

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan temuan dan pembahasan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Pasteur Kota Bandung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT di kelas VB, peneliti telah melaksanakan langkah-langkah yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada langkah-langkah model TGT. Langkah-langkah model TGT tersebut diantaranya penyajian kelas, tahap ini dilaksanakan pada tahap team atau kelompok, pada tahap ini siswa mencari informasi sendiri mengenai materi yang akan dipelajari melalui buku siswa atau bupena, disini guru hanya sebagai fasilitator untuk membimbing siswa mencari informasi. Tahap kedua yaitu *Team* (kelompok), pada tahap ini dilaksanakan juga penyajian kelas, dalam tahap ini sebelumnya guru telah membagi siswa menjadi 6 kelompok heterogen, lalu guru membagikan LKK pada setiap kelompok dan berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang ada pada LKK, pada tahap ini semua siswa dalam kelompok diberi tanggung jawab untuk menulis dalam LKK secara bergantian, pada tahap ini juga setiap siswa harus mempelajari materi dengan baik agar dalam turnamen siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Tahap ketiga yaitu *games* (permainan), dalam tahap ini setiap kelompok berlomba mencocokkan gambar, pada tahap ini setiap kelompok harus bekerjasama dengan baik agar gambarnya sesuai dan tentunya memenangkan permainan tersebut. Tahap keempat yaitu turnamen, pada tahap ini guru telah membagi siswa ke dalam 6 kelompok homogen dan semua siswa telah duduk di meja berdasarkan nomor yang terdapat pada *nametag*, dalam turnamen guru telah menyiapkan papan soal dan nomor pengundian soal. Soal-soal

**Rika Nuraeni, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

yang ada di papan soal telah disusun berdasarkan tingkat kemampuan akademis siswa dan di dalam soal sudah terdapat poin yang telah ditentukan oleh guru, tahap ini juga menuntut siswa agar menguasai materi dengan baik. Tahap kelima yaitu rekognisi tim, dalam tahap ini guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap kelompok dan memberikan reward kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT dilaksanakan dalam 2 siklus. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V sekolah dasar secara keseluruhan mengalami peningkatan.

2. Aktivitas belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model *teams games tournament* (TGT). Hal ini dikarenakan pada siklus II terdapat perbaikan-perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Perbaikan tersebut yaitu dengan mengadakan penghargaan dan hukuman untuk menciptakan suasana kelas lebih kondusif. Keberhasilan ini dilihat dari pencapaian akhir aktivitas belajar siswa yaitu pada siklus I berada pada kategori cukup dan siklus II pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V di sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajarannya.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis terhadap pelaksanaan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi berdasarkan refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II agar proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Secara rinci akan dipaparkan sebagai berikut:

### a. Guru/peneliti

1. Pada tahap pembagian kelompok atau tim, guru harus benar-benar mengkondisikan siswa agar kondusif dan memberi pengertian jika ada siswa yang tidak setuju dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru.

**Rika Nuraeni, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

2. Pada tahap pembagian tim atau kelompok, guru harus mengetahui berbagai karakteristik siswa, baik jenis kelamin dan tingkat kemampuan akademisnya.
3. Pada tahap tim dan penyajian kelas, guru harus membimbing setiap kelompok dalam kegiatan mengerjakan LKK dan berdiskusi mengenai materi. Ketika pemberian tugas pun guru harus mempertimbangkan alokasi waktu yang tersedia.
4. Pada tahap permainan, untuk mengkondisikan siswa agar kondusif, guru membuat aturan atau kesepakatan mengenai hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Ketika siswa mulai terlihat jemu, sebaiknya guru melakukan *ice breaking* agar siswa kembali menjadi bersemangat dan kondusif.
5. Pada tahap turnamen, guru harus menyiapkan dengan baik berbagai media yang digunakan ketika turnamen agar kegiatan turnamen dapat berjalan dengan baik.
6. Hasil penelitian disebarluaskan atau didiskusikan dengan semua guru agar menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki kinerja dan profesionalisme guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

#### **b. Kepala Sekolah**

Sebaiknya kepala sekolah memfasilitasi ketersediaan alat dan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menerapkan model TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sebab, minimnya fasilitas yang tersedia di sekolah sering kali dapat menghambat terselenggaranya proses pembelajaran atau penelitian yang dilakukan.

#### **c. Bagi Peneliti Lain**

Dikarenakan penelitian ini terbatas pada subjek siswa kelas V SD, maka disarankan untuk penelitian lebih lanjut tentang penerapan model TGT dalam pembelajaran lainnya.

Hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali perangkat pembelajaran yang telah dibuat untuk disesuaikan penggunaanya, terutama dalam hal

**Rika Nuraeni, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

alokasi waktu, fasilitas pendukung dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat penelitian tersebut.

Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan dikembangkan.

**Rika Nuraeni, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)