

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan yang telah dijelaskan dalam bab IV, maka diperoleh kesimpulan secara umum yaitu bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui tim kuis dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 14 Bandung.

Kemudian diperoleh juga kesimpulan secara khusus, antara lain:

1. Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui tim kuis dan kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran konvensional. Hal tersebut diperoleh dari hasil akhir yaitu *posttest* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78.13 dan kelas kontrol yang mendapatkan nilai 76.25, keduanya memiliki nilai yang tidak jauh berbeda satu dengan lainnya.
2. Terdapat peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui tim kuis. Walaupun dalam hasil akhir diketahui nilai kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol, akan tetapi ditemukan peningkatan prestasi belajar di kelas eksperimen. Hal tersebut dapat terlihat dari tes awal kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol, lalu dalam tes akhir kelas eksperimen dapat lebih tinggi 1.88 dari kelas kontrol. Kemudian dari hasil *pretest* diketahui bahwa dari 36 siswa tidak terdapat satu siswa pun yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75 untuk mata pelajaran Pkn, lalu dari hasil *posttest* diperoleh hasil 26 siswa lulus KKM dan hanya 10 siswa saja yang masih belum memenuhi KKM.

B. Rekomendasi

Dengan melihat kesimpulan di atas, maka dapat dirumuskan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya mempersiapkan materi, media dan perencanaan pembelajaran yang optimal. Hal tersebut dilakukan agar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- b. Model pembelajaran *teams games tournamet* melalui tim kuis dalam pembelajaran PKn lebih maksimal apabila guru lebih meningkatkan perannya. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan motivator. Peran tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar yang secara tidak langsung juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya melakukan persiapan yang baik sebelum pelaksanaan pembelajaran PKn. Membaca materi yang akan ataupun yang telah dibahas dari buku teks dan sumber yang relevan. Mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas yang baik dalam sarana dan prasarana. Kelas yang nyaman, bersih, dan kondusif. Media pembelajaran yang mumpuni untuk dapat menunjang proses pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournamet* melalui tim kuis.

4. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

Departemen Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya dapat mempersiapkan sumber daya manusia, yaitu guru PKn yang berkualitas. Memberikan pengetahuan dan pengarahan kepada guru PKn tentang perkembangan model-model pembelajaran yang dapat diterapkan disekolah. Melakukan pengawasan mengenai pembelajaran Pkn dipersekolahan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournamet* melalui tim kuis sebaiknya lebih dapat mengatur alokasi waktu agar tidak menyita waktu. Kemudian membuat media pembelajaran dengan semenarik mungkin, dan dapat mengelola kelas sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan.