

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan anggota kelompok yang heterogen kemudian saling bekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam model ini, setiap siswa akan saling membantu karena adanya tutor sebaya agar setiap siswa memahami materi dengan mudah. Setelah itu, akan diadakannya turnamen yang mana kelompok turnamen terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang sama dan akan bertanding mengumpulkan poin. Poin yang telah didapatkan siswa akan dirata-ratakan dengan kelompok belajar dan diberi suatu penghargaan sesuai dengan rata-rata poin turnamen yang didapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PKn karena melalui model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi tapi siswa harus bisa menghadapi persaingan dan menyikapi setiap hasil yang diterima oleh kelompok, sehingga hasil belajar pun akan lebih meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilanjutkan analisis data terhadap proses pelaksanaan tindakan pada kelas XI IPA 1 SMAN 1 Margahayu, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan yang dilakukan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi silabus, RPP dan media pembelajaran diantaranya kartu soal, format perolehan skor turnamen kelompok, lembar kerja kelompok sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT). Pelaksanaan yang dilakukan sampai tiga siklus, karena dalam siklus ke III pelaksanaan PTK telah mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan antara perencanaan dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, perencanaan sangat diperlukan dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi terarah dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran PKN.

2. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI IPA 1 diterapkan melalui beberapa tahapan yaitu penyampaian materi, mengerjakan tugas kelompok dalam tim, turnamen, rekognisi tim. Pelaksanaan pada siklus pertama belum terlalu optimal dan belum sesuai dengan apa yang direncanakan, hal ini dikarenakan perhitungan waktu yang kurang baik dan pengelolaan kelas belum maksimal, kemudian kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus ke II dan siklus ke III. Guru melakukan perbaikan diantaranya dengan memotivasi siswa agar tidak ada lagi siswa yang membuang-buang waktu dengan mengobrol, memberikan reward pada siswa yang aktif sebagai penyemangat siswa. Dengan adanya perbaikan disetiap siklus, terjadi peningkatan pada setiap siklusnya dan mencapai hasil yang optimal pada siklus ke III
3. Hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN memberikan hasil dan dampak positif terhadap kelas XI IPA 1. Secara menyeluruh hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Dalam aspek kognitif, yang diukur melalui *post test* menunjukkan bahwa siswa sudah mampu memahami materi dengan lebih baik pada setiap siklusnya karena adanya tutor sebaya yang mempermudah siswa untuk belajar. Dalam aspek afektif, selain dilihat dari hasil skala sikap yang meningkat, hasil observasi pun menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran

karena akan ada persaingan di dalamnya serta adanya *reward* yang diberikan sehingga memacu siswa lebih baik lagi, kerjasama dalam kelompok pun semakin baik karena adanya keinginan untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Dalam aspek psikomotor, yang diukur melalui daftar gejala kontinum mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menerapkan materi yang didapat terhadap kehidupan sehari-hari. Dapat terlihat juga, dari hasil observasi yang berfokus yang berfokus pada aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 dalam pembelajaran PKn

4. Kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum terdapat dari guru itu sendiri diantaranya :
 - a. Perencanaan yang belum optimal yang mengakibatkan apa yang telah direncanakan dengan matang tidak sesuai dengan pelaksanaan
 - b. Pengaturan waktu yang kurang baik membuat proses pembelajaran kurang optimal
 - c. Pengelolaan kelas yang kurang baik sehingga kondisi kelas kurang kondusif, ini terjadi pada pelaksanaan siklus I dan II dimana hasil yang didapat kurang optimal
5. Upaya dalam mengatasi kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah berusaha mengintrospeksi dengan melakukan refleksi serta memperbaiki proses pembelajaran kearah yang lebih baik lagi pada penerapan model di siklus selanjutnya. Selain itu, yang terpenting bagi guru harus pandai memanfaatkan waktu dan mengelola kelas dengan baik agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai secara maksimal. Upaya-upaya tersebut dilakukan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran pada

setiap siklusnya sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya meningkatkan pemahaman dan kemampuan pada langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga penerapannya dalam pembelajaran PKn lebih optimal lagi terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Guru hendaknya dapat lebih mengoptimalkan lagi peran dan fungsinya sebagai fasilitator, motivator dan evaluator
- c. Guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam memotivasi siswa dan dalam menggunakan model pembelajaran, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal

2. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya melakukan persiapan sebelum pembelajaran yaitu dengan membaca buku, mencari informasi melalui internet, televisi atau sumber lainnya agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik
- b. Harus selalu meningkatkan minat dan motivasi belajar lebih baik lagi agar dapat mengikuti dan menerima pelajaran dengan baik sehingga mencapai hasil yang maksimal

3. Bagi Sekolah

- a. Mengadakan evaluasi secara rutin terhadap guru dan siswa sehingga terpantau kinerja guru dan hasil belajar yang diperoleh siswa
- b. Memberikan kebebasan yang bertanggungjawab kepada guru untuk memilih penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan variabel yang berbeda seperti yang dikaitkan dengan partisipasi siswa atau keaktifan siswa. Demikian pula dalam metode penelitian dapat digunakan alternatif metode lain, seperti metode eksperimen, deskriptif dsb, sehingga dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik dan bermanfaat di masa yang akan datang.

5. Bagi Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Memperbanyak dan memperluas lagi pemberian pengetahuan model pembelajaran sebagai bekal mengajar setelah menjadi guru yang sesungguhnya
- b. Memberikan sarana dan prasarana yang menunjang bagi mahasiswa untuk bisa berkreasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah