

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian mengenai Rancangan Pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, dapat disimpulkan bahwa dalam rancangan ini memuat 3 tahapan kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun kegiatan dalam rancangan pembelajaran ini meliputi :

##### **1. Kegiatan Pendahuluan**

Kegiatan pendahuluan dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada rancangan ini meliputi kegiatan : (1) Menyiapkan kondisi fisik kelas, mengatur tempat duduk, pencahayaan dan udara, peralatan yang akan digunakan; (2) Apersepsi, dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya, mengaitkan fenomena yang ada dengan materi yang akan dipelajari, mengamati fenomena/keadaan sekitar; (3) Menyampaikan tujuan secara singkat kemampuan yang harus dicapai oleh siswa; (4) Memotivasi belajar, dengan mengajak siswa tepuk semangat sehingga perhatian siswa terfokus; (5) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis agar anak dapat mengetahui gambaran prosedur kegiatan yang akan dilakukan.

##### **2. Kegiatan Inti**

Kegiatan inti yang dilakukan pada rancangan ini disesuaikan dengan model pembelajaran TGT dengan 5 tahapan, yaitu : (1) Penyajian kelas, digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran; (2) Kelompok (*Team*), yang dibentuk secara heterogen baik secara akademik maupun ras dan jenis kelamin, kelompok ini akan berdiskusi dan bekerja sama dalam pembelajaran; (3) *Games*, atau permainan akan digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan dan didiskusikan; (4)

*Tournament*, kegiatan perlombaan akademik antar kelompok dengan kemampuan yang homogen sebagai perwakilan dari tiap-tiap kelompok; (5) Rekognisi Tim/Penghargaan Kelompok, dengan memberikan *reward* berupa

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

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

sertifikat dan hadiah snack kepada kelompok dengan kinerja yang paling baik ditandai dengan jumlah skor terbanyak.

### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam rancangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini meliputi kegiatan : (1) Refleksi, menanyakan kesulitan siswa serta mencatat dan melakukan penilaian yang dapat dijadikan perbaikan kedepannya; (2) Merumuskan kesimpulan siswa bersama dengan bimbingan guru; (3) Evaluasi, melalui tes tertulis; (4) Kegiatan tindak lanjut, berupa remidi dan pengayaan pemberian tugas; (5) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan rancangan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

Agar rancangan pembelajaran yang dikembangkan dapat optimal, hendaknya guru mempelajari terlebih dahulu model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini secara menyeluruh. Sintaks yang digunakan harus memunculkan ciri khas model TGT kegiatan pendahuluan hingga penutup.

Apabila, guru hendak menggunakan rancangan pembelajaran ini, sebaiknya disesuaikan terlebih dahulu dengan kondisi dan materi yang akan dipelajari. Hendaknya penyusunan rancangan pembelajaran ini menggunakan pembelajaran tematik, atau disesuaikan dengan peraturan dari pemerintah yang berlaku.

Sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa, perlu untuk terus mempelajari, memahami serta mengembangkan kemampuannya agar kualitas diri semakin meningkat, mampu beradaptasi dan mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda.

## 2. Bagi Peneliti Lain

Rekomendasi bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian dengan penelitian yang sama yaitu peneliti selanjutnya, kiranya dapat mencoba untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada materi yang berbeda atau jenjang kelas yang berbeda. Sehingga, penelitian ini menjadi lebih variatif. Dan apabila memungkinkan, peneliti lain dapat membuat penelitian dengan model kooperatif tipe yang lain sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk memilih dan menerapkan model yang akan digunakan. Serta menggantikan variabel terikat dengan variabel yang lain sehingga dapat mengetahui bagaimana model kooperatif tipe TGT ini apabila digunakan pada variabel lain.

Ghaida Zahra Yunia, 2020  
**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR  
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

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