BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut, bahwa proses pembuatan rancangan pembelajaran, yang dilakukan peneliti terlebih dahulu membuat analisis kompetensi dasar (AKD), analisis materi pelajaran (AMP), dan menganalisis rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah dilakukannya analisis RPP yang digunakan guru pada proses pembelajaran, pada RPP tersebut tidak adanya penggunaan model pembelajaran pada RPP tersebut. Pada RPP tersebut hanya tertera pendekatan, strategi, teknik, dan metode pembelajaran. Sehingga peneliti disini menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournment) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV sekolah dasar.

Adapun hasil dari rancangan pembelajran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) hendaknya dirancang dengan menggunakan sistematika yang terdiri atas identitas, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan menggunakan model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournmanet*). Rancangan pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) dirasa tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, karena telah dilakukannya validasi terhadap rancangan kegiatan pembelajaran oleh pakar. Adapun interaksi kegiatan pembelajaran pada rancangan kegiatan pembelajaran ini meliputi 3 tahapan yaitu tahapan pendahuluan, tahapan inti, dan tahapan penutup. Adapun penjelasan secara rinci mengenai kegiatannya yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal pembelajaran yang ditujukan untuk membangun motivasi siswa, memfokuskan perhatian siswa supaya siap mengikuti pembelajaran, dan untuk menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif. Pada rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat peneliti, kegiatan pendahuluan untuk menciptakan kondisi awal pembelajaran yaitu dapat

dilakukan dengan cara berdoa sebelum belajar, mengecek atau memeriksa kehadiran siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dengan cara menyanyikan lagu-lagu nasional, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembalajaran.

2. Kegiatan inti pembelajaran merupakan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai KD (Kompetensi Dasar). Pada rancangan pembelajaran untuk meningkatkan kemampun kerja sama siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran koopertif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang mempunyai 5 tahapan/langkah kegiatan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok. Adapun setelah dilakukannya validasi oleh pakar terhadap rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat peneliti, menurut pakar untuk soal pertanyaan pada kegiatan permainan dan pertandingan harus dibedakan menjadi paket-paket soal.
3. Kegiatan penutup merupakan kegiatan untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, namun tidak hanya sekedar untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, tetapi pada kegiatan penutup sebagai penilaian hasil belajar peserta didik dan tindak lanjut. Adapun kegiatan penutup yang terdapat pada rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yaitu guru membagikan lembar evaluasi untuk mengetahui apakah sejauh mana siswa telah menguasai pembelajaran pada hari itu, menyimpulkan pembelajaran pada hari itu, melakukan refleksi, umpan balik, menyampaikan rencana pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya, dan berdoa sebelum diakhirinya pembelajaran.

5.2 Implikasi

Setelah peneliti dilakukannya penelitian, peneliti mengemukakan secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

a. Penggunaan model pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap apa yang siswa dapatkan. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa, menghargai sesama siswa dan meningkatkan kerja sama antar siswa.
b. Penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.

2. Implikasi Praktis

Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru yang mengajar maupun calon guru serta peneliti berikutnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, serta tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Rancangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dibuat sesuai dengan dengan menyesuaikan perkembangan anak, agar anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Setelah silakukannya penelitian oleh peneliti, ada beberapa rekomendasi yang penulis ingin sampaikan, yaitu sebagai berikut:

Penelitian rancangan kegiatan pembelajaran dengaan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di sekolah dasar ini agar membantu guru dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar dikelas.