

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Pasundan 3 Bandung tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMA Pasundan 3 Bandung, maka akan dikemukakan simpulan umum dan simpulan khusus sebagai berikut.

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan sejumlah temuan, hasil, dan analisis penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diperoleh simpulan umum sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Tidak terdapat perbedaan keberhasilan antara penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.

5.1.2 Simpulan Khusus

Simpulan secara khusus yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada kelas eksperimen 1, dengan persentasi rata-rata kenaikan sebesar 20,76%. Hal ini dibuktikan

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

2. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada kelas eksperimen 1, dengan persentasi rata-rata kenaikan sebesar 20,73%. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan keaktifan belajar setelah diberikan perlakuan.
3. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada kelas eksperimen 2, dengan persentasi rata-rata kenaikan sebesar 38,52%. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.
4. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada kelas eksperimen 2, dengan persentasi rata-rata kenaikan sebesar 21,09%. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan keaktifan belajar setelah diberikan perlakuan.
5. Penggunaan model pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.
6. Penggunaan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan keaktifan belajar setelah diberikan perlakuan.
7. Tidak terdapat perbedaan keserhasilan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMA Pasundan 3 Bandung. Hal ini dibuktikan dengan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 tidak berbeda dengan hasil belajar pada kelas eksperimen 2.

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

8. Tidak terdapat perbedaan keserhasilan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMA Pasundan 3 Bandung. Hal ini dibuktikan dengan melalui hasil perhitungan uji hipotesis yang menyatakan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen 1 tidak berbeda dengan keaktifan belajar pada kelas eksperimen 2.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan model pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan isi bahan ajar dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa.
2. Penelitian ini memiliki sumbangsih inovasi model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan minat, motivasi belajar, pemahaman, hasil belajar, serta keaktifan belajar siswa. Dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* dapat menjadi alternatif yang baik untuk pengembangan proses pembelajaran.
3. Penelitian ini menjadi sumbangan ilmu pengetahuan terutama bagi para calon pendidik sosiologi dan ikut terlibat dalam proses pengembangan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran.
4. Bagi guru penelitian ini berimplikasi pada proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik agar dapat lebih memotivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil simpulan dan implikasi yang telah dipaparkan di atas, maka hal-hal yang dapat dijadikan rekomendasi adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* dapat dijadikan alternatif bagi guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama mata pelajaran sosiologi karena dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa.
- b. Guru senantiasa mengikuti kegiatan pelatihan terkait dengan pengembangan kompetensinya supaya mampu mengemas kegiatan pembelajaran dengan baik.
- c. Guru harus memiliki inovasi dan kreativitas di dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya mengadakan berbagai kegiatan pengarahannya bagi pendidik supaya lebih mampu mengembangkan teknik mengajar dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif supaya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana guna menunjang proses pembelajaran terutama dalam menerapkan model pembelajaran efektif yang membutuhkan media-media tertentu.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya ikut berperan aktif di dalam proses pembelajaran dan berusaha sesuai dengan kemampuan masing-masing untuk menggali informasi-informasi terkait materi pembelajaran agar tidak bersifat *teacher centered*.

- b. Siswa bukan hanya mempelajari dan memahami pembelajaran sosiologi saja namun harus dapat menerapkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya dan mengaplikasikannya de dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi bagi peneliti lain yang mengkaji penggunaan model pembelajaran *team games tournement* dan model pembelajaran *two stay two stray*. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian model pembelajaran yang lainnya, guna membantu para pendidik di dalam mengembangkan model pembelajaran di sekolah.