

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang terdapat dalam Bab IV, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

Pertama, rancangan desain pembelajaran yang dibuat dalam mengimplementasikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team games tournament* dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dirancang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas VIII SMPN 4 Curugbitung yang merupakan objek penelitian. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS di kelas VIII adalah perilaku peserta didik yang sering mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru, mengobrol, melamun, bercanda, bolos, bertengkar sesama teman yang berawal dari saling ejek, tidak rapih dalam hal berpakaian, dan komunikasi. Sehingga desain pembelajaran yang dirancang peneliti diorientasikan kepada pemecahan masalah terkait dengan keterampilan sosial peserta didik yang direncanakan dengan menggunakan desain Kemmis dan Taggart yang terdiri atas empat tahapan yakni perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observ*), dan refleksi (*reflect*).

Kedua, tahapan-tahapan pembelajaran yang di lakukan dalam model *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut: guru melakukan kegiatan pendahuluan. Guru menentukan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Guru melakukan presentasi/ceramah terkait dengan materi yang disampaikan, peserta didik dibagi kelompok berdasarkan kemampuan yang heterogen yang terdiri antara 5-6 orang. Diskusi kelompok dalam mengerjakan lembar kerja, mempresentasikan hasil kerja kelompok, melakukan games tournament, *Rekognisi* (penghargaan), Post tes (test individu). Adapun perbedaan perlakuan yang terjadi dalam siklus satu, dua dan tiga yaitu: pada tindakan siklus satu, berlangsung sesuai dengan tahapan-tahapan

time games tournament tanpa ada *modifikasi* dalam setiap tindakannya. *Games tournament* dilakukan dalam dua putaran. Pada tindakan siklus dua, Tahapan *time games tournament* mengalami perubahan dimana ditambahkan dengan peserta didik melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran lain terkait dengan susunan keluarga. Sedangkan pada tindakan siklus tiga, ditambahkan dengan *games* hubungan sosial.

Ketiga, berdasarkan hasil analisis pencapaian keterampilan sosial yang diperoleh dari data observasi pada siklus pertama nilai rata-rata keterampilan sosial yaitu 2,06 (cukup), siklus ke dua mengalami kenaikan dengan nilai 2,48 (cukup), sedangkan siklus ketiga mengalami kenaikan yang signifikan mempunyai nilai 2,92 (Baik). Sedangkan berdasarkan hasil penilaian diri nilai rata-rata keterampilan sosial yaitu 2,09 (cukup), siklus ke dua mengalami kenaikan yang signifikan dengan nilai 2,71 (baik), sedangkan siklus ketiga mengalami kenaikan dengan nilai 2,89 (Baik).

Sedangkan berdasarkan rekapitulasi keterampilan sosial dilihat dari nilai per individu hasil observasi diketahui pada siklus satu 18% peserta didik memiliki nilai kurang, 58% peserta didik memperoleh nilai cukup, 24% memiliki nilai baik dan tidak ada yang memperoleh nilai sangat baik. Pada siklus dua 0% peserta didik memiliki nilai kurang, 61% peserta didik memperoleh nilai cukup, 39% memiliki nilai baik dan tidak ada yang memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan pada siklus tiga mengalami perubahan yang signifikan dimana 0% peserta didik memiliki nilai kurang, 18% peserta didik memperoleh nilai cukup, 82% memiliki nilai baik dan tidak ada yang memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan hasil Penilaian diri diketahui bahwa pada siklus satu 3% peserta didik memiliki nilai kurang, 91% peserta didik memperoleh nilai cukup, dan tidak ada yang memperoleh nilai baik dan sangat baik. Pada siklus dua 0% peserta didik memiliki nilai kurang, 42% peserta didik memperoleh nilai cukup, 55% memiliki nilai baik dan 3% memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan pada siklus tiga mengalami perubahan yang signifikan dimana 0% peserta didik memiliki nilai kurang, 21%

peserta didik memperoleh nilai cukup, 67% memiliki nilai baik dan 12% memperoleh nilai sangat baik

Berdasarkan hasil analisis nilai kognitif (hasil akademik) peserta didik siklus satu masih rendah karena hanya 33% yang lulus KKM, di siklus dua 36%, sedangkan disiklus tiga terjadi kenaikan signifikan yaitu 70%. Nilai rata-rata pada siklus satu masih jauh dari KKM yaitu 50, siklus 2 mulai meningkat yaitu 63, sedangkan disiklus ketiga diatas KKM yaitu 72. Pada siklus satu nilai terbesar yang diperoleh peserta didik yaitu 90, dan nilai terkecil 10. Sedangkan pada siklus dua nilai terbesar masih sama dengan siklus 1 yaitu 90 dan nilai terkecil 25. Adapun nilai terbesar yang diperoleh peserta didik pada siklus ketiga sudah mencapai nilai sempurna 100 dan nilai terkecil 40.

Berdasarkan jurnal kesan yang dibagikan ke peserta didik trend komentar positif selalu meningkat dari 61% pada siklus satu, 73% pada siklus dua dan pada siklus tiga meningkat lagi ke 94%. Sedangkan komentar negatif berkurang dari 6% pada siklus 1 menjadi 0% pada siklus dua dan tiga. Komentar biasa juga menurun dari 15% pada siklus 1 menjadi 0% pada siklus dua dan tiga. Yang tidak berkomentar adalah 18% pada siklus 1 naik menjadi 27% pada siklus dua dan 3 % pada siklus tiga.

Keempat, selain peningkatan keterampilan sosial peserta didik, selama penelitian tentu saja terdapat kendala-kendala yang dialami baik oleh peneliti, guru mitra maupun oleh peserta didik. Diantaranya: Tidak adanya buku pegangan peserta didik, Alokasi waktu yang masih tidak sesuai dengan perencanaan, Penggunaan kartu soal yang tidak mencantumkan nama kelompok, Peserta didik masih mengalami kesusahan dalam komunikasi dan memperkenalkan diri, Peserta didik susah memahami kata-kata asing (belum familiar), Peserta didik belum terbiasa dengan tahapan - tahapan *games tournament*, Presentasi yang di dominasi oleh orang-orang tertentu, Banyak peserta didik yang bolos dan alpa terutama ketika hujan, banyak peserta didik yang belum terlibat dalam diskusi kelompok. Akan tetapi dengan adanya prinsip kolaborasi dengan guru mitra, sangat membantu peneliti dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII SMPN 4 Curugbitung, Kabupaten Lebak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, model *cooperativ learning tipe team games tournament* ini dapat dijadikan sebagai salah satu *alternative* teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dalam pembelajaran IPS maupun pembelajaran lainnya. Hal ini disebabkan karena tipe pembelajaran ini tidak menggunakan peralatan yang sulit, biaya murah dan cenderung tidak memerlukan biaya, efektivitas waktu, sehingga sekolah manapun bisa menggunakan tipe pembelajaran ini, baik sekolah yang memiliki fasilitas ataupun tidak

Kedua, model *cooperativ learning tipe team games tournament* ini memiliki langkah-langkah dimulai dari penjelasan dari guru, diskusi kelompok, presentasi, *games tournament*, *rekognisi* sampai kepada *post tes*. Sehingga pendidik diharapkan dapat menguasai tahapan-tahapan tersebut. Dan dari setiap tahapan perlu penguatan-penguatan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Ketiga, guru hendaknya terus memperkaya diri dengan media, model, metode, teknik dan sumber dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan perlunya variasi-variasi dalam setiap pembelajaran untuk membuat pembelajaran jadi kondusif. Variasi-variasi yang dilakukan bisa dikombinasikan antara teknik satu dengan metode teknik yang lainnya.

Keempat, dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* ini diperlukan perencanaan yang matang melalui pembuatan Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini perlu dilakukan agar alokasi waktu yang diperlukan dalam pembelajaran dapat direncanakan dengan sebaik-baiknya dan digunakan dengan optimal mengingat *cooperativ learning* tipe *team games tourname* nini memiliki langkah-langkah yang membutuhkan durasi yang cukup lama dalam menyelesaikan materi.

Kelima, melalui prinsip penelitian kolaboratif dalam penelitian tindakan kelas, sebagai upaya peningkatan salah satu kompetensi profesional pendidik hendaknya praktik penelitian kolaboratif ini dapat dilakukan secara berkesinambungan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Refleksi diri melalui penelitian tindakan kelas akan terus memotivasi guru untuk memperbaiki kompetensi mengajarnya.

Keenam, bagi peneliti selanjutnya terutama yang berkaitan dengan keterampilan sosial peserta didik, diperlukan upaya-upaya pencapaian kompetensi tersebut melalui implementasi dan pengembangan model pembelajaran inovatif lainnya agar pencapaian kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Penelitian ini sangat jauh dari sempurna karena segala keterbatasan wawasan peneliti dalam mendeskripsikan dan membahas permasalahan yang diajukan dalam rumusan masalah penelitian. Oleh sebab itu, diperlukan adanya penelitian lanjutan agar mendapatkan hasil yang lebih sempurna. Semoga penelitian ini bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan bagi perkembangan pembelajaran IPS di sekolah dan juga perkembangan dunia pendidikan.