

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam tiga siklus di SDN 3 Wangunsari dan rumusan masalah yang telah disusun maka secara garis besar dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Kooperatif Model *Teams Games Tournamen* pada Pembelajaran IPS

Perencanaan tindakan merupakan semua rencana kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif model TGT. Sebelum dilaksanakan tindakan penelitian terlebih dahulu menyusun RPP pada masing-masing siklus, angket motivasi siswa, dan post-test yang akan di berikan pada setiap akhir tindakan.

Dalam perencanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dimana pada masing-masing kelompok berisikan siswa-siswa dengan kemampuan yang beragam (dari kemampuan tinggi, rendah, sedang). Masing-masing kelompok melakukan diskusi sebelum melakukan *game*/turnamen, dalam diskusi ini siswa yang berkemampuan tinggi (pintar) harus membantu teman satu kelompoknya

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

untuk belajar. Pada saat *game/* turnamen setiap siswa dalam kelompok akan mendapat kesempatan untuk ikut aktif dalam *game* dan menjawab pertanyaan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Kooperatif Model *Teams Games Tournament* pada Pembelajaran IPS

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siswa kelas IV berpedoman pada Rencana Perbaikan Pembelajaran dan Perencanaan tindakan yang telah disusun sebelumnya. Tindakan dilakukan dengan aplikasi model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran IPS khususnya materi perkembangan teknologi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model TGT siswa dituntut aktif dalam berdiskusi kelompok. Didalam diskusi kelompok ini diharapkan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dapat membantu teman satu kelompoknya yang memiliki kemampuan sedang dan kurang dalam belajar, sehingga dalam pelaksanaan *game* semua anggota kelompok dapat turut aktif dalam menjawab pertanyaan *game/* turnamen. Dalam pelaksanaan *game/*turnamen masing-masing kelompok mengajukan perwakilannya untuk menjawab pertanyaan dalam *game/* turnamen, siswa yang tidak

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dapat menjawab pertanyaan maka soal akan dilempar pada kolompok lain.

3. Hasil Pembelajaran Menggunakan Metode Kooperatif Model *Teams Games Tournamen* pada Pembelajaran IPS

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu, aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012. Rata-rata skor motivasi siklus I 76,38 (baik); siklus II 80,37 (baik); dan siklus III 84,25 (sangat baik). Rata-rata aspek kognitif untuk nilai awal adalah 45,77; siklus I 53,46 (34,61% siswa mencapai nilai ≥ 60); siklus II 71,20 (87,5% siswa mencapai nilai ≥ 60) namun ada 4 siswa yang belum ikut berperan aktif dalam menjawab pertanyaan *game/turnamen*; dan siklus III 76,83 (95,83 % siswa mencapai nilai ≥ 60) dengan keaktifan siswa mencapai 100%. Jadi seluruh siswa aktif dalam menjawab pertanyaan pada saat *game/turnamen*.

Dari semua kegiatan yang telah dilaksanakan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah diperoleh dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa amplikasi metode kooperatif model *Teams Games Tournament*

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012.

B. Saran

Untuk turut serta dalam menyumbangkan pemikiran guna meningkatkan hasil belajar siswa, maka disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS sebagai alternatif pembelajaran agar siswa tidak jenuh karena pembelajaran tersebut berguna untuk melatih siswa dalam bekerja sama dan berdiskusi sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik.
- b. Guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran yang tepat sehingga materi pelajaran yang diberikan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya banyak berlatih, membiasakan diri untuk mengeluarkan ide dan gagasannya, serta aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya tidak takut atau malu untuk menanyakan tentang materi pelajaran yang belum dipahami.

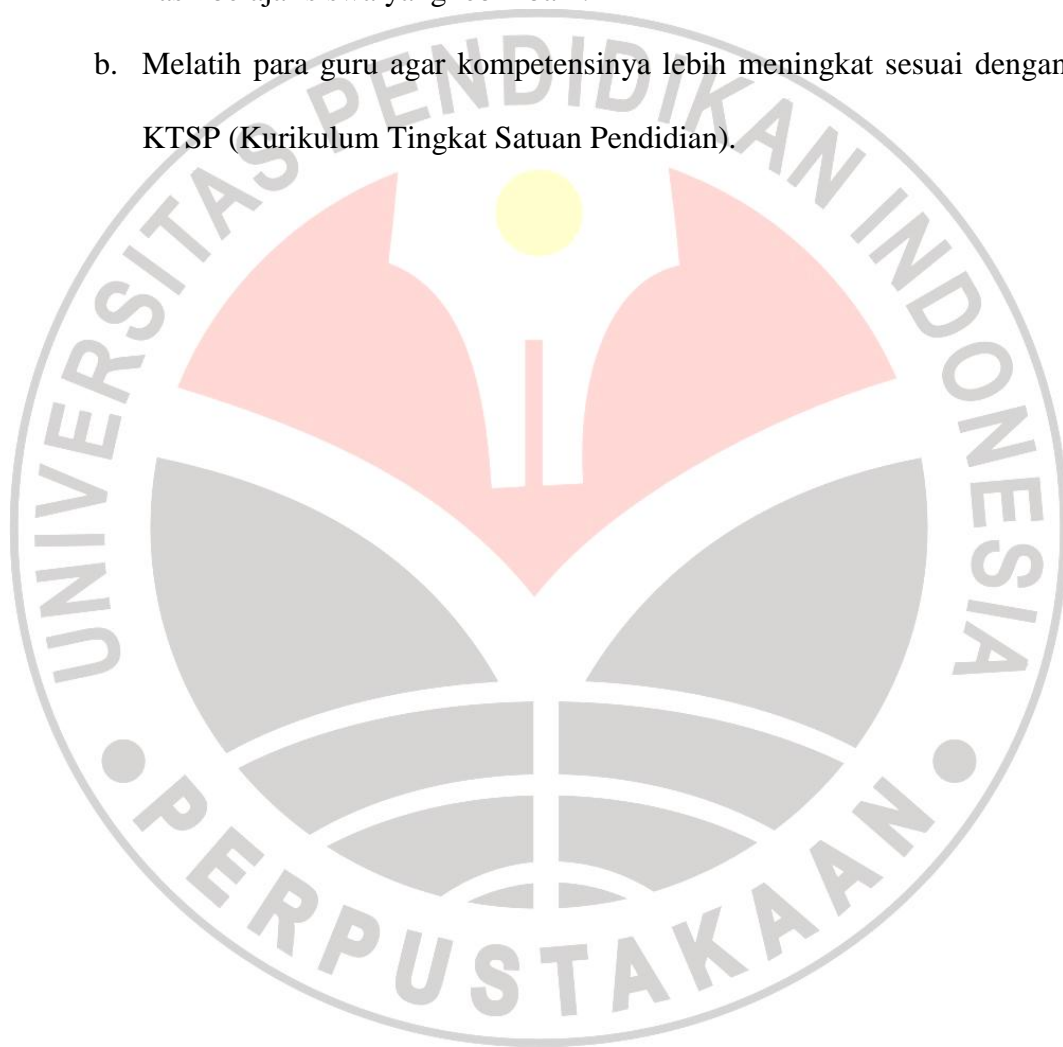
Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan sebagai pendukung proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.
- b. Melatih para guru agar kompetensinya lebih meningkat sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).



Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu