

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak II siklus, dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas III SDN SKG dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN SKG sistematisnya mengacu pada Permendikbud No. 20 Tahun 2016. Sekalipun sistematis RPP ini sama dengan sistematis RPP pada pra siklus, tetapi memiliki perbedaan dalam kegiatan inti pembelajarannya. Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari presentasi kelas, *team* (belajar kelompok), *games*, *tournament* dan rekognisi tim. Selain itu RPP ini pun mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II. Perbaikan meliputi pengelolaan waktu dan pemilihan media pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran di kelas III SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan pra siklus, Aktivitas guru dan siswa menjadi beragam. Aktivitas siswa meliputi mendengarkan penjelasan guru, diskusi kelompok, melakukan kegiatan percobaan, mengerjakan soal pada LKK, presentasi hasil diskusi, mereview materi ajar, bermain *games*, melakukan *tournament*, refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan pembelajaran, mengerjakan soal evaluasi pembelajaran, dan mencatat tugas. Aktivitas guru meliputi menjelaskan materi, membagikan LKK, menginstruksikan siswa melakukan presentasi, menyiapkan dan memimpin jalannya *games* dan *tournament*, menghitung skor perlohan kelompok dan memberikan penghargaan, mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan pembelajaran, membagikan soal evaluasi pembelajaran, dan memberikan tugas kepada siswa. Peningkatan aktivitas siswa berkontribusi pada peningkatan keterampilan kerjasamanya.

Inas Nida Sholihat, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* telah berhasil meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SD. Pada pra siklus rata-rata nilai keterampilan kerjasama siswa sebesar 49,78 dengan persentase sebesar 49,78%. Meningkat pada siklus I nilai rata-ratanya menjadi 74,52 dengan persentase sebesar 74,52%, yang terdiri dari 15 orang siswa dengan keterampilan kerjasama tingkat tinggi dan 8 orang siswa dengan keterampilan kerjasama tingkat sedang. Dan pada siklus II nilai rata-ratanya menjadi 88,00 dengan persentase sebesar 88,00%, yang terdiri dari 21 orang siswa dengan keterampilan kerjasama tingkat tinggi, dan 1 orang siswa dengan keterampilan kerjasama tingkat sedang.

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN SKG.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam II siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa agar pelaksanaan dan peningkatan hasilnya lebih maksimal, peneliti dapat memberikan saran dan rekomendasi untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dalam hal yang sama, sebagai berikut:

- 1) Pada saat menyusun kelompok perlu diperhatikan dengan teliti, tidak hanya memperhatikan perbedaan jenis kelamin dan prestasi akademik, namun sangat perlu memerhatikan karakteristik siswa dan bagaimana sikap siswa dalam sehari-hari. Sehingga pada saat siswa dikelompokkan dengan siapapun siswa siap menerima, dapat menyesuaikan diri, dan dapat bekerjasama dengan baik. Hal ini juga berpengaruh untuk menghindari terjadinya konflik pada siswa sehingga menghambat berlangsungnya pembelajaran di kelas.
- 2) Komposisi kelompok antara siklus I dengan siklus II sebaiknya dirubah, agar siswa mendapat giliran untuk melakukan peran lain dalam kelompok.

- 3) Dalam menyusun RPP perlu, memperhatikan teori perencanaan pembelajaran, penguasaan materi, dan pemilihan media agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat terlaksana dengan baik.
- 4) Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan, selain harus sesuai dengan materi yang akan dijelaskan perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan efektifitas penggunaannya.