

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini, peneliti akan menjabarkan simpulan yang diikuti rekomendasi. Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian ini yang berjudul ““Penggunaan Model *Cooperative learning tipe team games tournament* Dalam Pembelajaran IPS (studi deskriptif kualitatif di kelas VIII SMPN 7 Bandung)”

5.1 Simpulan

Mengacu pada rumusan permasalahan dan tujuan penelitian tentang Penggunaan Model *Cooperative learning tipe team games tournament* dalam Pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 7 Bandung yang dihubungkan dengan hasil dan diskusi penelitian, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, alasan pemilihan model *cooperative learning tipe team games tournament* pada pembelajaran IPS diantaranya adalah bagi guru, model ini memungkinkan mereka untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga memudahkan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang berorientasi pada kerja sama dan kompetisi sehat antar peserta didik. Kedua, bagi peserta didik, model ini memberikan mereka kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang lebih kolaboratif dan kompetitif. Mereka diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam games dan tournament, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi dan keterampilan belajar mereka. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, karena mereka merasa lebih terlibat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Kedua, Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup dua tahapan utama, yaitu proses perencanaan

dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. RPP mencakup tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode penilaian, dan sumber belajar yang akan digunakan. Selain RPP, guru juga perlu menyiapkan keseluruhan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini mencakup alat dan bahan pembelajaran, media pembelajaran, instrumen penilaian, dan sumber referensi pembelajaran. Alat dan bahan pembelajaran adalah materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku teks, slide presentasi, video, atau perangkat lunak edukasi. Instrumen penilaian digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sumber referensi pembelajaran adalah sumber informasi tambahan yang dapat digunakan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran vlog yang dikembangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran, dapat menghasilkan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran vlog, yaitu materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament*, pelaksanaan pembelajaran yang memprioritaskan dua aspek utama dalam proses belajar mengajar, yaitu motivasi belajar dan keaktifan peserta didik, lalu media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat.

Dalam proses pelaksanaannya, terdapat tiga tahapan penting yang harus dilalui, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Tahap pendahuluan ini merupakan tahap awal yang sangat krusial. Di tahap ini, pembelajaran dibuka dengan doa sebagai bentuk penghormatan dan permohonan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Setelah itu, dilakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, dilakukan aktivitas pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Aktivitas pemanasan ini sangat penting untuk membangkitkan mood belajar siswa dan membuat mereka lebih siap dalam menerima materi pembelajaran. Kemudian,

diberikan tinjauan singkat tentang materi pembelajaran dari pertemuan sebelumnya sebagai bentuk pengingat dan penegasan atas materi yang telah dipelajari. Tahap pendahuluan ini ditutup dengan memperkenalkan model *cooperative learning tipe team games tournament* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah tahap pendahuluan, dilanjutkan dengan tahap inti. Tahap ini disesuaikan dengan sintak model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament*. Ada 5 tahapan yang harus dilalui dalam tahap ini, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, games, tournament, dan penghargaan kelompok. Penyajian kelas adalah tahap awal di mana guru menyajikan materi pembelajaran kepada seluruh kelas. Setelah itu, siswa belajar dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memahami materi yang telah disajikan. Kemudian, dilakukan games atau permainan yang berfungsi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi. Selanjutnya, dilakukan tournament atau kompetisi antar kelompok untuk menambah semangat belajar siswa. Tahap inti ini ditutup dengan penghargaan kelompok sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras siswa dalam proses pembelajaran. Setelah melalui tahap inti, pembelajaran ditutup dengan tahap penutup. Di tahap ini, dilakukan refleksi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi atas proses pembelajaran yang telah dilalui. Refleksi ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi dan apa saja yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Tahap penutup ini ditutup dengan doa sebagai bentuk rasa syukur atas kelancaran proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Ketiga, dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya model *cooperative learning tipe team games tournament*, guru sudah mempersiapkannya dengan berusaha secara optimal dan semaksimal mungkin. Namun hal itu tidak menghindari kemungkinan munculnya kendala dan hambatan dalam setiap prosesnya. Temuan kendala dan hambatan yang dihasilkan dihadapi oleh guru adalah ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok atau ada yang sulit memahami materi yang diajarkan. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lalu hambatan selanjutnya

adalah ada juga hambatan teknis yang dapat mempengaruhi efisiensi waktu belajar. Misalnya, jika ada masalah dengan alat atau media pembelajaran yang digunakan, atau jika ada gangguan lain yang tidak terduga, bisa menyebabkan waktu belajar menjadi sedikit terulur. Temuan solusi terhadap hambatan yang terjadi saat pembelajaran adalah. Pertama, Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan positif untuk membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Ini bisa dilakukan dengan memberikan pujian atau umpan balik positif setiap kali siswa berpartisipasi dalam diskusi. Kedua, Pendekatan Personal. Guru dapat mengambil pendekatan yang lebih personal dengan siswa yang merasa kesulitan. Ini bisa melibatkan diskusi satu-satu, bimbingan khusus, atau dukungan lainnya. Dengan pendekatan ini, guru dapat lebih memahami kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan membantu mereka untuk mengatasi hambatan tersebut.

5.2 Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab-bab sebelumnya serta kesimpulan yang telah dirangkum, ada beberapa saran yang telah disusun oleh peneliti untuk sekolah, siswa, peneliti, dan institusi.

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan untuk selalu mempertimbangkan model pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik. Model pembelajaran yang baik mencakup beberapa aspek penting seperti keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, penentuan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung interaksi dalam proses belajar. Di era digital yang semakin maju ini, penting bagi sekolah untuk melakukan sosialisasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media digital dalam proses belajar dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan untuk berperan aktif dan berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Dengan berpartisipasi aktif, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, peserta didik juga diharapkan untuk menyadari pentingnya memiliki semangat belajar yang tinggi. Semangat belajar adalah kunci untuk terus mendapatkan pengetahuan baru dan berkembang. Dengan semangat belajar yang tinggi, peserta didik akan selalu termotivasi untuk belajar dan mengeksplorasi pengetahuan baru.

3. Bagi peneliti

Untuk peneliti yang berkeinginan untuk melanjutkan studi tentang penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, peneliti diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran dengan mempertimbangkan lebih jauh tentang kebutuhan peserta didik. Ini berarti peneliti harus memahami apa yang menjadi kebutuhan dan harapan peserta didik dalam proses belajar. Peneliti juga perlu mempertimbangkan bagaimana cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan tersebut dalam konteks model pembelajaran yang akan dikembangkan. Kedua, peneliti juga perlu memperhatikan masalah-masalah yang ada di sekolah. Masalah ini bisa berupa tantangan dalam proses belajar, kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, atau hambatan dalam implementasi model pembelajaran. Dengan memahami masalah-masalah ini, peneliti dapat merancang model pembelajaran yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan relevan dengan kondisi di lapangan. Ketiga, peneliti diharapkan untuk memperhatikan indikator-indikator dalam pemilihan model pembelajaran. Indikator-indikator ini dapat membantu peneliti untuk menilai apakah model pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau belum.

4. Bagi institusi/jurusan

Untuk program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, ada harapan bahwa kurikulumnya dapat diperkaya dengan lebih banyak mata kuliah yang dirancang untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang up-to-date dan relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan media pembelajaran yang inovatif. Ini sangat penting mengingat peran penting pendidikan dalam membentuk generasi masa depan. Selain itu, dengan mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan, program studi ini juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi sekolah-sekolah. Sekolah-sekolah dapat memanfaatkan model dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2018). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi ketiga). PT Bumi aksara.
- Creswell. J . w. (2012)/ research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. Pustaka belajar.
- Handani, Ustiawaty, J. A. H. (2017). Buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (issues april). Pustaka ilmu grup.
- Hardini. Et.all. (2012). Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia
- Hasan, H. (2010). Inovasi Pembelajaran IPS (Cetakan 1). Rizqi Press.
- Huda, M. (2012). Cooperative Learning Metode, Teknik, Stuktur Dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. University Press
- Isjoni. (2011). Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta
- Isjoni. (2013). Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta
- Komalasari, K. (2014). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Rafika Aditama.
- Lubis, I. (2019). Konsep dasar IPS. Samudera biru.
- Nurhadi. (2004). Kurikulum. Grasindo.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Saharuddin, M. (2020) strategi pembelajaran IPS: konsep dan aplikasi.
- Sapriya, et al. (2007). Konsep Dasar IPS. Bandung: Laboratorium Pkn, UPI Bandung.
- Sapriya. (2012). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya, et al. (2006). Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS. Bandung: Laboratorium Pkn, UPI Bandung.
- Slavin, E. R. (2009). Cooperative Learning teori, riset dan praktis. Bandung: Nusa Media.
- Soemantri, N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosda Karya

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.

Susanti Eka. (2019). Buku konsep dasar IPS. CV. Widya puspita

Jurnal

Adnyana, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa. E-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.

Aningsih, & agustina, S. S. (2021). Model Picture and picture sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA materi siklus ar siswa sekolah dasar. *Pedagogik (jurnal pendidikan sekolah dasar)*, 9(1), 34-42. *Jurnal unismabekasi ac ide 2992*

Darda, A. Al. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Al-Falah I Pagi. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/35377>

Hamdani, D., kurniati, e., indra, D., (2012). Pengaruh model pembelajaran generatif dengan menggunakan alat pereaga terhadap pemahaman konsep cahaya kelas viii di smp negri 7 bengkulu, *junral exacta*, 1. <http://repositoru.unib.ac.id> 496

Hargo, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. [online] tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPSD//>.

Hendayani,s. (2018) penerapan strategi reciprocal teaching untuk peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dari rmah. Kemendikbud*.

Indra, S. (2015). Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran IPS Materi Teknologi. [Online] Tersedia di: <http://repository.upi.edu//>.

Latipah, L. (2019). 163 Peningkatan Pemahaman Konsep Ips Melalui Metode Role Playing Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. 163–172. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/ummi/article/download/743/389/1681>

Manalu, B. M. E., Irawati, S., & Rahman, A. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Melalui Model Kooperatif Tipe Picture And Picture. *Diklabio*:

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi, 3(1), 81–90.
<https://doi.org/10.33369/DIKLABIO.3.1.81-90>
- Megasari, Diah Tyasning. 2012, Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi. Jurnal Pendidikan Kimia. Vol.1 No.1.
- Noviana, Ernawati. 2016, Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. JRKPF UAD. Volume.3 No.I.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. Asatiza: Jurnal Pendidikan, 2(1), 64–76.
<https://doi.org/10.46963/ASATIZA.V2I1.258>
- Rofiah, L., Maslahah, W., Anwar, K., Studi, P., Ips, P., Islam, U., Malang, R. R., & Pd, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Mata Pelajaran IPS. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.33379/PRIMED.V2I1.1234>
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft Excel. In CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
https://www.google.co.id/books/edition/KEMAMPUAN_PEMAHAMAN_KONSEP_DAN_RESILIENS/R2IXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sofiana, S. (2021). Pengaruh implementasi peta konsep dan picture and picture dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fikih Kelas XII di MAN 1 Blitar
- Suarthika, I. M., Sumantri, M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS. MIMBAR PGSD Undiksha, 5(3), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V5I3.12431>
- Suciyati, A, Dkk. (2016). Penggunaan Model *Cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) Berbasis Multisensori Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS. [Online] Tersedia di: <http://e-resources.pnri.go.id/>
- Sudirmin. 2016, Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Numer Card untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. Jurnal Scientia Indonesia. Vol.1 No.1.
- Telussa, R. P., Telussa, S. H. J., & Lima, C. N. de. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar. Musamus Journal of Primary Education, 4(1), 46–52.
<https://doi.org/10.35724/MUSJPE.V4I1.3815>

Wilujeng, Sri. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT). [Online] tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/>.

Yudiasmini, E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Media Puzzele Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.

Skripsi

Cica Nurjanah, (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Ips. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia

Erladini, Yosefin Candra (2017) Efektivitas Teknik Permainan Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Di Smp Negeri 40 Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Fadillah. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Sekolah Dasar (Kuasi Eksperimen di MI Pembangunan UIN Jakarta). (skripsi). UIN SYARIF HIDAYATULLAH Jakarta

Khairiah.(2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018. (skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Nadiva Nurhayati Fadila, 2022 Pengaruh Metode Pembelajaran Picture And Picrure Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Konsep Pada Pembelajaran Ips (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Lembang). (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia

Nurlaeli, Juwita Siti (2017) Peningkatan Kecerdasan Sosial (Social Intelligence) Siswa Melalui Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran IPS : Penelitian Tindakan Kelas di kelas VIII-B SMP Pasundan 4 Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Renata Febrianty, - (2022) *Efektivitas Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 4 Cianjur (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII Di SMPN 4 Cianjur)*. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.