

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 29 Bandung. Secara khusus kesimpulan dari penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share*.
2. Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share*.
3. Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share*.

#### 1.2 Implikasi

Implikasi penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media permainan monopoli dalam proses

pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII di SMAN 29 Bandung. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan sebagai siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran ini dapat menciptakan interaksi yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat bekerja sama satu sama lainnya dengan harus memecahkan masalah yang dihadapi secara berkelompok dan menjawab pertanyaan yang disajikan dengan bekerja sama terlebih dahulu, dan membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa mengikuti suatu permainan yang dimana setiap anggota memiliki bagian nya masing-masing untuk mengikuti permainannya yang dimana dalam penelitian ini permainannya berupa media permainan monopoli. Dan dalam dunia pendidikan seharusnya model pembelajaran itu harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dikarenakan dengan penggunaan model pembelajaran akan sangat menunjang apa yang akan dicapai oleh siswa dan membuat pembelajaran bervariasi, yang dimana dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, dimana kemampuan kolaborasi merupakan suatu hal yang penting pada saat ini oleh karena itu harus siswa harus dibentuk dan diarahkan untuk memiliki kemampuan kolaborasi sejak dini

### 1.3 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan diatas, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi berbagai pihak untuk pengembangan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

## 1. Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran dan bahan ajar sehingga dapat menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih menarik lagi, agar pembelajaran di dalam kelas bias lebih hidup dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajarannya, dikarenakan untuk saat ini sangat dituntut untuk guru juga lebih berinovatif dalam mengembangkan pembelajarannya dan juga dituntut untuk dapat mengembangkan kompetensi-kompetensi yang dimiliki oleh siswa dan salah satunya adalah kemampuan kolaborasi yang diamana untuk pada saat ini kemampuan kolaborasi merupakan suatu kemampuan yang sangat penting di abad 21, sehingga siswa pun seharusnya sudah dkembangkan kemampuan kolaborasi seketika disekolahnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat dijadikan alternatf dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam belajar dan suasana belajar dapat lebih menyenangkan.

## 2. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli, dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, oleh karena itu peneliti sangat merekomendasikan pihak sekolah untuk memanfaatkan model pembelajaran dan media pembelajaran maupun sumber belajar lainnya yang lebih inovatif agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa terpacu dalam belajar

### **3. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada khasanah keilmuan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Khususnya dalam mempersiapkan mahasiswanya sebagai tenaga ahli yang dapat merancang dan mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta sesuai dengan kebutuhan di lapangan

### **4. Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan kajian dan referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang serupa pada ranah maupun aspek yang lainnya