

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menyimpulkan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan dan merekomendasikan terhadap berbagai pihak mengenai hasil yang telah dicapai baik dari pihak sekolah, guru, siswa, maupun peneliti sendiri. Adapun kesimpulan dan hasil rekomendasinya adalah sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, Perencanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe tipe TGT (Teams Games tournaments)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung dilakukan melalui tahapan penyusunan silabus dan RPP yang tepat agar memungkinkan pelaksanaan PTK yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Setelah penyusunan silabus dan RPP yang tepat, peneliti bersama guru mitra menentukan strategi dalam menerapkan model *cooperative learning tipe TGT* di kelas, kemudian peneliti menyusun materi yang akan dijelaskan dalam menjelaskan materi peneliti menerapkan beberapa penguatan dengan harapan mampu memotivasi siswa, misalnya mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan lingkungan sekitar siswa.

Selanjutnya peneliti bersama guru mitra menggolongkan siswa kedalam kelompok belajar, kelompok dibagi secara heterogen berdasarkan tingkat akademik, jenis kelamin, ras atau suku, setelah itu peneliti

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyusun strategi dalam pelaksanaan turnamen. Dalam turnamen peneliti menyusun soal-soal turnamen, kemudian peneliti membagi anggota kelompok kedalam meja-meja turnamen, setiap meja turnamen terdiri dari perwakilan setiap kelompok dalam meja turnamen peserta dibagi secara homogen berdasarkan tingkat akademiknya. Pada meja turnamen ini siswa diarahkan untuk bersaing sehat, kemudian peneliti merencanakan penghargaan kelompok. Dengan adanya persaingan dan penghargaan kelompok mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Perkembangan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS mencapai hasil yang maksimal, hal ini disebabkan oleh perencanaan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan dengan guru mitra yang pada setiap siklusnya terus diperbaiki.

*Kedua*, Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung diawali dengan penjelasan materi yang dilakukan oleh guru, dalam menjelaskan materi guru mengaitkan materi dengan keadaan lingkungan sekitar siswa, kemudian guru membagi siswa kedalam kelompok belajar dalam setiap kelompok terdiri dari 6-7 anggota kelompok, selanjutnya guru memberikan berupa tugas kelompok dan memfasilitasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

Kemudian pada pertemuan selanjutnya guru memfasilitasi siswa untuk diskusi dan membahas tugas yang telah dikerjakan oleh kelompok, selanjutnya guru membagi anggota setiap kelompok kedalam meja-meja turnamen pada setiap meja turnamen terdiri dari 6-7 siswa, setelah itu guru menjelaskan aturan dalam kegiatan turnamen, selanjutnya guru memfasilitasi siswa untuk memulai kegiatan turnamen, selama berlangsungnya kegiatan turnamen guru melakukan penilaian. Pada

kegiatan akhir, guru menilai hasil perolehan setiap kelompok dalam melakukan kegiatan turnamen, kemudian guru memberikan apresiasi berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor turnamen tertinggi. Perkembangan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *cooperative learning tipe TGT* mencapai hasil yang maksimal, hal tersebut disebabkan oleh penerapan yang dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun bersama dengan guru mitra, sehingga penerapan model *cooperative learning tipe TGT* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan.

*Ketiga*, Merefleksi dalam menerapkan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung.

Dalam penelitian ini ditemukan berbagai hasil dari refleksi yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung dengan fokus peneliti yaitu, menerapkan model *cooperative learning tipe TGT* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan hasil refleksi yang dilakukan selama empat siklus bahwa dalam menerapkan model *cooperative learning tipe TGT* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya.

Kelebihan menggunakan model *cooperative learning tipe TGT* dalam penelitian ini antara lain, mampu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran baik tanggung jawab pada kelompok maupun pada dirinya sendiri.

Dengan pelaksanaan games tournament yang mengutamakan persaingan antar anggota kelompok dan pemberian reward pada akhir

kegiatan turnamen, ternyata mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Terlebih dari para siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan bersemangat dalam belajar hal ini dikarenakan siswa ingin menang dan mendapatkan reward dari guru dalam kegiatan turnamen.

Selanjutnya kelebihan dalam model *cooperative learning tipe TGT* secara afektif menumbuhkan rasa gotong royong antar sesama anggota kelompok, kemudian menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap sesama kompetitor dalam kegiatan turnamen.

Kekurangan menggunakan *cooperative learning tipe TGT* diperlukan banyak waktu dalam pengondisian kelas, guru cenderung kesulitan ketika mengatur siswa untuk duduk berkelompok. Selanjutnya perlu kemampuan guru dalam membagi kelompok agar setiap kelompok memiliki anggota yang merata.

Manajemen kelas yang sedikit rumit, terutama dalam pengaturan perpindahan kelompok ketika akan melaksanakan turnamen, dengan pembelajaran yang berkelompok dalam *cooperative learning tipe TGT* memungkinkan siswa untuk mengobrol dan main-main dengan sesama anggotanya.

*Keempat*, Kendala guru dalam menerapkan model *Cooperative Learning tipe TGT* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung.

Dalam penelitian ini ditemukan berbagai kendala yang cukup berpengaruh pada kegiatan *cooperative learning tipe TGT* yang mempengaruhi perkembangan motivasi siswa. Kendala yang muncul diakibatkan siswa belum terbiasa melaksanakan kegiatan TGT, kemudian pengkondisian kelas yang memakan waktu lama pada kegiatan turnamen,

kendala selanjutnya siswa sulit untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan upaya-upaya perbaikan yakni, memberikan arahan yang jelas kepada siswa mengenai aturan dalam kegiatan *cooperative learning tipe TGT*, kemudian mengatur tempat duduk kelompok sejak awal, jadi ketika proses kegiatan *cooperative learning tipe TGT* berlangsung siswa tidak lagi mencari tempat untuk kelompoknya, selanjutnya guru perlu manajemen waktu dalam pengelolaan kelas dan memiliki sikap tegas pada pengkondisian kelas, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa yang kurang aktif agar memberikan komentar, antara lain dengan memberikan pertanyaan langsung kepada siswa yang kurang berpartisipasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman penelitian selama melaksanakan penelitian dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, berikut saran bagi beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagi pihak sekolah, peneliti berharap dengan menerapkan model *cooperative learning tipe TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 14 Bandung. Selain itu sekolah sebagai aspek yang memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan media-media penunjang bagi proses pembelajaran, sehingga mampu membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pihak sekolah mendukung dan memotivasi guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif, dan terus mengembangkan tugas-tugas yang menyetuh pada aspek kreatif dan inovatif yang dimiliki siswa agar sekolah mampu menghasilkan para siswa yang cerdas dan kreatif.

Bagi guru, dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap menjadi masukan bagi guru-guru dalam menerapkan strategi pembelajaran, sehingga menjadi inspirasi untuk mengembangkan model-model pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran guru tidak hanya sebagai sumber informasi, namun sebagai fasilitator dan sebagai motivator bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Bagi siswa, dengan adanya penelitian yang menerapkan *cooperative learning tipe TGT* dalam pembelajaran IPS, menepis anggapan siswa yang berpendapat bahwa belajar IPS itu membosankan, selain itu diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran siswa bahwa belajar IPS itu dapat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman tersendiri bagi peneliti, hasil penelitian ini bukanlah merupakan hasil yang sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT* dalam pembelajaran IPS di kelas yang berbeda, agar memperoleh penelitian yang lebih sempurna.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis kemukakan. Semoga dapat memberikan manfaat terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dan secara khusus menjadi pertimbangan sekolah dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPS.