

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada kelas eksperimen terhadap pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Peningkatan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa juga terjadi di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD). Akan tetapi secara rata-rata *post test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Secara khusus, kesimpulan yang berhubungan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*) yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Hal ini menjawab hipotesis kesatu, dan juga mengindikasikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep IPS siswa setelah mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*) yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD). Hal ini menjawab hipotesis kedua, dan juga dapat memberikan gambaran bahwa ada model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep IPS siswa setelah mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) di kelas kontrol.

3. Peningkatan pemahaman konsep IPS antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD). Hal ini terlihat dari rata-rata gainnya yang lebih tinggi. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa.
4. Terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*) yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Hal ini menjawab hipotesis keempat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan *self-efficacy* siswa setelah mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas eksperimen.
5. Terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*) yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD). Hal ini menjawab hipotesis kelima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan *self-efficacy* siswa setelah mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) di kelas kontrol.
6. Peningkatan *self-efficacy* antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD). Hal ini terlihat dari rata-rata gainnya yang lebih tinggi. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa.

## B. Implikasi

Dari hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran IPS cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Peningkatan pemahaman konsep

IPS dan *self-efficacy* yang dicapai siswa disebabkan oleh optimalisasi aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Karakteristik pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dilakukan mengacu pada keaktifan siswa dan siswa saling bertukar pendapat pada kegiatan kelompok belajar dan dengan diadakannya turnamen akademik, maka tiap-tiap siswa dalam kelompok belajar saling berlomba untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Hasil penelitian ini sangat sesuai untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Oleh karena itu kepada guru di sekolah diharapkan memiliki pengetahuan teoritis maupun keterampilan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini belum banyak dipahami oleh sebagian besar guru terutama guru senior. Oleh karena itu, kepada para pengambil kebijakan dapat mengadakan pelatihan maupun pendidikan kepada guru yang belum memahami pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang berlangsung di kelas antara lain melalui: sajian LAS berupa masalah kontekstual yang menarik dan menantang, memaksimalkan kontribusi siswa, interaksi antar siswa dan kelompok belajar, dan persaingan dalam permainan turnamen. Beberapa implikasi yang perlu diperhatikan bagi guru sebagai akibat dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) antara lain:

1. Diskusi dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu sarana bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa yang mampu menumbuhkembangkan suasa kelas menjadi lebih dinamis, interaktif dan menimbulkan rasa senang dalam belajar.
2. Peran guru sebagai teman belajar, mediator dan fasilitator membawa kosnekuensi keterdekatan hubungan guru dan siswa. Hal ini berakibat guru lebih memahami kelemahan dan kekuatan dari bahan ajar serta karakteristik kemampuan individu siswa.

### C. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sejalan dengan tantangan kehidupan global dan kemajuan dalam bidang pendidikan, diharapkan pihak Dinas Pendidikan lebih sering memberikan pelatihan-pelatihan bagi kepala sekolah dan guru-guru mengenai model-model pembelajaran, khususnya pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD), serta dapat menerapkannya dalam kurikulum pendidikan sebagai salah satu model alternatif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Oleh karena itu, bagi Kepala Sekolah agar dapat memberikan wadah bagi guru guru untuk diberikan pelatihan agar pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Agar mencapai hasil yang optimal, maka guru perlu mempelajarinya terlebih dahulu sehingga diperoleh pemahaman, baik secara konseptual maupun praktikal.
3. Bagi guru diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensinya dalam melaksanakan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan menggali berbagai pengetahuan terkait pembelajaran, dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat melaksanakan *sharing* terhadap berbagai permasalahan yang ada. Diharapkan bahwa proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* yang dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektifnya.
4. Siswa dan guru memiliki sikap yang positif terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, dengan harapan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.
5. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) salah satu tujuan IPS yakni membentuk pengetahuan dan keterampilan

siswa dapat dibangun. Pembelajaran ini meningkatkan pengetahuan siswa serta menjadikan siswa mampu memahami konsep materi pelajaran secara lebih mendalam akan esensi pembelajaran.

6. Sebagai gambaran bagi sekolah, dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa, terutama dalam pembelajaran IPS agar memfasilitasi keperluan untuk kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
7. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya yang hendak mengadakan penelitian serupa untuk dapat melakukannya dalam waktu yang lebih lama dan mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi.