

Bab V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Rekomendasi bertujuan sebagai bahan kajian baik untuk pihak sekolah, guru, peserta didik, peneliti, serta peneliti selanjutnya yang mengkaji masalah serupa. Adapun kesimpulan dan rekomendasinya adalah sebagai berikut :

A. Simpulan

Simpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VII 5 SMPN 1 Bandung. Adapun simpulan secara khusus dapat penulis kemukakan sebagai berikut :

1. Perencanaan kegiatan pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS. Untuk melihat peningkatan kecerdasan interpersonal peserta didik di dalam kelas terdapat beberapa tahapan yaitu :
 - a. Melihat situasi kelas dan situasi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.
 - b. Menyusun dan mengkaji silabus pembelajaran IPS serta Kompetensi Dasar yang telah dimuat didalamnya.
 - c. Peneliti melihat keadaan kelas agar diketahui materi, metode dan media apa yang cocok untuk dikaji dan dikembangkan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada saat pembelajaran.
 - d. Menentukan kompetensi dasar yang akan dikembangkan, kemudian peneliti membuat RPP agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan terstruktur sesuai harapan peneliti.

- e. Menentukan tema dalam RPP serta mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
 - f. Menentukan media apa yang digunakan dalam pembelajaran untuk kecerdasan interpersonal menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS guru harus kreatif dalam menentukan *games* apa yang akan digunakan setiap pembelajaran berlangsung.
2. Melaksanakan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS :
- a. Mendeskripsikan berbagai materi yang akan dikaji dalam kelompok.
 - b. Menjabarkan apa itu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran IPS.
 - c. Dalam *games* guru melakukan diskusi kelompok dahulu untuk melihat kecerdasan interpersonal.
 - d. Guru dalam setiap pertemuan menyiapkan media yang akan digunakan seperti pertanyaan cerdas cermat, teka-teki silang, dan pertanyaan kalah-menang-mundur. Dalam setiap *games* guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok.
 - e. Penilaian pembelajaran dilakukan dalam dua tahapan, pertama pada proses pembelajaran dan kedua setelah pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengobservasi kejadian yang terjadi sesuai dengan rubrik yang telah dibuat pada tahapan perencanaan, penilaian dikhususkan kepada capaian kecerdasan interpersonal peserta didik. Penilaian setelah pembelajaran dilakukan dengan mewawancarai beberapa peserta didik.
 - f. Mengapresiasi seluruh kelompok yang telah berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3. Mengkaji kendala dalam penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS :
 - a. Membuat peserta didik fokus untuk memulai pembelajaran, sehingga mengganggu peserta didik lainnya saat awal pembelajaran
 - b. Kecerdasan interpersonal siswa dihadapkan akan siswa yang kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga terdapat kurangnya interaksi positif dalam kelompok
 - c. *Games* yang terlalu interaktif dan kaya akan materi malah membuat peserta didik kurang termotivasi.
4. Upaya mengatasi kendala yang dihadapi pada saat penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS.

Secara umum kendala yang peneliti hadapi dapat terselesaikan dengan baik. Untuk mengatasi kurangnya fokus dan gangguan dari peserta didik, peneliti membuat *punishment* dan sering mengingatkan peserta didik. Untuk mengatasi kurang pekanya peserta didik, peneliti memberikan dorongan dengan *games-games* yang membuat peserta didik harus melakukan kerjasama dan berinteraksi dengan anggota kelompok yang bukan teman dekatnya. Dalam pemilihan *games* peneliti juga mencari yang lebih membawa peserta didik untuk berinteraksi dan mengurangi materi agar *games* lebih dapat diterima dan tidak membosankan.

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas VII 5 SMPN 1 Bandung dapat dilihat dari perkembangan tiga dimensi utama kecerdasan interpersonal peserta didik yaitu *social sensitivity* (kepekaan sosial), *social insight* (wawasan sosial) dan *social communication* (komunikasi sosial). Seluruh aspek ini mengalami perkembangan dari siklus pertama hingga siklus ketiga, bahwa aspek-aspek dari ketiga dimensi tadi meningkat dari “cukup” ke “baik”. Dapat terlihat dengan jelas bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games*

tournament dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian dalam penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik dalam pembelajaran IPS, terdapat beberapa poin yang menjadi saaran peneliti bagi berbagai pihak terkait penelitian ini, yang ditujukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik.

1. Bagi pihak sekolah

Peneliti berharap dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Bandung. Selain itu sekolah harus mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam mata pelajaran IPS agar kecerdasan interpersonal peserta didik dapat dicapai. Pihak sekolah mendukung dan memotivasi para guru untuk terus mengembangkan kecerdasan interpersonal, baik dalam kepekaan sosial, wawasan sosial dan komunikasi sosialnya.

2. Bagi guru

Peneliti berharap strategi pembelajaran yang digunakan dapat lebih bervariasi, sehingga menjadi inspirasi untuk lebih mengembangkan model serta media pembelajaran. Bagi peserta didik, adanya penelitian mengenai kecerdasan interpersonal dalam pembelajaran IPS menggunakan media permainan dapat menstimulasi peserta didik untuk lebih memahami kecerdasan interpersonal.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sebuah pengalaman, motivasi, tolak ukur, kerja keras dan jerih payah dalam menjalankan pendidikan di jenjang perkuliahan. Peneliti berharap agar pada penelitian selanjutnya lebih baik lagi.

Demikian simpulan dan saran yang dapat peneliti kemukakan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia pada umumnya dan secara khusus dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik dalam pembelajaran IPS