

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan menghasilkan data yang telah diolah dan dianalisis mengenai penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi pemasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung, maka diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis persentase beberapa soal kuesioner. Dari mulai contoh pembelajaran berasal dari pengalaman siswa, tugas analisa yang menarik, penjelasan oleh teman dirasa lebih dapat dipahami siswa agar lebih percaya diri yang tinggi. Namun sayangnya sebagian peserta didik menganggap mencoba, menyimpulkan dan mengkomunikasikan tidak penting pedahal itu merupakan *output* dari pembelajaran kurikulum 2013. Sumber dan informasi belajar siswa nantinya harus mengubah sikap dan karakternya ke arah yang lebih baik seperti meningkatkan rasa kepedulian.
2. Pelaksanaan penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana adanya kelompok belajar di kelas didasarkan pada perbedaan jenis kelamin, prestasi dan kebudayaan bukan melulu dengan teman dekat yang ikut terlibat dalam mengamati, menanya, menalar, menyimpulkan dan mengkomunikasikan cukup tinggi. Saat berlangsungnya permainan terdapat perwakilan setiap kelompok yang bersaing di meja-meja turnamen. Maka perlu dukungan yang baik dari kelompok karena kerjasama setiap anggota kelompok menentukan berhasil tidaknya kelompok, serta perlu bahan bacaan yang cukup membuat lebih percaya diri. Karena nilai rata-rata kelompok menentukan

penghargaan kelompok. Penyusunan rencana pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I-siklus III.

3. Gambaran hasil belajar siswa

Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok. Terselesikannya bahan pelajaran yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor yakni dapat aktif saat pembelajaran di kelas, kemudian mampu menghargai teman saat proses diskusi berlangsung dengan tidak menyangga argumen kelompok lain dengan cara yang tidak baik. Permainan dengan permasalahan sosial dapat membuat antusias, sehingga dapat mudah menguasai materi, apalagi jika belajar dengan cara berkelompok. Sehingga nilai yang diperoleh di atas KKM. Capaian hasil belajar dari populasi pra siklus yang mencapai nilai KKM hanya2 orang, namun disiklus I sampai siklus III baik kemampuan individu maupun dalam kelompok TGT terus meningkat.

4. Kendala penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Setiap siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai di atas KKM. Kebanyakan orang menganggap ujian atau tes menentukan keberhasilan siswa sehingga terkadang memberatkan, terbukti mereka merasa berhasil hanya ketika hasil tes di atas rata-rata. Pedahal ujian bukan penentu keberhasilan proses pembelajaran, yang semestinya tidak menyesal mendapat nilai buruk asalkan hasil sendiri, kemudian nilai pengetahuan yang tinggi selalu dibarengi nilai sikap yang baik pula. Dalam hal ini guru yang menggunakan strategi mengajar serta model pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakter kelas, karena dapat mempengaruhi semangat belajar juga mudah membuat paham maksud dan tujuan yang disampaikan. Bukan hanya siswa yang sebelumnya kurang paham menggunakan model pembelajaran TGT, namun guru juga seiring perjalanan siklus makin terlihat pemahamannya berkembang.

5. Upaya mengatasi kendala penggunaan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran tentunya yang perlu diperbaiki bukan hanya dari siswanya melainkan dari gurunya, dimana siswa perlu memberikan umpan balik (masukan) pada guru kemudian guru menerimanya dengan harapan adanya perbaikan proses pembelajaran. Namun perihal hasil belajar siswa maka diperlukan adanya remedial bagi yang belum memenuhi kriteria. Remedial dianggap menguntungkan, setidaknya menghindari nilai merah di raport, dan guru melakukan remedial agar siswa paham mana yang harus dibenahi.

5.2 Saran

1. Bagi sekolah dan penentu kebijakan sekolah
 - a. Kepala sekolah sebagai supervisor hendaknya selalu memantau situasi pembelajaran di kelas agar dapat mengetahui permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung, dimana Kepala sekolah dan pendidik berusaha mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi.
 - b. Dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan dan mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih efektif, khususnya model *Team Games Tournament* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Bagi guru
 - a. Guru perlu untuk menggunakan metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, persiapkan dengan sebaik-baiknya agar apa yang direncanakan dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran yang betul-betul bermakna bagi siswa.
 - b. Guru senantiasa dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik, sehingga pendidik dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan dan pemahaman yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran di kelas.

- c. Guru menganalisis hasil belajar siswa, agar dapat menentukan tindakan selanjutnya khususnya apabila ada hal-hal yang memerlukan perbaikan atau memberikan tindakan yang benar-benar tepat bagi siswa yang memerlukan pengayaan.
- d. Guru harus berinteraksi dan bertukar pikiran dengan guru-guru lain yang dilakukan dalam kelompok kerja guru untuk membahas permasalahan yang mungkin dihadapi demi meningkatkan mutu pembelajaran .
- e. Guru harus berkoordinasi dengan pihak-pihak terkait sekiranya perlu pembinaan, pengadaan sarana pendukung agar mutu pendidikan yang diharapkan dapat tercapai sesuai harapan semua pihak.

3. Bagi siswa

- a. Siswa hendaknya berusaha menumbuhkan kemampuannya dalam berpikir positif, kerjasama, tanggung jawab dan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Sehingga dapat menggali kemampuan yang dimiliki untuk dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Siswa harus bisa bertanggungjawab terhadap diri sendiri dan bekerja sama dengan kelompok belajarnya, agar potensi yang dimiliki oleh setiap siswa dapat berkembang.
- c. Siswa harus aktif mencari bahan belajar tambahan sendiri, bertanya ketika belum paham, serta meminta perbaikan ketika merasa nilai masih dibawah rata-rata.

4. Bagi prodi pendidikan sosiologi

- a. Prodi pendidikan Sosiologi, diharapkan dapat memberikan mata kuliah khusus bagi mahasiswa terkait strategi dan model pembelajaran untuk bekal mahasiswa saat pelaksanaan PPL.
- b. Prodi pendidikan Sosiologi, diharapkan dapat mensosialisasikan model-model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM) yang cocok diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi terhadap SMA-SMA negeri maupun swasta yang ada di daerah Bandung khususnya, agar para pendidik tidak

menerapkan kembali model pembelajaran konvensional pada peserta didik yang tidak sesuai dengan anjuran kurikulum 2013.

5. Bagi MGMP Sosiologi

- a. Mengadakan sosialisasi kepada guru-guru dari setiap sekolah, khususnya guru senior terkait model pembelajaran mengikuti kurikulum 2013 yang cocok diterapkan di berbagai karakter kelas.
- b. Menjalin kerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Perguruan Tinggi agar dapat memfasilitasi kegiatan pelatihan guru Sosiologi.

6. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kepada peneliti selanjutnya apabila dalam penelitian ini masih banyak kekurangan diharapkan peneliti selanjutnya mampu memperbaiki dengan model pembelajaran yang berbeda. Namun apabila penelitian ini dirasa sudah benar maka peneliti selanjutnya dapat menyempurnakannya.
- b. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik pada salah satu materi sosiologi menggunakan pendekatan saintifik dengan model *Team Games Tournament*, diharapkan kedepannya bisa terkait berpikir kritis ataupun sampai mengukur sikap dan perilaku peserta didik.