

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian rancangan perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses komponen yang terdapat dalam RPP terdiri dari identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, model, metode dan pendekatan, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian hasil pembelajaran (evaluasi). RPP yang disusun oleh peneliti merupakan RPP kelas V tema 7 subtema 2 pembelajaran 2 tentang peristiwa dalam kehidupan.

Langkah pembelajaran dalam RPP yang didesain oleh peneliti terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Dalam langkah pembelajaran ini disusun dengan berbasis pada model *team games tournament* (TGT) khususnya dalam kegiatan inti pembelajaran. Pada kegiatan inti pembelajaran dimuat tahapan-tahapan dalam model TGT. Tahapan pelaksanaan model TGT ini terdiri dari 5 tahap, yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok (*team*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan *team recognition*. Kegiatan pembelajaran dengan berbasis pada model TGT sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana mereka masih suka bermain dan belajar secara berkelompok dan diharapkan nantinya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Rancangan Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan kumpulan materi yang disusun secara sistematis berdasarkan kompetensi-kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Bahan ajar yang dirancang oleh peneliti termasuk ke dalam bahan ajar cetak berupa modul pada kertas berukuran A4. Rancangan bahan ajar ini berisi materi dari setiap muatan pembelajaran, yaitu perubahan wujud benda mencair, informasi berdasarkan kata tanya, dan pola lantai tari. Materi pembelajaran yang disusun disesuaikan dengan IPK dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Tampilan bahan ajar didesain secara menarik dan ditambahkan berbagai ilustrasi gambar atau grafis yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

3. Rancangan Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dirancang oleh peneliti berisikan materi-materi singkat serta berbagai latihan soal yang terbagi kedalam 5 kegiatan. Dalam setiap kegiatan terdapat petunjuk pengerjaan latihan soal sehingga memudahkan siswa untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Sehingga dalam pengerjaan LKPD siswa berperan lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator saja. LKPD ini akan digunakan oleh siswa secara berkelompok sesuai dengan tahapan yang ada dalam model *team games tournament*. Penyusunan LKPD juga sudah sesuai dengan syarat-syarat pengembangan LKPD yaitu syarat pedagogik, konstruksi, dan teknis.

4. Rancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu media ini juga dirancang berdasarkan kegunaannya pada setiap langkah pembelajaran khususnya dalam tahap yang berbasis pada model *team games tournament*. Peneliti membuat lima jenis media dalam penelitian ini, diantaranya terdapat media gambar, permainan dan juga *power point* interaktif.

Media gambar peristiwa mencair dan pola lantai tari digunakan dalam tahap penyajian kelas oleh guru. Media permainan seperti “Temukan Kata” digunakan pada saat apersepsi dan permainan “Tebak Siapakah Aku?”

digunakan pada sesi permainan sebelum dimulainya turnamen kelas. Selain itu, media *power point* interaktif digunakan pada saat kegiatan turnamen berlangsung. *Power point* interaktif ini berisi berbagai kelompok pertanyaan seputar materi pembelajaran dimulai dari peristiwa mencair, informasi peristiwa seputar proklamasi dan pola lantai tari.

5. Rancangan Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi atau penilaian hasil belajar siswa yang dirancang oleh peneliti berupa soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Lembar evaluasi ini berjumlah 15 soal dan disusun berdasarkan pada IPK yang telah dibuat sebelumnya. Setiap 5 soal merepresentasikan satu IPK. Lembar evaluasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan penilaian yaitu *summing up* yang berarti lembar evaluasi ini dapat digunakan sebagai alat ukur serta memberikan kesimpulan apakah peserta didik sudah menguasai kompetensi yang ditetapkan. Sehingga nantinya hasil dari evaluasi ini dapat digunakan untuk melaporkan tingkat kemajuan belajar siswa. Lembar evaluasi yang dikembangkan juga sudah berbasis HOTS, dimana soal-soal tersebut menggunakan masalah sehari-hari yang terjadi di sekitar siswa (kontekstual). Sehingga siswa dituntut untuk mengkaji masalah tersebut dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah ia miliki sebelumnya.

6. Hasil validasi perangkat pembelajaran.

Setiap komponen dalam perangkat pembelajaran berbasis model TGT yang telah didesain kemudian dilakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui apakah sudah layak digunakan atau belum. Peneliti melakukan validasi kepada 4 orang ahli yakni ahli RPP, ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Jumlah putaran validasi setiap komponen perangkat pembelajaran berbeda.

Untuk validasi RPP hanya dilakukan 1 kali putaran. Dari hasil validasi ini ahli hanya memberikan saran untuk memperbaiki sedikit dalam tujuan pembelajaran dan menambahkan satu langkah dalam kegiatan penutup. Selebihnya RPP sudah layak untuk digunakan. Selanjutnya untuk bahan ajar dan materi dilakukan validasi sebanyak 3 kali putaran. Dalam validasi pertama dan kedua ahli menyatakan bahwa bahan ajar yang dirancang belum terlihat

interaktif dikarenakan belum ada *feedback* yang bagi pembaca (siswa). Setelah dua kali perbaikan dan divalidasi untuk putaran ketiga ahli akhirnya menyatakan bahwa bahan ajar sudah interaktif dan layak untuk digunakan.

Validasi media dan LKPD dilakukan sebanyak dua putaran. Dalam putaran pertama ahli memberikan saran untuk memberikan penomoran untuk mempermudah pengecekan kegiatan. Maka peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan judul atau penomoran untuk setiap kegiatan dalam LKPD, dan menambahkan keterangan pada langkah kegiatan nomor berapa saja setiap media pembelajaran akan digunakan. Setelah dilakukan perbaikan dan validasi putaran kedua akhirnya ahli menyetujui rancangan media dan LKPD tersebut. Dan untuk validasi lembar evaluasi hanya dilakukan dalam satu kali putaran. Ahli memberikan saran untuk mengubah soal menjadi berbasis HOTS dan membuat kisi-kisi soal evaluasi dengan tujuan untuk memperjelas turunan dari indikator/tujuan pembelajaran ke soal yang dikembangkan. Selebihnya ahli sudah menyatakan bahwa lembar evaluasi ini valid dan layak untuk digunakan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan, diantaranya:

1. Bagi Guru

Penelitian rancangan perangkat pembelajaran berbasis model *team games tournament* ini dapat dijadikan referensi untuk mengatasi masalah pembelajaran terutama mengenai hasil belajar siswa. Perangkat pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang sudah dilakukan masih kurang mendalam khususnya mengenai instrumen untuk validasi, sehingga diharapkan dapat lebih mengembangkan instrumen dengan indikator-indikator yang lebih lengkap dan spesifik. Tahap konsensus juga sebaiknya dilakukan agar peneliti dan ahli dapat membahas lebih mendalam mengenai kelayakan perangkat pembelajaran yang dirancang. Selain itu jika memungkinkan perangkat pembelajaran yang dirancang dapat diimplementasikan kepada siswa.

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu