebih jelasnya peneliti dapat simpulan bahwa:

1. Perencanaan dalam upaya mengatasi *Silent Culture* menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka telah dilaksanakan dengan baik. Perencanaan diawali dengan melakukan observasi awal untuk melihat semua keadaan di kelas sebelum dilakukan tindakan oleh peneliti. Lalu berdiskusi dengan guru mitra tentang permasalahan yang akan menjadi penekanan penelitian, karakteristik peserta didik saat di kelas, sekaligus meminta arahan, saran, serta kebersediaan agar proses penelitian bisa dilaksanakan dengan lancar. Lalu peneliti membentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai upaya menumbuhkan *Active Culture* peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS. Alasan peneliti memilih model *Team Games Tournament (TGT)* sebab melihat di aktivitas observasi pra penelitian hasilnya masih terlihat rendah upaya pembiasaan belajar untuk mengatasi *Silent Culture* siswa pada pembelajaran IPS.
2. Pelaksanaan dalam upaya mengatasi *Silent Culture* menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka sudah dilaksanakan dengan baik. Aplikasi tindakan pada penelitian ini dilaksanakan sebesar 4 siklus. Contoh pembelajaran yang diterapkan pada setiap siklusnya yaitu *Team Games Tournament (TGT)* dan kegiatan pembelajaran tak lepas diawali oleh guru, observer serta guru mitra di dalam kelas. Pengajar mitra memasuki kelas, mengucapkan salam, menginstruksikan peserta didik berdo'a sebelum belajar yang dipimpin oleh ketua kelas, mengecek kehadiran peserta didik, mengapresiasi pembiasaan positif yang telah dilakukan peserta didik, serta melakukan kegiatan tanya jawab sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru mulai memberikan materi

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

pembelajaran dengan berbantu media belajar PPT disertai foto, gambar serta video berkaitan dengan materi. Selanjutnya guru mengkoordinasikan kelompok belajar untuk melakukan pendalaman materi dalam bentuk permainan yang dituntut untuk bekerjasama dengan sesama kelompok dan semua siswa diwajibkan untuk berperan aktif dalam setiap kegiatan. Dengan demikian kegiatan penutup yaitu guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan tanya jawab refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, penugasan individu, dan menutup aktivitas pembelajaran menggunakan doa serta salam. Pada pelaksanaan siklus 1 dengan materi Perdagangan Antardaerah, Antarpulau dan Internasional, pada siklus 2 dengan materi Penguatan Ekonomi maritim Indonesia, pada siklus 3 dengan materi Penguatan Ekonomi Agrikultur Indonesia dan pada siklus 4 dengan materi Redistribusi Pendapatan Nasional Indonesia.

3. Hasil peningkatan sikap siswa dalam menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS dalam mengatasi *Silent Culture* siswa kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* secara berkelanjutan dan terprogram pada pembelajaran IPS dapat menyembuhkan *Silent Culture* pada pembelajaran IPS. Sesuai hasil penelitian yang sudah dilakukan pertumbuhan Pada siklus 1, instrumen penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* yaitu aktivitas guru dan siswa memperoleh persentase sebesar 73% termasuk dalam kategori “C” atau cukup. Kemudian pada penilaian individu siswa dalam mengatasi *Silent Culture* memperoleh persentase rata-rata sebesar 48% termasuk dalam kategori “K” atau Kurang. Sedangkan pada penilaian observasi aktivitas siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 22% termasuk dalam kategori “K” atau kurang. Hasil tersebut tentunya harus diperbaiki dalam pelaksanaan siklus selanjutnya karena semua aspek dinilai kurang.

Pada siklus 2, instrumen penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* yaitu aktivitas guru dan siswa mengalami pertumbuhan dari siklus sebelumnya yaitu memperoleh persentase sebesar 87% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Dari siklus 1 menuju siklus 2 penilaian aktivitas guru dan siswa mengalami pertumbuhan sebesar 14%. Kemudian pada penilaian individu siswa dalam mengatasi

Silent Culture mengalami pertumbuhan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 24%. Sedangkan pada penilaian observasi aktivitas siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 57% termasuk dalam kategori “C” atau Cukup. Pada saat pembelajaran berlangsung pada siklus 2 ini masih banyak siswa yang hanya mampu memberikan komentar hasil presentasi dengan menggunakan bahasa sendiri dengan kalimat baik di depan kelas dan hanya mampu menyesuaikan diri di dalam kelas tetapi belum bisa membina hubungan baik dengan orang lain. Selain itu juga sebagian besar siswa mempunyai tanggungjawab dalam pengerjaan tugas dengan meminta bantuan orang lain, namun kebanyakan siswa yang belum mampu mengemukakan pendapatnya secara benar yang ditandai dengan tidak mengemukakan penjelesan pendapatnya. Hasil tersebut tentunya harus diperbaiki dalam pelaksanaan siklus selanjutnya karena semua aspek dinilai kurang. Pada siklus 3, instrumen penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* yaitu aktivitas guru dan siswa mengalami pertumbuhan dari siklus sebelumnya yaitu memperoleh persentase rata-rata sebesar 93% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Dari siklus 2 menuju siklus 3 penilaian aktivitas guru dan siswa mengalami pertumbuhan sebesar 6%. Sedangkan pada penilaian individu dalam mengatasi *Silent Culture* siswa mengalami pertumbuhan dari siklus sebelumnya yaitu memperoleh persentase sebesar 89% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Sedangkan penilaian observasi aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 93% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Pada saat pembelajaran berlangsung pada siklus 3 ini siswa sudah mampu memberikan komentar hasil presentasi dengan bahasa sendiri serta kalimat yang baik dan mampu fokus dalam mengerjakan tugasnya dengan mencari jawaban dari berbagai sumber lain. Namun, kebanyakan siswa yang belum mampu menyesuaikan diri didalam kelas tetapi belum bisa membina hubungan baik dengan orang lain diluar kelas. Meski jumlah persentase rata-rata hasil penilaian instrumen sudah mencapai target ketuntasan yang diharapkan peneliti, akan tetapi diperlukan pelaksanaan siklus selanjutnya untuk menguji konsistensi siswa.

Pada siklus 4, instrumen penerapan model *team Games Tournament (TGT)* yaitu aktivitas guru dan siswa dinilai mengalami pertumbuhan yang semakin baik dalam melengkapi kekurangan dari siklus sebelumnya yaitu memperoleh persentase

rata-rata sebesar 97% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Dari siklus 3 menuju siklus 4 penilaian aktivitas guru dan siswa mengalami pertumbuhan sebesar 4%. Sedangkan pada penilaian keseluruhan individu dalam mengatasi *Silent Culture* mengalami pertumbuhan dari siklus sebelumnya yaitu memperoleh persentase 92% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Baik. Sedangkan pada tahap akhir penilaian observasi aktivitas siswa pada siklus 4 ini mengalami pertumbuhan sebesar 94% termasuk dalam kategori “SB” atau Sangat Besar. Pada siklus ini dinilai hampir semua penilaian instrumen dalam pelaksanaan pembelajaran sudah mengalami pertumbuhan semakin baik, sehingga mampu mencapai target ketuntasan yang peneliti harapkan. Dengan demikian, melihat hasil-hasil yang didapatkan terjadi pertumbuhan setiap siklusnya, dapat dikatakan bahwa upaya penerapan model *team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS dapat mengatasi *Silent Culture* siswa di kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka.

4. Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kendala yang dialami selama proses pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Team Games Tourirnamet (TGT)* untuk mengatasi *Silent Culture* siswa dikelas VIII-C MTsN 09 Majalengka. Dari kendala yang telah dialami, guru berupaya untuk meminimalisir penggunaan waktu berlebihan dengan merencanakan teknis secara matang sebelum tindakan dimulai, guru berupaya mengecek setiap kelompok untuk dapat berkontribusi secara bersama dengan memberikan penguatan. Guru juga megupayakan penstabilan suasana dikelas dengan memberikan kode pada siswa untuk memberikan perhatiannya terhadap batasan wajtu untuk bekerja kelompok.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang dikemukakan diatas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model (*Team Games Tournament TGT*) dapat mengatasi *Silent Culture* siswa dikelas VIII-C MTsN 09 Majalengka. Dengan demikian implikasi penelitian tindkaan kelas ini adalah:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis bahwa mengatasi *Silent Culture* tidak berhasil jika guru tidak menggunakan media pendukung karena adanya media dapat memberikan gambaran kepada

siswa mengenai penjelasan yang guru berikan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di dalam kelas.

2. Implikasi Empiris

Implikasi secara empiris dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS yang dilengkapi dengan pendalaman materi yang menyenangkan dan interaktif memberikan kesan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dan antusias yang mendorong keaktifan dan menghilangkan rasa bosan selama mengikuti pembelajaran.
- b. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran di era sekarang guru harus lebih berinovasi dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian dapat dikemukakan di atas, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi untuk guru dan peneliti untuk selanjutnya dalam mengatasi *Silent Culture* siswa pada pembelajaran IPS.

1. Dinas Pendidikan

Dari hasil penelitian, diharapkan menjadi acuan dalam meningkatkan profesionalisme guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS. Sehingga pembelajaran IPS tidak terkonteks pada buku dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengamati serta mengimplementasikannya. Selain itu, untuk meningkatkan kualitas profesionalisme guru, diperlukan fasilitas seperti adanya pelatihan guru mengenai, metode, model dan media yang digunakan dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan bimbingan oleh ahli.

2. Perguruan Tinggi

Dalam mempersiapkan calon pendidik sangat diperhatikan kualitas kemampuan pedagogik seperti merancang RPP dan menertapkan metode serta media untuk menunjang keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

3. Sekolah

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* menjadi salah satu alternatif khususnya pembelajaran IPS dapat mengembangkan kurikulum yang didukung oleh sarana dan prasarana lengkap. Dengan pemanfaatan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat mengatasi *Silent Culture* siswa dan meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Guru

Pemanfaatan model *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model yang belajar yang membutuhkan kreatifitas yang tinggi untuk membuatnya semenarik mungkin. Guru dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk pendalaman materi dengan kegiatan yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam prose pembelajaran berlangsung.

5. Siswa

Pemanfaatan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS dapat diterapkan dan dipahami oleh siswa yang selanjutnya di aplikasikan pada lingkungan sosialnya. Selain itu siswa akan semakin aktif dan memperoleh hasil yang terbaik.

6. Sarana Prasarana

Pemanfaatan media pada proses pembelajaran harus menunjang sarana dan prasarana seperti kelengkapan proyektor sebagai alat penghubung media tersebut ditampilkan dan kualitas proyektor yang terbaik agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar.

7. Peneliti

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media dan model yang lebih kekinian untuk menunjukkan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif.