

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI Bandung. Secara khusus kesimpulan dari penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.
2. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan di atas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi berbagai pihak untuk pengembangan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

B. Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga diharapkan dapat memberikan motivasi pada guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya untuk dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa. Meskipun dalam penerapannya, pembelajaran yang menarik tidaklah harus selalu menggunakan media ataupun model pembelajaran yang *up to date*, melainkan kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran dan sumber belajar yang relevan terhadap materi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran agar membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan suasana belajar dapat lebih menyenangkan.

C. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk media permainan ular tangga, siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti sangat merekomendasikan pihak sekolah untuk memanfaatkan media pelajaran dan sumber belajar yang lebih inovatif agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar.

D. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada khasanah keilmuan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya dalam mempersiapkan mahasiswanya sebagai tenaga ahli yang dapat merancang dan mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

E. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan kajian dan referensi dalam penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang serupa pada ranah maupun aspek yang lainnya. Selain itu peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya dapat lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang suatu model pembelajaran serta dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan dan menciptakan model maupun media pembelajaran yang bermanfaat dalam pengembangan proses pembelajaran.. Tidak menutup kemungkinan penerapan games berbasis edukasi ini dapat lebih dikreasikan agar menjadi suatu inovasi dalam dunia pendidikan.

