

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong dan memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, guru, siswa dan penelitian selanjutnya terkait dengan penerapan metode *cooperative learning type Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kesimpulan dan saran akan dijabarkan sebagai berikut.

A. Simpulan

Penelitian tentang penerapan metode *cooperative learning type Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, dalam merancang pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *cooperative learning type Team Games Tournament (TGT)* peneliti melakukan beberapa langkah. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPP meliputi indikator dan tujuan pembelajaran. Penyusunan RPP dapat dijadikan sebagai acuan ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Langkah-langkah pembelajaran penting untuk diperhatikan karena memiliki peran dalam keberhasilan tindakan. Selain itu peneliti bersama guru mitra juga menentukan materi yang akan mendukung berlangsungnya tindakan. Peneliti memilih materi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa agar menjadi stimulus bagi siswa meningkatkan keaktifan belajarnya. Selain itu peneliti menyusun penilaian berupa lembar observasi siswa, lembar observasi guru dan lembar wawancara. Penilaian perlu disusun untuk mengetahui gambaran sejauh mana aktivitas belajar siswa meningkat. Peneliti juga mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan, dan gambaran nyata dalam kehidupan yang bertujuan untuk menstimulus siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Kedua, guru melaksanakan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode *cooperative learning type Team*

Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam tahap perencanaan sebelumnya. Pelaksanaan yang dilakukan yaitu siswa dibagi berkelompok yang beranggotakan 6 anggota kelompok. setelah itu guru menjelaskan aturan dalam kegiatan turnamen, selanjutnya guru memfasilitasi siswa untuk memulai kegiatan turnamen, selama berlangsungnya kegiatan turnamen guru melakukan penilaian. Pada kegiatan akhir, guru menilai hasil perolehan setiap kelompok dalam melakukan kegiatan turnamen, kemudian guru memberikan apresiasi berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor turnamen tertinggi. Perkembangan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *cooperative learning type Team Games Tournament (TGT)* mencapai hasil yang maksimal, hal tersebut disebabkan oleh penerapan yang dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun bersama dengan guru mitra, sehingga penerapan model *cooperative learning type Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan.

Ketiga, Merefleksi dalam menerapkan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong. Dalam penelitian ini ditemukan berbagai hasil dari refleksi yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung dengan fokus peneliti yaitu, menerapkan model *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)* dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa, sesuai dengan hasil refleksi yang dilakukan selama tiga siklus bahwa dalam menerapkan model *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya. Kelebihan menggunakan model *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)* dalam penelitian ini anatara lain, aktivitas belajar siswa, seperti aktivitas menulis, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, dan aktivitas fisik . Dengan pelaksanaan games tournament yang mengutamakan persaingan antar anggota kelompok dan pemberian reward pada akhir kegiatan turnamen, ternyata mampu meningkatkan motivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran IPS. Terlebih dari para siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan bersemangat dalam belajar hal ini dikarenakan

siswa ingin menang dan mendapatkan reward dari guru dalam kegiatan turnamen. Selanjutnya kelebihan dalam model *cooperative learning type TGT* secara afektif menumbuhkan rasa gotong royong antar sesama anggota kelompok, kemudian menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap sesama kompetitor dalam kegiatan turnamen. Kekurangan menggunakan *cooperative learning type TGT* diperlukan banyak waktu dalam pengondisian kelas, guru cenderung kesulitan ketika mengatur siswa untuk duduk berkelompok. Selanjutnya perlu kemampuan guru dalam membagi kelompok agar setiap kelompok memiliki anggota yang merata. Manajemen kelas yang sedikit rumit, terutama dalam pengaturan perpindahan kelompok ketika akan melaksanakan turnamen, dengan pembelajaran yang berkelompok dalam *cooperative learning type TGT* memungkinkan siswa untuk mengobrol dan main-main dengan sesama anggotanya.

Keempat, Kendala guru dalam menerapkan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong. Dalam penelitian ini ditemukan berbagai kendala yang cukup berpengaruh pada kegiatan *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)* yang mempengaruhi perkembangan aktivitas siswa. Kendala yang muncul diakibatkan siswa belum terbiasa melaksanakan kegiatan *Teams Games Tournaments (TGT)*, kemudian pengondisian kelas yang memakan waktu lama pada kegiatan turnamen, kendala selanjutnya siswa sulit untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan upaya-upaya perbaikan yakni, memberikan arahan yang jelas kepada siswa mengenai aturan dalam kegiatan *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)*, kemudian mengatur tempat duduk kelompok sejak awal, jadi ketika proses kegiatan *cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT)* berlangsung siswa tidak lagi mencari tempat untuk kelompoknya, selanjutnya guru perlu memanajemen waktu dalam pengelolaan kelas dan memiliki sikap tegas pada pengondisian kelas, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa yang kurang aktif agar memberikan komentar, antara lain dengan memberikan pertanyaan langsung kepada siswa yang kurang berpartisipasi. Keaktifan belajar siswa melalui metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam

pembelajaran IPS mengalami perubahan dan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus pertama memperoleh persentase 55% dengan kategori cukup. Terjadi peningkatan pada siklus kedua dengan mendapatkan persentase 75% jika dikategorikan sudah termasuk baik. Meskipun keaktifan belajar siswa dikategorikan baik, tetapi masih ada siswa yang belum mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh sehingga peneliti melaksanakan tindakan pada siklus ketiga. Siklus tiga memperoleh 91% lalu seluruh siswa sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyeluruh dan maksimal. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti sampaikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik pembelajaran IPS dengan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* ternyata mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, pembelajaran yang menggunakan metode harus terus dikembangkan supaya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, selain dapat meningkatkan aktivitas belajar, pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa.
2. Bagi guru, pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat dijadikan alternatif pilihan metode pembelajaran untuk meminimalisir rasa bosan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah.
3. Bagi sekolah, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, perlu ditunjang dengan sumber belajar dan fasilitas sekolah yang memadai.

C. Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Parongpong, bahwa setiap individu memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, namun tidak semua siswa yang memiliki IQ tinggi memiliki keberanian untuk melakukan aktivitas belajar, begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki IQ kurang atau rendah memiliki keberanian untuk melakukan aktivitas belajar. oleh karena itu rekomendasi dari peneliti yaitu:

1. Bagi pihak guru, melalui penelitian ini peneliti berharap bahwa pembelajaran IPS bukanlah sebuah pembelajaran yang selalu identik dengan hafalan dan teori, tetapi pembelajaran IPS ada pembelajaran yang kaya akan kegiatan bermain yang membuat siswa lebih aktif dalam belajaran tidak lagi berdiam diri saja namun akan melakukan aktivitas belajar.
2. Bagi pihak siswa, dengan adanya penelitian ini siswa dapat lebih meningkatkan aktivitas belajar. peneliti juga berharap agar siswa dapat melakukan aktivitas belajar agar menunjang hasil belajar yang baik
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada indikator aktivitas belajar yang masih rendah yaitu aktivitas lisan, untuk meningkatkan indikator tersebut disarankan untuk merancang pembelajaran metode *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih matang lagi dan pelaksanaannya lebih maksimal supaya indikator tersebut dapat tercapai dengan baik.
4. Penelitian ini merupakan upaya meningkatkan aktivitas belajar melalui metode *cooperative learning type Team Games Tournament* (TGT) penulis menyadari bahwa dalam meningkatkan aktivitas belajar tidak hanya menggunakan metode *cooperative learning type Team Games Tournament* (TGT). Maka disarankan bagi peneliti lain untuk menggunakan metode lainnya.