

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka peneliti mengemukakan simpulan dan rekomendasi terkait penelitian sebagai berikut.

A. Simpulan

Secara umum dari penelitian ini dapat diperoleh simpulan bahwa motivasi belajar siswa kelas III di salah satu SDN Kota Bandung mengalami peningkatan dengan mengimplementasikan pembelajaran model *TGT*. Berdasarkan hasil penelitian, refleksi dan perbaikan yang telah dilakukan, ada beberapa simpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mengacu pada model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Pembelajaran siklus I dan siklus II menerapkan kelima langkah *TGT* yang diadaptasi dari Slavin. Lima tahap yang telah peneliti terapkan yaitu penyajian kelas, kegiatan kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Penerapan model *TGT* dalam penelitian ini sudah dilakukan dengan baik karena terdapat peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada langkah penyajian kelas di siklus I masih kurang kondusif saat penyampaian materi dan siswa tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapatnya, sedangkan di siklus II kelas mulai kondusif karena penerapan *ice breaking*, media, pengelolaan tempat duduk, dan menggunakan kartu pengetahuan sebagai media siswa untuk bertanya; pada langkah kegiatan kelompok di siklus I ketika mengerjakan lembar kerja (LK), terdapat siswa yang tidak berpartisipasi atau tidak bekerja sama dan ketika pembahasan LK, terdapat siswa yang tidak merespon, sedangkan pada siklus II, siswa mulai ikut berpartisipasi dalam mengerjakan LK dan mulai berani merespon dalam pembahasan LK karena bimbingan guru dan pengelolaan meja setiap kelompok berbentuk *letter U*; pada langkah permainan di siklus I terdapat siswa yang tidak ikut aktif dalam menjawab soal dalam permainan karena

tidak mengerti aturan menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan pada siklus II siswa tersebut mulai aktif karena guru menyampaikan aturan permainan dengan jelas; pada langkah pertandingan di siklus I, terdapat siswa yang kesulitan dalam menjawab soal pada kartu bernomor dan banyak siswa yang selalu berbicara dengan temannya yang lain sehingga kondisi kelas kurang kondusif, sedangkan di siklus II siswa mampu menjawab soal dan kelas kondusif karena guru menyampaikan aturan pertandingan dan memaksimalkan penyampaian materi di langkah penyajian materi; pada langkah penghargaan kelompok di siklus I dan siklus II terlaksana dengan baik, ditunjukkan ketika guru mengklarifikasi kelompok terbaik dan memberikan penghargaan, respon yang ditunjukkan siswa adalah antusias, pada siklus II siswa lebih bersemangat dan antusias karena kelompok terbaik diberikan hadiah konkret dan kelompok yang lainnya juga diberi penghargaan untuk menghargai usaha mereka selama pembelajaran. Penerapan model *TGT* telah dilaksanakan dengan baik karena terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan oleh analisis data secara kuantitatif dan kualitatif yang telah dianalisis menggunakan instrumen yang telah tersedia tentang motivasi belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penerapan model *TGT*.

2. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya pembelajaran *TGT*. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan dalam setiap indikator motivasi belajar siswa dengan melihat peningkatan rata-rata pada siklus I dan siklus II. Hasil persentase motivasi belajar siswa rata-rata siklus I mencapai 66% dan mengalami peningkatan 15% pada siklus II menjadi 81%. Hasil kemampuan tertinggi pada siklus I yaitu 96, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100. Hasil kemampuan terendah mengalami kenaikan sebesar 8 poin, yaitu pada siklus I adalah 50 sedangkan pada siklus II adalah 58. Setiap indikator motivasi belajar juga mengalami peningkatan. Selain peningkatan motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II, peningkatan tersebut dilihat dari persentase rata-rata siswa yang tuntas mencapai KKM 75. Pada pra-siklus

hanya sebesar 40% siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 72,84% siswa yang tuntas. Pada siklus II juga meningkat 81,48% siswa yang tuntas. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa aspek yang mendukung perkembangan hasil motivasi belajar mengalami peningkatan yang disebabkan oleh tindakan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah *TGT*. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model *TGT* khususnya kelas III pada penelitian ini dan motivasi belajar berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

B. Rekomendasi

Sebagai implikasi dari penelitian dan simpulan mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar, khususnya dalam menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *TGT*. Dari perkembangan proses pembelajaran siklus II, peneliti merekomendasikan beberapa langkah pembelajaran model *TGT* untuk diterapkan secara kontinyu:

1. Penyajian Kelas
 - a. Guru mengelola tempat duduk siswa yang disusun secara selang-seling antarsiswa laki-laki dan perempuan. Meja setiap kelompoknya ditata dalam bentuk *letter U*.
 - b. Guru memotivasi dan mengkondisikan kelas melalui *ice breaking* untuk memfokuskan perhatian siswa dan menjelaskan secara tegas aturan yang perlu ditaati oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.
 - c. Guru dengan menggunakan alat bantu *projector* berupa penayangan video dan gambar atau mengkondisikan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam penyampaian materi.
 - d. Guru memberikan selembar kertas kosong (kartu pengetahuan) kepada siswa sebagai media siswa untuk menuliskan pertanyaan yang ingin ia tanyakan tentang materi yang belum dipahami.
2. Kegiatan Kelompok
 - a. Guru membagikan LK dan mengingatkan siswa bahwa LK dikerjakan secara bersama-sama.

- b. Guru membimbing dan memonitoring siswa dalam proses diskusi mengerjakan LK.
3. Permainan
 - a. Guru menyampaikan aturan permainan secara jelas bahwa pertanyaan dijawab oleh siapa saja anggota pada kelompok yang ditunjuk oleh guru dan apabila kelompok dapat menjawab, kelompok tersebut memperoleh *smile*, namun apabila kelompok tersebut tidak mampu menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok selanjutnya yang ditunjuk oleh guru.
 - b. Guru mengarahkan siswa agar siswa menjawab soal sesuai aturan. Permainan yang dilaksanakan fleksibel (permainan apa saja sesuai kreatif guru). Pertanyaan pada permainan mencakup materi yang telah dipelajari.
4. Pertandingan
 - a. Guru menyampaikan aturan pertandingan secara jelas bahwa setiap siswa harus memperhatikan teman yang sedang bertanding dan apabila tidak memperhatikan (selalu berbicara dengan temannya) akan mengurangi *smile* yang telah dikumpulkan bersama kelompoknya.
5. Penghargaan Kelompok
 - a. Guru mengklarifikasi mengenai jawaban soal-soal yang mereka kerjakan pada kartu bernomor.
 - b. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah konkrit.